

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Perlu disadari untuk menghadirkan suatu interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dibutuhkan situasi kelas yang aktif, kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, dalam proses belajar aktif guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman, dan pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran aktif dan menyenangkan sangat perlu diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk menguasai aspek-aspek yang terdapat dalam mata pelajaran ini yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh sebab itu dalam membelajarkan Bahasa Indonesia guru perlu mengenal dan dapat melaksanakan dengan baik berbagai pedoman tentang strategi, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa pada saat pembelajaran sehingga aspek-aspek dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh siswa.

---

<sup>1</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 4

Penulis menemukan fakta di lapangan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum tercapainya nilai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 65. Dalam proses sehari-hari, guru sudah menjelaskan maksud teks cerita rakyat secara lisan, merangkum dengan tertulis dipapan tulis, bahkan memberi soal latihan, dan pekerjaan rumah untuk menceritakan kembali dalam tulisan mereka. Namun, tetap saja kemampuan memahami teks cerita masih rendah, sedikit sekali diantara mereka yang mengajukan pertanyaan, beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan guru yang benar, sebagian besar siswa kesulitan menemukan latar belakang cerita (tokoh, watak, waktu), bahkan banyak diantara siswa yang tidak bisa menceritakan kembali dan merangkum isi cerita tersebut. Siswa belum bisa memahami intisari dari teks cerita tersebut, mereka hanya tahu cerita yang disampaikan oleh gurunya namun belum bisa memahaminya. Beliau memaparkan juga jumlah keseluruhan siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 ada 15 siswa diantaranya, terdapat 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Dari hasil latihan menunjukkan dari jumlah siswa sebanyak 15 hanya ada 5 siswa (33,3 %) yang kemampuan memahami isi cerita dan mencapai nilai yang sudah ditetapkan. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 belum dapat memahami dan menguasai materi isi cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.<sup>2</sup>

Melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV dalam mengatasi fenomena pembelajaran di atas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing* agar dapat diketahui apakah dengan metode *Role Playing*

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Ibu Walida S.Pd wali kelas 4 SDN Kedung Soka 2. Pada tanggal 11 Desember 2019, pukul 10:00 WIB

berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi memahami teks cerita.

Selain itu sangatlah penting bagi seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah dalam menyampaikan materi ajar yang hendak disampaikan, sehingga dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ada beberapa pendapat bahwa meningkatkan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV yaitu dengan menerapkan berbagai macam cara sebagai berikut:

#### 1. Pembelajaran kontekstual

Model pembelajaran kontekstual siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi dan saling mengoreksi, pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan dunia nyata atau masalah dunia nyata, perilaku dibangun atas kesadaran sendiri, keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman, pembelajaran yang dilakukan harus mempertimbangkan pengetahuan atau kekurangan siswa, pembelajaran dapat terjadi diberbagai tempat, konteks, dan setting kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

#### 2. Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah

Cara meningkatkan kemampuan pemahaman dengan mengoptimalkan perpustakaan sekolah, karena dengan pemanfaatan perpustakaan sekolah akan tampak peningkatan kemampuan membaca pemahaman cerita pada siswa dari siklus ke siklus.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Bintang Marhaeni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Minat Baca kelas V", 4

<sup>4</sup>Yuni Purwanti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Dengan Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Pada Siswa Kelas V SD Negeri Winongkidul Tahun Ajaran 2013/2014", 7

### 3. Melalui media audio

Penggunaan media audio dalam pembelajaran menyimak cerita diharapkan membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta memotivasi untuk belajar. Media audio ini juga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan informasi yang disampaikan. Dengan demikian, pemakaian media audio diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2.<sup>5</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka keefektifan proses pembelajaran sangat penting terhadap kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya memahami Teks Cerita. Maka dari itu perlu adanya kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru., misalkan dengan menerapkan metode-metode aktif. Oleh karena itu, Metode *Role Playing* merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kemampuan pemahaman anak terhadap teks cerita.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Teks Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV” (PTK di kelas IV SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang Banten)

---

<sup>5</sup>Sunaji, “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V SDN No.1 Panca Mukti”, 121

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah di tulis di atas, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa pada materi teks cerita sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Siswa kesulitan menemukan latar belakang cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Siswa tidak bisa menceritakan kembali dan merangkum isi cerita tersebut.
4. Rendahnya kemampuan pemahaman siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah yang dibahas tidak terlalu luas, maka peneliti mencoba untuk membatasinya. Adapun batasan masalah ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan metode *role playing*.
2. Penelitian ini dikhususkan pada kemampuan pemahaman siswa kelas IV SDN Kedungsoka 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka perumusan masalah penelitian ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik dengan diterapkannya metode *role playing*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui deskripsi metode *role playing* yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman teks cerita pada siswa kelas IV menggunakan metode *role playing*.

### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. Dan peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Peneliti
  - a. Menambah wawasan tentang penelitian tindakan kelas (PTK) dan bisa melakukan penelitian, jika menemukan masalah yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar dan untuk mencari solusi secara cepat.
  - b. Dapat mengembangkan kemampuan secara kreatif dan fungsional.
  - c. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
  - d. Dapat memahami kegiatan belajar mengajar secara empiris.
2. Guru
  - a. Untuk memperbaiki proses pembelajaran.
  - b. Menambah wawasan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.
3. Siswa
  - a. Meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- b. Meningkatkan penguasaan materi dalam proses pembelajaran.
  - c. Mengembangkan sikap aktif siswa dalam proses pembelajaran.
4. Sekolah
- a. Memperbaiki sistem pembelajaran disekolah.
  - b. Meningkatkan motivasi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kreatif dan inovatif.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengikuti sistematika pembahasan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis penulis membagi kedalam beberapa BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan, terdiri dari: ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II adalah Kajian Teori, terdiri dari : landasan teori tentang penerapan Metode *Role Playing* terhadap kemampuan pemahaman teks cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Kedungsoka 2 Kabupaten Serang Banten.

BAB III adalah Metodologi Penelitian terdiri dari : waktu dan tempat penelitian, persiapan penelitian, subjek penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari : Hasil penelitian pembahasan penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman teks cerita pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV.

BAB V adalah Penutup, terdiri dari : Simpulan dan Saran  
Daftar Pustaka dan Lampiran-Lampiran