

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi, pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Pelajaran Bahasa Indonesia diberikan sejak masih dibangku Sekolah Dasar dengan harapan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat menerapkan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, dan keterampilan berbahasa siswa. Terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), ke-

terampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2008:1). Keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Model kurikulum KTSP memberikan keleluasaan kepada guru untuk mengembangkan dan merencanakan pembelajaran sesuai dengan kemampuan sekolah dan kemampuan siswa. Seorang guru dapat menyajikan suatu materi ajar dan memfasilitasi setiap pembelajaran guna mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Melihat tujuan pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam pembelajaran. Seorang guru dituntut dapat menyampaikan materi secara baik, guru juga dituntut dapat menguasai berbagai strategi pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Socah 4 pada tanggal 18 Agustus 2016 menunjukkan kurangnya pengetahuan siswa dalam menggunakan bahasa secara baik, sehingga mengakibatkan siswa masih merasa takut atau cenderung malu dalam mengungkapkan apa yang terdapat

dalam pemikirannya. Sedangkan untuk memerankan seorang tokoh yang terdapat dalam cerita siswa tidak mampu mengekspresikan karakter yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami isi dari sebuah cerita. Kemudian karena penerapan model pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula.

Hal ini mengakibatkan siswa hanya membaca cerita berdasarkan teks tanpa adanya suatu ekspresi, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman untuk menyampaikan cerita dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Keberadaan media serta model dalam pembelajaran sangatlah penting untuk memudahkan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Mengingat pada pola berfikir siswa yang bersifat konkrit maka perlu adanya seorang guru yang dapat membuat media dan model pembelajaran yang lebih baik. sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media juga dapat mengurangi verbalistik yang terjadi selama pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan ideal dan efektif.

Model *role playing* berbantuan media *video* merupakan solusi dan alternatif yang tepat untuk melatih berbicara dan bercerita serta membangun rasa percaya diri pada siswa di dalam kelas. model *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Adapun keuntungan dalam menggunakan model *role playing* ini adalah: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak (Hamdani, 2011: 87).

Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *video* merupakan langkah yang tepat untuk membelajarkan keterampilan berbicara dan bercerita pada siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar behavioristik, bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Media *video* dalam penelitian ini merupakan stimulus dan aktivitas siswa serta keterampilan berbicara (bercerita) merupakan respon.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Dewi yang berjudul “*Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Model Role Playing pada Siswa Kelas III SDN Turi 01 Kodya Blitar*” pada tahun 2011. Dalam penelitian ini di latarbelakangi penggunaan model pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang efektif sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada ketertarikan untuk belajar. Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Yuliagustiana yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Model Role Playing pada Siswa Kelas V SDN II Plandaan Kabupaten Tulungagung*” pada tahun 2011. Dalam penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil keterampilan berbicara memperoleh skor di bawah KKM dengan rata-rata kelas hanya berkisar 59. Temuan ini dikuatkan oleh hasil penelitian Saputra yang berjudul “*Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Model Role Playing Siswa Kelas V SDN Kuin Selatan 5 Banjarmasin*” pada tahun

2012. Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa pada materi berbicara berada di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas IVB SD Negeri Gisikdrono 03 Semarang. Berdasarkan refleksi awal tim kolaborasi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara masih kurang maksimal, karena penerapan model pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal pula.

Di samping itu, data hasil observasi siswa kelas IVB SD N Gisikdrono 03 Semarang menunjukkan bahwa 19 siswa (54,28%) dari 35 siswa di kelas tersebut mendapat skor di bawah KKM yaitu 70, dan hanya 16 siswa (45,71%) saja yang mendapat skor di atas KKM (70). Dengan skor terendah siswa yaitu 35 dan skor tertinggi 90. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka perlu ditingkatkan proses pembelajarannya agar keterampilan berbicara siswa meningkat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan model pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan mengadakan penelitian mengenai “Analisis Model *Role Playing* Berbantuan Media *Video* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Siswa Kelas V SDN Socah 4”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *video* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi drama siswa kelas V SDN Socah 4?
2. Apa saja kendala-kendala pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *video* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi drama siswa kelas V SDN Socah 4?

1.3 Tujuan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk

1. Mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *video* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi drama.
2. Mendeskripsikan kendala-kendala pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *video* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi drama siswa kelas V SDN Socah 4

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis. secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan model *role playing* berbantuan media *video* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi drama siswa kelas V SDN Socah 4.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa, peneliti, dan penyelenggara pendidikan:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik dari segi pemilihan metode, model dan media yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Bagi siswa

Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan melatih siswa berfikir dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru SDN Socah 4 tentang pembelajaran model *role playing* berbantuan *media video* dan memberikan kontribusi positif dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui gambaran langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia terhadap kemampuan berbicara dengan menggunakan model *role playing* berbantuan *media video*.

(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)