BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri maupun mendayagunakan potensi alam dan lingkungn sosial untuk kepentingan hidupnya.Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya kehidupan masyarakat. Pendidikan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandagan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara tepat dan cepat didalm berbagai lingkungan.

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di sekolah dasar kemampuan berbahasa bagi seorang anak sangat diperlukan, terutama dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.Bahasa merupakan alat komunikasi bagi masyarakat, karena bahasa memegang peran penting dalam proses komunikasi dengan sesama manusia untuk hidup bermasyarakat. Sebangai alat komunikasi,bahasa berfungsi sebangai alat untuk mencapaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan.Menurut tarigan (2008:1) keteramppilan bahasa dikelompokan

menjadi 4 yaitu : (1) keterampilan menyimak/mendengarkan, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membca, (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam dengan guru wali kelas V Ibu Defita Angraini, S. Pd pada tanggal 25 Oktober Tahun 2017 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada kenyataannya Masih ada guru yang belum mampu menciptakan suasana belajar yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar, Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa dan kurangnya semangat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, pembelajaran cenderung terpusat pada guru sehingga peserta didik tersebut kurang memahami apa yang dikatakan oleh guru. Guru dianggap sebagai gudang ilmu yang mendominasi kegiatan sehingga apa yang disampaikan guru didengar oleh peserta didik tanpa ada komentar maupun pertanyaan, sedangkan tugas peserta didik hanya mencatat apa yang diterangkan oleh guru dan mengerjakan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Pada saat diadakan tes, siswa tidak dapat menjawab dan menyelesaikan tes dengan baik, sehingga masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebagaimana disebutkan oleh guru kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam , pada kenyataannya masih banyak terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Masih banyak guru yang belum mampu menciptakan suasana belajar yang dapat menarik minat peserta

didik untuk belajar, dan guru tidak mampu menciptakan suasana yang mampu memfasilitasi peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki murid secara maksimal, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa dan kurangnya semangat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia,pembelajaran cenderung terpusat pada guru sehingga peserta didik tersebut kurang memahami apa yang dikatakan oleh guru. Hal demikian juga terlihat dari Nilai UlanganHarian II kelas V tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 20 Dadok Tunggul Hitam, hasil belajar siswa masih di bawah nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Nilai Ulangan Harian I I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Daftar. Nilai Ulangan Harian II SDN 20 Dadok Tunggul Hitam Tahun Ajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah siswa	Persentase ketuntasan (%)			
		Jumlah siswa yang tuntas	Persentse siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas	Persentse siswa yang tidak tuntas
VA	24	10	43%	14	58%
VB	22	10	42%	13	57%

Sumber: Guru kelas VA dan VB SDN 20 Dadok Tunggul Hitam

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa nilai ulangan harian peserta didik kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam, pada kelas VA terdapat 24 orang siswa yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan,yang tidak tuntas(14,2%) pada kelas VB terdapat 22 orang siswa yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 14 orang anak perempuan, peserta didik tuntas (76,9%)

yang tidak tuntas (23,1%) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SK : 6.Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama. KD : 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk mencapai hasil belajar Bahasaindonesia siswa, yaitu dengan menggunakan model *Role Playing*. Model Role Playing ini memberi peserta didik kesempatan untuk berlatih dengan keterampilan khusus dalam tampil di kelas. Djamarah (2006:90) menyatakan bahwa "Model *Role Playing* adalah cara penyajian pelajaran denganmemperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, yang sering disertai penjelasan lisan".

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam PADANG".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 20 Dadok Tunggul Hitam, sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan oleh guru belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa yang diperoleh kurang memuaskan.

3. Proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa dan kurangnya semangat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.
4. Sebagian hasil belajar belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, dan juga mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan maka penelitian ini dibatasi pada hasil Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar kognitif Bahasa Indonesia Kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini "Apakah terdapat Pengaruh model *Role Playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam".

E. TujuanPenelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk melihat Pengaruh hasil belajar siswa ranah kognitif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Model *Role Playing* di kelas V SDN 20 Dadok Tunggul Hitam.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian Pendidikan, sekolah, dan institusi pendidikan lainnya. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Bagi Siswa untuk mempermudah memahami materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dan untuk melihat pengaruh pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Role Playing*dan konvensional.
2. Bagi Guru dapat mengembangkan *profesionalisme* guru dan mengetahui strategi serta model pembelajaran yang tepat dan cocok untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah, mampu memberi peningkatan mutu dan kualitas sekolah untuk selalu melakukan *inovasi* dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berharga bagi sekolah, khususnya bagi guru kelas untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan efesien bagi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia