

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.¹

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.

Fenomena pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan gambaran umum yang terjadi dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

¹Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), cet.2, 4.

Hal ini juga sekarang dialami SD Negeri Legok III Kecamatan Legok Kabupaten Tangerang dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia.

Penulis menemukan fakta di Lapangan siswa kelas III SD Negeri Legok III² pada mata pelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum tercapainya nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 60. Sebagian siswa belum memahami materi yang disampaikan guru. Beliau memaparkan juga bahwa hanya 33,3% siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM dari jumlah keseluruhan yaitu 24 siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa kelas III SD Negeri Legok III belum dapat memahami dan menguasai materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia diantaranya: kurang fokus dan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi memahami isi dongeng karena guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan semua materi bahasa Indonesia, sehingga siswa menjadi jenuh dan tidak termotivasi dalam belajar. Hal itu menyebabkan siswa menjadi kurang faham terhadap materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa rendah dalam materi memahami isi dongeng.

Pada dasarnya semua metode pembelajaran dapat dikatakan baik dan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing yang saling melengkapi satu sama lain. Salah satunya metode ceramah dalam proses pembelajaran

²Wawancara dengan ibu Yayah Rokayah S.Pd.I, Wali kelas III SDN Legok 3. Pada tanggal 14 Januari 2019, Pukul: 10:00 WIB.

tidak dapat dikatakan metode yang salah. Hal ini dikarenakan setiap metode pembelajaran mempunyai tingkat kesesuaian dan ketepatan yang berbeda dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, ketika akan menerapkan metode dalam proses pembelajaran perlu menyesuaikan tepat atau tidaknya dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Metode ceramah kurang tepat diterapkan dalam pembelajaran memahami isi dongeng karena dalam pelaksanaannya guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan menggunakan buku. Hal tersebut cenderung membuat siswa pasif dan tidak termotivasi sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Melalui hasil kolaborasi dengan wali kelas III dalam mengatasi fenomena pembelajaran di atas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *role playing* agar dapat diketahui apakah dengan menerapkan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi memahami isi dongeng Khan yang kena batunya.

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.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mencoba menerapkan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Karena dengan menggunakan metode *role playing* siswa ikut berperan aktif dan memperoleh pengalaman secara langsung dengan memainkan peran, sehingga dengan begitu siswa dapat lebih memahami isi dongeng tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul: **“PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI DONGENG KHAN YANG KENA BATUNYA** “(Pre-Eksperimen di Kelas III SD Negeri Legok III Kecamatan Legok Kabupaten Tangerang)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk diterapkan dalam dongeng khan yang kena batunya.

2. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Legok III pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi dongeng khan yang kena batunya.

C. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini dikhususkan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Legok III materi memahami isi dongeng dengan menerapkan metode *role playing*.
2. Dongeng yang digunakan untuk penelitian ini adalah dongeng yang berasal dari Mongolia yaitu dongeng khan yang kena batunya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah penelitian ialah sebagai berikut:

1. Apakah metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi memahami isi dongeng khan yang kena batunya?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi

dongeng khan yang kena batunya di kelas III SD Negeri Legok III Kecamatan Legok Kabupaten Tangerang?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi dongeng khan yang kena batunya di kelas III SD Negeri Legok III Kecamatan Legok Kabupaten Tangerang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi memahami isi dongeng khan yang kena batunya yang menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Legok III.

- b. Mengembangkan sikap aktif siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan menganggap bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Memperbaiki proses pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Legok III.
 - b. Menambah wawasan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
 3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan motivasi Sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif, kreatif dan inovatif.
 - b. Dapat meningkatkan mutu Sekolah dengan memajukan prestasi belajar siswa.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan; terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Teori; terdiri dari Metode *Role Playing*, Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.

BAB III adalah Metodologi Penelitian; terdiri dari Waktu dan Tempat Penelitian, Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, Desain Penelitian, Instrumen Penelitian dan Analisis Data, Teknik Analisis Data, Hipotesis Statistik.

BAB IV adalah Hasil Penelitian; terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V adalah Penutup; terdiri dari Kesimpulan dan Saran.