

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu unsur penting dari proses pembelajaran dalam sebuah pendidikan adalah pendidik. Di pundak pendidik terletak tanggungjawab yang amat besar dalam upaya mengantar peserta didik ke arah tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Secara umum pendidik adalah orang yang memiliki tanggungjawab untuk mendidik. Secara khusus, pendidik dalam perspektif pendidikan islam, adalah orang-orang yang bertanggungjawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi peserta didik baik potensi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), maupun keterampilan (psikomotorik) sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam.<sup>1</sup>

Untuk itu bagi seorang pendidik dalam interaksi kegiatan proses belajar sudah seharusnya mencari informasi tentang bagaimana mengajarkan kepada peserta didik untuk meningkatkan mutu dalam proses belajar. Keberhasilan proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat diukur dari keberhasilan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi dan prestasi belajar.

---

<sup>1</sup> Juhji, profesi pendidik dan tenaga kependidikan, (puslitpen LP2M : Iain Smh Banten, 2017), 10.

Seorang guru atau pendidik haruslah memiliki kemampuan dalam penguasaan ilmu pengetahuan, akan senantiasa menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Dalam proses mengajar dituntut dari seorang guru untuk memiliki kemampuan dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar.

Pendidik merupakan suatu pekerjaan profesional yang memerlukan suatu keahlian khusus. Karena keahliannya bersifat khusus, maka seorang pendidik memiliki peranan yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan pembelajaran yang akan menentukan mutu pendidikan di suatu satuan pendidikan.

Metode dan teknik pembelajaran bahasa ditingkat sekolah dasar (SD) berbeda dengan metode untuk anak usia sekolah menengah dalam upaya mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa. Metode dan teknik pembelajaran bahasa yang umum dikenal dapat juga diterapkan untuk mata pelajaran lain jika topiknya relevan. Demikian pula, metode pembelajaran yang umum dikenal juga dapat diterapkan untuk pembelajaran bahasa.<sup>2</sup>

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa system lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa terdiri dari atas kata-kata atau kumpulan kata. Masing-masing mempunyai makna, yaitu hubungna abstrak antara kata sebagai lambang dan objek atau konsep yang diwakili

---

<sup>2</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015), 274.

kumpulan kata atau kosakata itu oleh ahli bahasa disusun secara alfabetis, atau menurut urutan abjad, disertai penjelasan artinya dan kemudian dibukukan menjadi sebuah kamus.<sup>3</sup>

Bahasa merupakan produk budaya yang berharga dari generasi ke generasi berikutnya. Bahasa adalah hasil budaya yang hidup dan berkembang dan harus dipelajari. Seorang anak manusia yang tidak pernah diajar berbicara, maka tidak akan pernah memiliki kemampuan berbicara. Dengan bahasa manusia dapat memberi nama segala sesuatu yang pernah dialami, diamati, baik yang tampak maupun yang tidak tampak.<sup>4</sup>

Bahasa Indonesia sebagai bahan pengajaran secara garis terdiri atas tiga komponen, yaitu kebahasaan, kemampuan berbahasa, dan kesastraan. Kompetensi kebahasaan terdiri atas dua aspek yaitu, struktur kewacanaan dan kosa kata. Kemampuan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu : kemampuan mendengarkan/menyimak, kemampuan membaca (kedua kemampuan itu bersifat *reseptif*), kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis.<sup>5</sup>

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru

---

<sup>3</sup> Mulyati, *Terampil Berbahasa Indonesia untuk perguruan tinggi*, (Jakarta : Kencana, 2017), 2.

<sup>4</sup> Uyu Mu'awwanah, *Bahasa Indonesia*, (Depok: CV. Media Damar Madani, 2015), 63.

<sup>5</sup> Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (serang : Media Madani, 2018), 3.

dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut.

Masalah yang peneliti temukan setelah melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru di SD Ardaniah, tentang tingkat kemampuan guru memahami penerapan metode role playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, penulis memperoleh informasi bahwa siswa kurang perhatian/focus terhadap materi yang diajarkan, selain itu siswa bisa membaca dan menulis akan tetapi mereka kurang memahami apa yang mereka baca.

Khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dianggap agak rumit oleh siswa. Terkadang pemahaman siswa terhadap sebuah peristiwa itu menimbulkan penafisran yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan secara aktif.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah role playing atau metode bermain peran. Metode bermain peran

adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Untuk bisa menerapkan metode role playing secara baik, maka guru terlebih dahulu memahami konsepnya baik yang bersumber dari hasil bacaan maupun hasil pembinaan oleh pengawas, kepala sekolah, dan melalui diskusi-diskusi dikelompok kerja guru. Dalam penelitian ini penulis ingin mendalami kemampuan guru di SD Ardaniah tentang konsep metode Role Playing.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil penelitian ini: **Kamampuan Guru Dalam Memahami Konsep Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Ardaniah.**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, akan dilakukan penelitian untuk mengetahui kemampuan guru dalam memahami Konsep metode Role Playing (study SD Ardaniah) khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Tingkat Pemahaman Guru terhadap Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” (Kualitatif Deskriptif Studi SD Ardaniah).**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran guru masih monoton belum menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
2. Kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran
3. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa
4. Teknik role playing merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran
5. Masih banyak guru yang belum kreatif mencari sumber pengetahuan konsep-konsep pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan pada SD Ardaniah
2. Kemampuan guru kelas tinggi (4, 5 dan 6) dalam memahami konsep-konsep metode Role Playing
3. Penulis tidak melakukan penelitian dengan aspek penerapannya, karena pada saat penelitian berlangsung sekolah harus mengikuti aturan untuk tidak melakukan pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana Tingkat pemahaman Guru terhadap metode Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Ardaniah?
2. Apakah faktor yang mempengaruhi pemahaman Guru tentang Konsep Metode Role Playing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Ardaniah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Tingkat pemahaman Guru terhadap Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Ardaniah
2. Untuk Mengetahui Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Guru Tentang Konsep Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Ardaniah

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

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah mengembangkan Khazanah keilmuan tentang kemampuan guru dalam memahami konsep metode Role Playing Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia..

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru adalah menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi
- b. Manfaat bagi sekolah adalah menjadi rujukan pembinaan yang tepat tentang konsep pembelajaran khususnya metode Role Playing.
- c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah sebagai bahan rujukan dan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

## G. Sistematika Penulisan

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

BAB 1 pendahuluan terdiri dari: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II landasan teori; terdiri dari landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, pengajuan, dan penelitian terdahulu.

BAB III Metodologi penelitian terdiri dari; waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, instrument dan teknik pengumpulan data, analisis data.



BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari hasil deskripsi penelitian dan pembahasan.

BAB V penutup yang meliputi: Kesimpulan dan Saran.





