

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang vital dibutuhkan bagi manusia sebagai makhluk individu dan sosial dalam menghadapi segala macam permasalahan di dunia. Unsur yang terlibat di dalam pendidikan termasuk siswa, guru, wali siswa, kepala sekolah, pengawas dan seterusnya harus berkolaborasi dalam menjalankan program pendidikan yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan di zaman globalisasi ini. Pemerintah yang dijalankan oleh Kemendikbud serta Kemenristek berperan dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia dengan melakukan perubahan kurikulum, peningkatan SDM guru, peningkatan sarana dan prasarana sekolah serta peningkatan kerjasama dengan dinas terkait di bawahnya. Pendidikan menemui beberapa tantangan masalah untuk dicari solusi agar tercipta pendidikan yang berkualitas dan berkarakter.

Berbagai masalah pendidikan yang terjadi di sekolah salah satunya adalah kemampuan guru yang kurang dalam menghadirkan pembelajaran yang PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan) serta mencapai tujuan pembelajaran yang bermutu. Guru harus dapat melakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru diharapkan dapat mengetahui karakteristik dan minat siswa

Menurut Djamarah dan Zain (2015: 281) guru adalah seseorang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Berdasarkan ketentuan Pasal 39 ayat (2) Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Guru yang profesional diharapkan mampu mengembangkan bakat sesuai dengan minat siswa dengan menciptakan proses pembelajaran yang maksimal untuk memperkuat konsep dan kompetensi siswa.

Materi penelitian yang digunakan yaitu buku Tematik kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, sub tema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, pembelajaran 4 sd 6. Dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. Dalam materi ini siswa diajarkan dengan bermain peran untuk melatih komunikasinya baik secara verbal dan nonverbal, serta menceritakan unsur unsur cerita dari teks non fiksi dengan benar.

Observasi yang dilakukan penulis di UPT SD Negeri 31 Gresik menemui berbagai masalah dalam pembelajaran. Seperti guru menerapkan model pembelajaran yang konvensional, metode mengajar yang kurang variatif, kurangnya sarana prasarana belajar, serta kurangnya motivasi belajar siswa. Sarana dan prasarana juga kurang memadai seperti buku perpustakaan, media pembelajaran, proyektor dan lain-lain.

Berdasarkan *interview* peneliti kepada kepala sekolah dan guru di sekolah tersebut, ditemukan bahwa guru kurang bisa menerapkan metode belajar yang variatif dikarenakan faktor kurangnya kemampuan guru, kurangnya mengikuti pelatihan tentang metode mengajar yang variatif, serta keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Sehingga hasil belajar siswa pada beberapa mata pelajaran kurang maksimal. Beberapa guru juga kurang menguasai pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi di UPT SD Negeri 31 Gresik ditemukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih terlalu mendominasi pada kegiatan inti pembelajaran. Terlihat siswa kurang percaya diri, kurang interaksi antar teman saat diskusi kelompok, suasana kelas kurang ceria, serta hasil belajar yang kurang memuaskan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek penting yang harus dikuasai siswa yaitu seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari berbagai aspek tersebut kemampuan bicara siswa kelas IV di

UPT SD Negeri 31 Gresik menjadi fokus perhatian peneliti karena tampak kebanyakan siswa minim berbicara. Padahal kemampuan berbicara yang baik diperlukan siswa dalam berinteraksi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kurangnya kemampuan berbicara akan menyebabkan kesulitan siswa dalam bergaul, mengaktualisasi diri dan mengembangkan bakat-bakat yang lainnya.

Terdapat berbagai macam metode mengajar yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa seperti diskusi kelompok, presentasi, *talking stick*, *show and tell* dan bermain peran. Metode yang dipilih guru disesuaikan dengan materi pembelajaran, minat serta bakat siswa. Pada materi teks fiksi akan lebih baik jika pembelajaran dilakukan dengan metode bermain peran (*Role Playing*), karena dapat melatih imajinasi siswa, mengembangkan kreativitas berbicara dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan hingga jangka waktu yang lama dalam memori ingatan siswa.

Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. (Sani, 2013:170).

Metode bermain peran (*Role Playing*) yang dilakukan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta dapat meningkatkan hasil

belajar. Peneliti berharap metode tersebut dapat dijalankan dengan baik oleh guru sehingga pengalaman belajar tersebut akan dikenang lama dalam memori siswa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain :

1. Guru sering menerapkan metode pembelajaran yang konvensional berupa metode ceramah yang membuat pembelajaran didominasi guru .
2. Siswa masih kurang aktif dan kurang percaya diri dalam pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kurang memuaskan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah keefektifan metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di UPT SD Negeri 31 Gresik?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah ini adalah bagaimana keefektifan metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di UPT SD Negeri 31 Gresik?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat berupa teoritis dan praktis antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini untuk mendapatkan teori baru tentang kemampuan berbicara siswa melalui metode bermain peran (*Role Playing*) di pendidikan sekolah dasar serta menjadi bahan dasar pertimbangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang metode bermain peran (*Role Playing*) dan sebagai bahan pertimbangan untuk dapat diaplikasikan di sekolah.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang baik pada pembelajaran bahasa Indonesia, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa berbahasa, berkomunikasi, dan bekerja sama di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai evaluasi peningkatan kinerja kepala sekolah sesuai program kerja serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional variabel pada penelitian ini adalah :

1. Efektivitas

Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas metode bermain peran (Role Playing) dalam pembelajaran bahasa indonesia terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV UPT SD NEGERI 31 GRESIK .

Adapun indikator dari efektivitas tersebut adalah :

a) Hasil Belajar

Hasil belajar murid yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh oleh murid setelah proses pembelajaran dengan metode Bermain Peran melalui tes belajar. Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual dan klaksikal, yaitu murid telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dan skor idealnya 100. Standar ketuntatasan belajar murid sebagai acuan efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah sekurang-kurangnya 75% dari jumlah murid yang mencapai nilai KKM.

b) Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas siswa adalah keterlaksanaan kegiatan siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung melalui penerapan Metode Bermain Peran. Aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses komunikasi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru yang menghasilkan perubahan tingkah laku selama proses pembelajaran dengan menerapkan Metode Bermain Peran.

