

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sekolah sebagai lembaga pendidikan adalah tempat untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi kehidupan di masa mendatang yang baik dan sempurna. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir (Tarigan, 1980:1).

Pada dasarnya semua metode atau strategi itu baik jika sesuai dengan faktor-faktor penentu efektivitas kegiatan belajar mengajar (Main Sufanti,2010:52). Konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan serta proses pembelajaran yang dimana melatih siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari holistik,bermakna,otentik dan aktif.

Kenyataan menunjukkan bahwa dalam suatu proses pembelajaran disekolah guru sebagian besar hanya menggunakan metode ceramah, bercerita, menulis, dan membaca, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

Hal ini sangat menghambat ketercapaian hasil yang maksimal. Maka untuk mencapai hasil yang maksimal maka diperlukan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar khususnya kelas V.

Dengan demikian anak belum dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengekspresikan ide, gagasan, perasaan dan pengetahuan yang dimilikinya. Akibat lain dari penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat adalah anak mudah merasa bosan dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia aspek dalam memahami suatu isi teks, mereka menjadi pasif karena hanya duduk, dengar dan catat. Begitu berulang-ulang.

Jika dalam pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat, efektif dan lebih bersifat komunikatif, proses pembelajaran tentu akan dapat berlangsung dengan melibatkan leaktifan siswa secara penuh, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada akhirnya apabila guru menggunakan metode belajar yang tepat diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan memahami isi teks dialog, meningkatkan nilai belajar siswa dan mampu menyiapkan siswa terampil dalam berbicara sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang.

Dari pengamatan dilapangan pada semester I tahun ajaran 2013/2014 dapat diketahui bahwa siswa yang tidak bisa memahami materi yang telah diajarkan yaitu 13 dari 29 orang siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Nusukan itu terlihat dari evaluasi yang diberikan oleh guru, siswa tidak dapat mengerjakan dengan baik. Dari beberapa dokumen

tersebut banyak siswa kelas V yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa dari jumlah 29 orang hanya 18 orang siswa yang mencapai keberhasilan, dan 13 orang siswa memperoleh nilai kurang atau dibawah 70, berarti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kompetensi dasar membaca teks percakapan atau dialog, yang dipelajari belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kondisi kegiatan pembelajaran diatas terjadi di SD Muhammadiyah 03 Nusukan, terlihat bahwa cara mengajar guru pada umumnya hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yaitu penuturan bahan pelajaran secara lisan, kemudian sesudah itu siswa disuruh mengerjakan soal latihan, sehingga fenomena yang diamati peneliti selama di lapangan pada saat kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di kelas kebanyakan siswa timbul kejenuhan, siswa yang cenderung menjadi malas berpikir, dan tidak ada kemampuan belajar mengakibatkan tidak ada interaksi yang terjalin antara guru dan siswa.

Selain itu berkenaan dengan materi belajar Bahasa Indonesia, siswa mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya pada aspek kajian memahami teks dialog yaitu pada materi teks percakapan. Untuk itu salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi teks percakapan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pemakaian

media lembar teks dialog dalam model pembelajaran, proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Peneliti menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan pertimbangan:

1. Metode *Role Playing* merupakan metode yang komunikatif karena dapat meningkatkan minat siswa untuk mempraktikkan langsung tokoh yang ada dalam percakapan. Sehingga siswa dapat memahami isi teks dialog.
2. Metode simulasi untuk bermain peran (*Role Playing*) dapat melibatkan siswa aktif secara menyeluruh baik dari sisi afektif, kognitif dan psikomotorik

Menurut Roestiyah (2003: 90). mengemukakan bahwa model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Sementara itu, Hatimah (2008: 86).mengemukakan bahwa tujuan ‘model pembelajaran *Role Playing* adalah untuk melatih siswa belajar dalam memerankan satu

karakter sesuai dengan yang diinginkan, karakter dalam hal ini yaitu menyangkut karakter siswa dalam kehidupan yang nyata”.

Role Playing menurut Djamarah dan Zain (2003:67) mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut: (a) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama; (b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia; (Masnur Muslich (2008:54) menyatakan bahwa kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar-lihat, 30% dari apa yang kita demonstrasikan, 50% dari diskusi kelompok, 75% dari apa yang kita kerjakan. Dari pendapat ahli di atas diharapkan pemahaman meningkat, dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan siswa tuntas dalam belajar sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan yang timbul, yaitu dengan judul penelitian **“Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Teks Dialog Dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta”**

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran guru masih monoton belum menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
2. Masih menggunakan metode ceramah, bercerita, menulis, dan membaca.
3. Minimnya pemanfaatan metode-metode pembelajaran
4. Kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran
5. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa.

C. PEMBATAAN MASALAH

Agar peneliti lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta
2. Kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing*
3. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta?
2. Apakah dengan menggunakan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Muhammadiyah 03 Nusukan Surakarta?

E. TUJUAN

Tujuan utama dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Tujuan Umum

Sebagai motivasi, kreatif dan inovatif serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam hal memahami isi teks dialog.

2. Tujuan khusus

1. Untuk meningkatkan kemampuan memahami isi teks dialog siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Muhammadiyah 3 Nusukan Surakarta dengan menggunakan metode *Role Playing*
2. Untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Muhammadiyah 03 Nusukan Surakarta

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara umum diharapkan untuk hasil penelitian ini dapat memberikan bahan masukan bagi guru untuk menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan memahami teks dialog.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengalaman bahwa penerapan metode yang aktif dan menarik itu sangat bermanfaat ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Dapat menjadi alternatif media pembelajaran percakapan guna meningkatkan pemahaman siswa.

c. Bagi Siswa

- 1) Melatih kemampuan memahami isi teks dialog siswa.
- 2) Dengan metode *Role Playing* siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia