

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa (Sagala, 2013:3). Dari uraian dan pengertian pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pendidikan adalah usaha manusia (pendidik) untuk dengan penuh tanggung jawab membimbing anak-anak didik memiliki kepribadian yang lebih baik dan lebih dewasa.

Dilihat dari tujuannya, pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat. Dilihat dari sudut pengertian atau definisinya, dengan demikian pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani siswanya melakukan

kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan (Sagala, 2013:4).

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama untuk berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia, dimana iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa menjadi sumber motivasi kehidupan segala bidang (Ihsan, 2011:2).

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa serta sumber belajar yang ada pada suatu lingkup pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran, siswa menjadi salah satu subjek sekaligus objek yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa sangat beragam, salah satunya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia yang sangat penting diajarkan kepada peserta didik. Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis (Depdikbud, 1995). Ada beberapa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di SD karena mempunyai kedudukan yang sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari, membentuk sikap

bahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menekankan pada komunikasi secara tertulis saja namun komunikasi secara lisan juga sangat penting diajarkan kepada peserta didik. Keduanya sama-sama memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada model pembelajaran yang digunakan guru untuk memotivasi dan melatih sikap percaya diri siswa. Karena dapat kita lihat bahwa ada beberapa siswa SD yang belum berani atau percaya diri untuk menyampaikan gagasannya dan ada juga beberapa siswa yang masih malu atau takut bertanya kepada guru saat siswa tersebut belum paham tentang materi yang dijelaskan oleh gurunya. Siswa tersebut lebih memilih untuk diam dan tidak menanyakan permasalahannya kepada guru ataupun teman sebangkunya.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru maupun peserta didik, maka perlu ditingkatkan segala aspek yang ada di dalamnya. Baik dari segi pendidik, peserta didik, maupun instrumen yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang lebih banyak menggunakan teori dibandingkan dengan praktek, sehingga keterlibatan siswa sangat kurang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik (guru) harus dapat memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dan melibatkan siswa di dalamnya agar siswa tertarik dan lebih termotivasi. Sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diberikan oleh pendidik (guru). Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat

melatih sikap percaya diri atau keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan dan kesulitannya dalam pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan memotivasi siswa serta dapat melatih sikap percaya diri siswa adalah model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pada model pembelajaran *Role Playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Huda, 2014:209).

Berdasarkan uraian di atas sejalan dengan pendapat Roestiya (dalam Handayani, 2008: 21) Model *Role Playing* (bermain peran) memiliki kelebihan sebagai berikut menyenangkan bagi siswa, menarik minat siswa dalam belajar, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, rasa percaya diri siswa meningkat, dan siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan sebagainya. Dari kelebihan model *Role Playing* (bermain peran) tersebut diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif dan psikomotornya.

Penelitian dengan model pembelajaran yang sama dilakukan oleh Anis Septiani (2014) yang berjudul “Peningkatan keterampilan bermain drama menggunakan metode *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang” menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*), siswa mengalami peningkatan dalam persentase ketuntasan klasikal yang pada siklus I hanya sebesar 68,29% atau 28 siswa mencapai KKM dan pada siklus II diperoleh sebesar 85,34% atau 35 siswa mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar pada pembelajaran bermain drama melalui model *role playing* dengan multimedia pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang mengalami peningkatan sebanyak 17,05% dari siklus I ke siklus II.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anis Septiani (2014) dengan penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat memberikan pemahaman kepada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sesuai tujuan penulis.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Memotivasi dan Melatih Sikap Percaya Diri Siswa dalam Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Kelas III SDN Buddan 1 Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Bangkalan”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Apa saja faktor yang melatar belakangi motivasi siswa SDN Buddan 1 dalam belajar?
- 2) Bagaimana model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan sikap percaya diri siswa SDN Buddan 1?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui apa saja faktor yang melatar belakangi motivasi siswa SDN Buddan 1 dalam belajar.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan sikap percaya diri siswa kelas III SDN Buddan 1.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Merujuk tujuan dari penelitian yang dilakukan, maka peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan antara lain:

- 1) Manfaat teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan serta dapat memberikan informasi

pengetahuan kepada pendidik bahwa terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, maka memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran.

## 2) Manfaat praktis

- a) Dapat menjadikan motivasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.
- b) Dapat menumbuhkan motivasi dan melatih sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Memberikan dorongan bagi orang tua untuk selalu memantau perkembangan anaknya.

## 1.4 Asumsi

Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa siswa SDN Buddan 1, banyak memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari adanya siswa yang tidak tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa yang tertarik pada saat proses pembelajaran yang berlangsung, siswa yang percaya diri untuk tampil dan menyampaikan pendapatnya tentang sebuah masalah dan siswa yang selalu diam (tidak menyampaikan pendapatnya). Namun, peneliti berharap pada akhirnya siswa dapat tertarik saat proses pembelajaran berlangsung serta semua siswa dapat menyampaikan pendapatnya tentang sebuah masalah.

**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**