

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan sangat bergantung pada guru sebagai tenaga pendidik. Hal tersebut menuntut guru untuk selalu menyesuaikan dan mengembangkan metode pengajaran dalam pelaksanaan pembelajaran. Agar guru dapat menjalankan tugasnya dengan benar, mereka harus mampu memahami hal-hal yang berkaitan dengan proses pengajaran. Oleh karena itu, peran guru yang sangat penting adalah mengaktifkan dan menyederhanakan proses pengajaran di sekolah, termasuk penggunaan metode dan teknik pembelajaran yang tepat sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.

Dari kelas satu hingga kelas enam, Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Pelajaran Bahasa Indonesia di MI memiliki proporsi yang cukup banyak. Hal ini dikarenakan bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menentukan prestasi akademik pada mata pelajaran lainnya.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia menerapkan persyaratan bagi siswa untuk memiliki kemampuan berbahasa. Keterampilan bahasa mengacu pada keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan bercerita atau mendongeng, dan keterampilan menulis bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Penggunaan kalimat yang tepat dan koheren dalam kemampuan bercerita sangat terkait dengan keterampilan menggunakan bahasa sebagai alat

komunikasi dalam fungsi instrumental. Kemampuan tersebut berupa kemahiran dalam kaidah struktur gramatikal bahasa Indonesia, yang mendeskripsikan tata bahasa sebagai aspek logis dari pikiran yang kemudian diungkapkan secara lisan.¹ Perlunya kemampuan bercerita yang baik dan benar bagi siswa sejalan dengan petunjuk Q.S.al-Ahzab ayat 70 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar,” (al-Ahzab 70).²

Konsep komunikasi yang diambil dari kata kunci “*qaul*” di atas berbentuk perintah (*amar*) agar menuturkan sesuatu atau bercerita dengan kata baik dan benar (*qaulan sadidan*). Dalam ungkapan yang lain; *qaulan balighan* (Q.S. 4:63), kefasihan sesuai apa yang dikehendaki; *qaulan maysuran* (Q.S. 17:28), menggunakan bahasa yang mudah dan *qaulan kariman* (Q.S. 17:23), penghormatan kepada orang lain.³

Kemampuan bercerita dengan baik, jelas, dan teratur dalam bahasa Indonesia merupakan keterampilan yang dapat diterapkan, dimana pengetahuan adalah *skills of doing* sekaligus *skills of being* untuk menciptakan keterampilan interpersonal yang baik.⁴ Seorang siswa dikatakan mampu bercerita manakala ia dapat merangkai bahasa lisan (*oral language meaning*) secara runtut dan

¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 1014.

² Muhammad Hanafi, dkk, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, Kementerian Agama Republik Indonesia (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 602.

³Maslina, *Konsep Etika Komunikasi Islam Menurut Jalaluddin Rakhmat*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2005), h. 53-57.

⁴D.E Brolin, *Life Centered Career Education: A Competency Based Approach*, (Washington DC: Reston V A the Council for Exeptional Children, 1989), h. 19-21.

jelas sehingga pesan (*message*) yang disampaikan dari inti cerita mudah dipahami dan dimengerti isi dan tujuan ceritanya oleh pendengar.⁵

Kemampuan bercerita berkaitan dengan kemampuan memilih, menyusun dan menggunakan bahasa lisan sesuai dengan tata bahasa, sehingga bahasa lisan sangat penting sebagai informasi komunikasi. Kemampuan pembelajaran bahasa ini berkaitan dengan kemampuan mengungkapkan pikiran, pengalaman atau membaca di kelas. Namun dalam prakteknya, siswa biasanya tidak bisa mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang baik.

Alasan siswa tidak terampil bercerita adalah karena pengajaran keterampilan bercerita sering kurang mendapat perhatian dari siswa dan guru. Siswa cenderung kurang percaya diri dan belum mampu dalam memilih kata bahasa saat bercerita. Keterampilan bercerita sebagai salah satu aspek pengajaran bahasa Indonesia di kelas V MI Nurussalam Rantau Karau Hulu belum dianggap serius.

Kebanyakan guru Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional dan kurang inovasi sehingga kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Indonesia berlangsung monoton dan membosankan. Para siswa tidak diajak untuk belajar berbahasa, tetapi cenderung diajak belajar tentang bahasa. Dengan kata lain apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana siswa bercerita sesuai konteks dan situasi kultur, melainkan dituntut untuk mempelajari konsep tentang bahasa Indonesia, konsekuensinya keterampilan bercerita pada pelajaran bahasa Indonesia menjadi kurang menarik sehingga nilainya hanya sekedar melekat pada diri siswa sebagai

⁵Dedi Mulyana dan Jalaluddin Rahmat, *Komunitas Antar Budaya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 13-14.

sesuatu yang rasional dan kognitif belaka, belum manunggal secara emosional dan efektif. Ini artinya rendahnya keterampilan untuk mengungkapkan karangan kata dalam bercerita dengan terampil berbahasa yang baik bisa menjadi hambatan bagi siswa untuk menjadi siswa yang cerdas, kritis, kreatif dan berbudaya.

Fakta inilah yang tengah terjadi oleh seluruh siswa kelas V MI Nurussalam Rantau Karau Hulu. Pemberian tugas kepada siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan bercerita, masih belum memadai. Terbukti nilai hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan bercerita masih lebih rendah dari KKM yang ditetapkan. Akibatnya tidak mengherankan jika siswa kurang memiliki keterampilan bercerita.

Sesuai kasus pada latar belakang di atas, model pembelajaran kooperatif *role playing* merupakan salah satu yang dipilih peneliti untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan model pembelajaran tersebut, keterampilan bercerita siswa kelas V MI Nurussalam Rantau Karau Hulu akan meningkat sesuai harapan.

Oleh sebab itu, akhirnya peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Bercerita dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Nurussalam Rantau Karau Hulu Alabio”.

Demi menghindari kesalahpahaman terhadap judul tersebut, maka penulis perlu mengemukakan maksud yang sesuai terhadap judul tulisan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan artinya proses dan cara mencapai tujuan. Dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu proses yang diajarkan guru kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran siswa.
2. Keterampilan bercerita adalah kemampuan menyampaikan suatu narasi kepada para penyimak baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto maupun suara dan menginformasikan sesuatu dengan tutur lisan (*oral speaking*) dengan penuturan yang jelas dan teratur sesuai dengan tata aturan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.
3. Model pembelajaran kooperatif adalah pedoman atau acuan guru dalam praktik pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan kerja sama.
4. *Role playing* adalah salah satu cara yang digunakan tenaga pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkan kreativitas siswa untuk menyusun dan memilih kalimat yang ingin disampaikan secara baik dan benar, meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa yang pada prakteknya melibatkan unsur senang.
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses pembelajaran yang meliputi beberapa aspek sarana pembelajaran Bahasa Indonesia (sebagai sarana komunikasi). Dalam penelitian ini kemampuan siswa dievaluasi melalui kemampuannya dalam menyampaikan informasi (aspek bercerita).

Jadi yang dimaksud dengan meningkatkan keterampilan bercerita dengan model pembelajaran kooperatif *role playing* adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dengan memainkan peran

yang di dalamnya melibatkan unsur kesenangan, dalam upaya meningkatkan keterampilan bercerita siswa di kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi masalah

Sesuai latar belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minimnya kemampuan siswa dalam keterampilan bercerita.
2. Minimnya aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas.
3. Guru cenderung masih menggunakan metode-metode pembelajaran konvensional yang kurang meningkatkan keaktifan siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Apakah melalui model pembelajaran kooperatif *role playing* motivasi belajar siswa dalam keterampilan bercerita dapat meningkat ?
2. Apakah melalui model pembelajaran kooperatif *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

D. Cara Memecahkan Masalah

Rencana pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian kelas ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing*. Dengan menggunakan model pembelajaran ini keterampilan bercerita dan hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan harapan.

Langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam rencana pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa.
2. Menunjuk perwakilan dari siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 5-6 orang siswa.
4. Memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai.
5. Menyuruh siswa yang telah ditunjuk untuk melaporkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah ditampilkan setiap siswa diberikan lembar kerja untuk menilai penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan evaluasi dan kesimpulan secara umum.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian tindakan kelas ini dirumuskan sebagai berikut :

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *role playing* pada keterampilan pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V MI Nurussalam Rantau Karau Hulu Alabio.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas keterampilan bercerita siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa tentang keterampilan bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Nurussalam Rantau Karau Hulu dengan model pembelajaran kooperatif *role playing*.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini nantinya akan berguna bagi siswa sebagai pengalaman belajar dalam praktik keterampilan bercerita untuk mengetahui seberapa besar kekurangan atau kelemahan pembelajaran dan untuk mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini nantinya akan berguna bagi guru untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam memilih metode yang tepat dalam memaksimalkan hasil belajar mengajar antara siswa dan guru ke arah yang lebih baik khususnya dalam meningkatkan keterampilan bercerita melalui model pembelajaran kooperatif *role playing*.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya akan bermanfaat bagi sekolah sebagai alternatif untuk mengatasi kendala yang dihadapi masyarakat sekolah dalam keterampilan bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

H. Sistematika Penulisan

Demi mempermudah isi pembahasan penelitian tindakan kelas ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

Bab II Landasan Teori, berisi: pengertian dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, kedudukan dan tujuan pendidikan Bahasa Indonesia, ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, keterampilan bercerita, penyebab munculnya kesulitan bercerita, model pembelajaran kooperatif *role playing*, langkah-langkah *role playing*, serta kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif *role playing*.

Bab III Metode Penelitian, berisi: setting penelitian, siklus penelitian tindakan kelas, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik dan alat pengumpul data, indikator kinerja, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, berisi: gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V Penutup berisi: simpulan dan saran-saran.

I. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Juli					Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal	√	√	√																						
2	Pembuatan Instrumen Pengumpulan Data						√	√	√																	
3	Perencanaan Tindakan										√	√	√													
4	Pelaksanaan Tindakan												√	√												
5	Observasi & Pengumpulan Data												√	√												
6	Refleksi												√	√												
7	Konsultasi						√							√			√			√			√			
8	Penyusunan Laporan														√	√	√	√	√	√	√	√				
9	Ujian Munaqasah																								√	

Amuntai,.....Januari 2020
Mahasiswa/Peneliti

MUSTAQIMAH
NIMKO : 17.11.20.0112.00293

