

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsi lain dari pendidikan adalah mengurangi kebodohan, keterbelakangan dan kemiskinan karena ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat menjadikan seseorang mampu mengatasi problematika.

Pendidikan mempunyai peranan penting mempersiapkan peserta didik agar dapat memperoleh kesuksesan dalam karier, kehidupan karier dan kehidupan pribadi, serta mampu berpartisipasi dalam pembangunan masyarakat, dalam hal ini guru memegang peranan penting. Guru seharusnya dapat menggunakan metode pembelajaran yang variatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang variatif sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran.

Dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal terjadi suatu proses kegiatan. Pada kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal yang khususnya berlangsung disekolah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, namun keterlibatan aktif menjadi hal yang tidak kalah pentingnya agar dapat memancing

siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Gurudituntut untuk lebih kreatif dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran,diantaranya adalah dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif (Heny, 2017: h, 67).

Kita semua tahu bahwa kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Guru sebagai pusat pembelajaran sehinggasiswa kurang aktif dalam pembelajaran. Terutama dalam mata pelajaran bahasa indonesia siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa indonesianya di sekolah dasar seringkali guru menggunakan model pembelajaran satu arah. Guru sering kali memberikan berbagai informasi sehingga dalam kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher centered*). Pengajaran tersebut menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar tentang untuk belajar bahasa indonesia.

Hal ini dibuktikan dengan kegiatan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga dengan metode ceramah guru secara mutlak menjadi satu-satunyasumber belajar bagi siswa. Metode ceramah semacam ini kurang memberikarahana pada proses pencarian pemahaman, penemuan dan penerapan. Akibatnya pendidikan bahasa indonesia kurang dapat memberikan pengaruh yang berarti pada kehidupan sosial siswa. Suasana belajar seperti itu, menjauhkan peranpendidikanbahasadalam upaya membekali siswa untuk mengembangkan

Ada indikasi bahwa dengan pola pembelajaran bersifat *teachercentered*, seringkali siswa tidak konsentrasi dengan apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Pembelajaran didominasi oleh guru dan siswa sekedar menjadi pendengar pasif tanpa mengembangkan kompetensi yang ada dalam dirinya. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa tidak cenderung aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi tidak optimal. Penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswanya sebatas produk hapalan.

Ada indikasi bahwa dengan pola pembelajaran bersifat *teacher centered*, seringkali siswa tidak konsentrasi dengan apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Pembelajaran didominasi oleh guru dan siswa sekedar menjadi pendengar pasif tanpa mengembangkan kompetensi yang ada dalam dirinya. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa tidak cenderung aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi tidak optimal.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup maupun benda mati (Deni, 2014: h, 72). Untuk melakukan pembelajaran bermain peran siswa seharusnya memiliki pengetahuan mengenai karakter yang diperankan.

Metode bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hamdani, 2011: h,98).

Madrasa Ibtidainya Negeri Siompu adalah salah satu sekolah dasar yang ada di desa Biwinapada ini selalu berusaha meningkatkan mutu dan prestasinya dalam segala hal termasuk didalamnya peningkatan hasil belajar siswa. Selama ini proses belajar yang berlangsung di Madrasa Ibtidaiyah Negeri Siompu masih menggunakan metode sederhana yaitu seorang guru hanya memberikan materi menggunakan metode ceramah pada siswa. Siswa tidak pernah tahu asal diperolehnya materi yang diberikan, kemudian diberikan contoh soal dan diakhiri dengan tes tertulis. Hal ini menyebabkan kualitas proses dalam pembelajaran itu sendiri cenderung berlangsung satu arah, siswa kurang aktif dan guru hanya menggunakan metode pembelajaran itu-itu saja tanpa ada pembaharuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sehingga siswa terlihat pasif serta mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Hasil wawancara siswa semester 1 belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan di sekolah. Dari 13 orang siswa yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ada 5 orang siswa dan 8 orang siswa belum memiliki nilai yang tuntas, dikarenakan siswa tersebut tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi pembelajaran

dan mereka memilih bermain dengan teman sebangku pada saat jam pelajaran berlangsung. Sehingga mereka memiliki nilai yang tidak tuntas sesuai nilai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan disekolah.

Berdasarkan uraian diatas maka diadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul **''Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas V Min Siompu''**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi bahasa indonesia masih rendah.
2. Tingkat keaktifan siswa masih rendah.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kurang baik.
4. Metode belajar yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajarkurang bervariasi serta pada proses pembelajaran siswa kurang aktif dan berpusat pada guru.
5. *Role Playing* merupakan alternatif metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas V MIN Siompu.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN Siompu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) di kelas V MIN Siompu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MIN Siompu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Siompu dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).
2. Siswa mampu membuat tugas secara mandiri maupun kelompok serta mampu mempertanggung jawabkan tugas individu maupun kelompok.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Umum

Secara umum, penelitian ini diharapkan bisa memberi sumbang pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dibidang bahasa indonesia. Bagi peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar dan bagi para pendidik agar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Khusus

Secara khusus, penelitian ini diharapkan pula dapat bermanfaat bagi munculnya penelitian sejenis, sehingga bias menjadi khasanah terhadap penelitian tentang Pengembangan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* sehingga lebih variatif dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru.
- 2) Membiasakan siswa aktif dan kreatif pada proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan dalam kelompok belajar dalam melaksanakan tugas.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wacana baru mengenai pembelajaran aktif dengan melalui metode role playing.
- 2) Memberikan informasi tentang pembelajaran aktif dalam proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat menciptakan pribadi siswa yang bermoral.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan metode role playing dan menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.

