

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting, karena pendidikan itu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan hidup manusia. Dengan semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh oleh seseorang maka semakin besar kesempatan untuk meraih sukses hidup di masa mendatang. Secara garis besarnya, pendidikan sangat berkompeten dalam kehidupan, baik kehidupan itu sendiri, keluarga, masyarakat maupun kehidupan bangsa dan negara. Pemerintah dalam hal ini telah mengatur dan mengarahkan pendidikan nasional seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar "baca-tulis-hitung", pengetahuan dan ketrampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan. Bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan bahasa disamping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra.

Anita E, Wool Folk (dalam karta dinata, 1998/1999:57), Bahasa Indonesia

sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra. Padahal dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan). Jadi dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan metode yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan. Anita E, Wool Folk (dalam karta dinata, 1998/1999:57) belajar adalah hasil proses perubahan pengetahuan atau perilaku sebagai hasil dari pengalaman ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya sedangkan dalam arti sempit, belajar dimaksud sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan suatu kegiatan yang menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Tujuan pendidikan dapat dicapai, tergantung pada kegiatan pembelajaran. Pada individu yang belajar terjadilah suatu keadaan peningkatan kesiapsiagaan, ketajaman perhatian, ketegangan otot (dalam erman suharman, 1986:76). Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha untuk belajar maksimal artinya siswa memotivasi dirinya sendiri untuk belajar. Belajar akan

lebih mantap dan efektif bila di dorong dengan motivasi, terutama dari dalam atau *intrinsie motivatron*.

Motivasi merupakan hal yang paling utama untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Wool Folk (dalam ratumanan, 2002:77) motivasi diidentifikasi sebagai suatu keadaan intrenal yang mendorong seseorang untuk mempertahankan suatu perilaku,. Di sekolah sering terdapat siswa yang malas dan karena kemalasannya maka prestasi belajar menjadi rendah. Kegiatan untuk belajar tidak ada akhirnya siswa suka membolos siswa yang rendah motivasi belajarnya akan menunjukkan hasil belajar yang rendah pula. Motivasi inilah yang dapat menggerakkan aktivitas siswa dalam belajar, sehingga mereka dapat memperoleh nilai tinggi tanpa adanya motivasi belajar, amka aktivitas dalam belajar akan menumpun maka dapat disimpulkan bahwa motivasi itu merupakan dasar dari aktivitas belajar.

Secara umum faktor penyebab berkurangnya motivasi belajar siswa dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar individu. Dalam hal ini peranan seorang guru yang selalu terlibat langsung dengan anak didik terutama dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Hedaknya menggunakan cara atau metode yang mampu menunjang keberhasilan proses belajar. Pada umumnya metode ini yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pada umumnya metode ini kurang efektif karena siswa lebih cenderung mendengarkan penjelasan dari guru yang membuat siswa menjadi bosan dan jenuh. Untuk itu, seorang guru dituntut agar dapat

menerapkan suatu metode yang sesuai dan lebih menitik beratkan pada peranan siswa terlibat di dalam proses pembelajaran. Misalnya guru membimbing siswa untuk belajar lebih efektif mampu membina sikap ketrampilan, cara berfikir kritis dan tercipta suasana belajar yang efektif bukan hanya sekedar duduk dan mendengarkan yang berakibat motivasi belajar menjadi kurang dan hasil belajar menjadi rendah.

Berdasarkan nilai belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I (satu) SD Negeri Pembina Mansalean Kabupaten Banggai Kepulauan belum mengembirakan. Rata – rata nilai Bahasa Indonesia pada ulangan semester I tahun ajaran 2011/2012 hanya $\pm 50,48$. Hal itu adalah akibat dari belum efektifnya pembelajaran berbicara yang dilaksanakan di kelas. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu diadakan penelitian terhadap penggunaan metode bermain peran dalam mencapai tujuan meningkatkan kemampuan berbicara di Kelas I SD Negeri Pembina Mansalean. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tentang: *“Meningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I SDN Pembina Mansalean Kabupaten Banggai Kepulauan”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1.2.1 Belum optimalnya metode bermain peran digunakan oleh guru.

1.2.2 Kurangnya kosa kata yang dimiliki siswa untuk bercerita.

1.2.3 Kemampuan bercerita siswa masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas penulis mengangkat permasalahan yang akan dikaji yaitu : "Apakah kemampuan bercerita siswa dalam cerita melalui metode bermain peran siswa kelas I SDN Pembina Mansalean akan meningkat ?"

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengkaji identifikasi masalah di atas maka tindakan yang dapat dilakukan sebagai pemecahan masalah adalah dengan menerapkan model pembelajaran dengan metode bermain peran, sebagai gambaran dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode bermain peran pada mata pelajaran. Pemecahan masalahnya secara singkat dilakukan dengan memerankan tokoh dongeng dengan ekspresi gerak dan suara yang sesuai, membaca dongeng, memahami isi dongeng, yang dilanjutkan dengan penilaian oleh guru.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam cerita melalui metode bermain peran pada siswa kelas I SDN Pembina Mansalean Kabupaten Banggai Kepulauan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Untuk Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yaitu sebagai bahan pengetahuan dan sekaligus dapat membantu mengerahkan pada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

1.6.2 Untuk Guru

Sebagai alat untuk mengevaluasi diri tentang motivasi diri tentang belajar yang telah diterapkan sebelumnya dan guna mengembangkan keprofesionalisme guru dalam meningkatkan motivasi belajar.

1.6.3 Untuk Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam program-program pengembangan mata pendidikan yang berkualitas

1.6.4 Untuk Peneliti

Penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan wawasan kita sebagai, calon guru dalam membina anak didik serta memberikan motivasi belajar melalui metode bermain peran.