

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten. Sekolah harus dengan sadar membina cipta, rasa, dan karsa siswanya. Sekolah juga harus melakukan pembinaan kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu stimulus atau rangsangan yang dapat menantang peserta didik untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai dan pembimbing atau pemimpin pembelajaran yang demokratis, sehingga diharapkan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok untuk menyelesaikan masalah atas bimbingan guru.

Pembelajaran perlu diciptakan suatu kegiatan dan suasana belajar yang memungkinkan berkembangnya semua dimensi dalam pendidikan, seperti watak, kepribadian, intelektual, emosional, dan sosial. Dengan demikian diharapkan tercapai kemajuan dan perkembangan yang seimbang antara semua dimensi tersebut. Strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai dimensi di atas adalah strategi pembelajaran yang berfokus belajar bagaimana seharusnya belajar. Strategi ini harus menekankan pada perkembangan kemampuan

intelektual yang tinggi, memiliki kepekaan (sensitif) terhadap kemajuan belajar dari tingkat konseptual rendah ke tingkat intelektual tinggi.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar siswa yang baik. Bila hasil belajar belum baik, maka proses belajar dan pembelajaran belum berhasil. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolok ukur baik oleh guru maupun siswa dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Sekolah Dasar Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo merupakan salah satu sekolah dasar yang konsisten dalam membina sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, dan terampil, terutama mempersiapkan siswanya agar mampu menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dikatakan penting, karena bahasa tidak terpisahkan, dan selalu mengikuti setiap aktivitas manusia. Bahkan sejak manusia dilahirkan, manusia sudah memiliki dorongan-dorongan untuk menyatakan sesuatu dalam dirinya.

Tarigan (2008:1) mengemukakan bahwa bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir

Belajar bahasa berfungsi untuk mencapai keterampilan seseorang. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu (a) keterampilan menyimak, (b) berbicara, (c) membaca, dan (d) menulis. Dilihat dari urutan pemerolehannya keterampilan berbicara diperoleh pada urutan kedua, hal ini menunjukkan bahwa berbicara

tidaklah mudah. Untuk itu, pembelajaran berbicara perlu dilatih dan ditingkatkan agar kita mampu berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan komunikatif.

Salah satu keterampilan berbahasa yang penting diajarkan adalah keterampilan berbicara sesuai dengan standar kompetensi (SK) Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon. Kompetensi Dasar (KD) Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan pesan.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo kelas IV semester genap tahun pelajaran 2011/2012, pembelajaran kemampuan menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan pesan, belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 62,00 dan siswa yang mencapai nilai 62,00 atau lebih harus di atas 75%.

Tugas guru yang utama adalah mendidik, mengajar dan berusaha untuk menjadikan anak peka dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa, terutama dalam proses pembelajaran di SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo, khususnya kelas IV dalam kegiatan pembelajaran sering ditemukan berbagai masalah yang dihadapi, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Dari 20 siswa kelas IV hanya 6 siswa yang aktif dan memperoleh nilai di atas 62,00 (KKM) atau sekitar 30% ,14 siswa tidak aktif dan memperoleh nilai dibawah 62,00 (KKM) atau sekitar 70%. Dengan persentase di atas, siswa belum bisa di kategorikan berhasil karena masih banyak yang mendapat nilai dibawah 62,00 atau dibawah KKM.

Data- data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Persentase hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD N 5 Wonodadi

Hasil Belajar	Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	
	Jumlah Anak	Persentase
60 – 100	6	30 %
0 - 59	14	70%

Rendahnya persentase hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 5 Wonodadi karena dalam kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru dan guru kurang memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam belajar, siswa banyak yang berbicara dengan kawannya, sehingga kelas menjadi ribut atau ramai. Metode yang digunakan hanya metode ceramah, sehingga kurang menarik anak. Berdasarkan uraian di atas penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran *roll playing* atau bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo.

1.2 Identifikasi Masalah

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar menyampaikan pesan melalui telepon disebabkan oleh hal-hal, seperti berikut.

- a. Siswa tidak mempunyai motivasi belajar.
- b. Siswa tidak terbiasa berkomunikasi secara formal menggunakan Bahasa Indonesia di sekolah.
- c. Cara mengajar guru masih monoton dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak banyak dilibatkan dalam pembelajaran.
- d. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru.

- e. Guru belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran.
- f. Sistem evaluasi tidak berorientasi pada proses, tetapi lebih menekankan pada hasil akhir.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, rumusan peneliti ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo kabupaten Pringsewu?
- b. Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten pringsewu?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD negeri 5 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan pendidikan dan pengajaran Bahasa Indonesia terutama pembelajaran berbicara di sekolah.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, baik untuk siswa, guru, maupun untuk sekolah.

1. Untuk siswa

- Meningkatkan aktivitas dan minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dalam menyampaikan pesan melalui telepon.
- Memotivasi siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar di kelas baik secara individu maupun kelompok.

2. Untuk Guru

- Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menyampaikan pesan melalui telepon di kelas.
- Guru dapat meningkatkan kinerjanya secara profesional dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menyampaikan pesan melalui telepon.
- Guru dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menyampaikan pesan melalui telepon.

3) Untuk Sekolah

Memperoleh informasi dan pengalaman langsung dalam menerapkan teknik bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya peningkatan kemampuan menyampaikan pesan melalui telepon.