

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, oleh karena itu bahasa Indonesia diajarkan sejak anak duduk di kelas 1. Belajar bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali mereka dengan kemampuan berkomunikasi atau kemampuan menerapkan bahasa Indonesia dengan tepat untuk berbagai tujuan dan kompleks yang berbeda. Dengan kata lain pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada penguasaan berbahasa dalam bermacam situasi, seperti belajar, berekspresi, berfikir, bersosialisasi atau bergaul dan berapresiasi. Agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik maka siswa harus menguasai kaidah bahasa dengan baik pula..

Secara konvensional dikenal ada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan mendengar, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa ini satu sama lain saling berhubungan. Pengajaran keterampilan berbahasa mendorong siswa untuk sepenuhnya pada pelatihan dan praktik pemakaian bahasa sebagai alat komunikasi yang harus dikuasai oleh setiap orang. Proses komunikasi itu sendiri terdiri dari komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Menurut Coles (1995) menyatakan bahwa berbahasa lisan merupakan inti dari setiap kurikulum pengajaran. Sebagian besar kegiatan belajar dan mengajar dilakukan melalui media komunikasi lisan.

Komunikasi lisan yaitu cara seseorang menyampaikan ide dan pikirannya dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Lafal merupakan cara seseorang atau kelompok orang untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, Intonasi berupa lagu kalimat atau kecepatan penyajian tinggi rendahnya nada kalimat, sedangkan ekspresi merupakan mimik raut wajah yang ditunjukkan saat berbicara. Berbicara dilihat dari pengucapan lafal, intonasi dan ekspresi wajah dalam memerankan tokoh cerita pendek, sebagian siswa tidak merasa malu atau kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Keberanian siswa dalam memerankan tokoh cerita di depan kelas

merupakan suatu tantangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini yang harus dilakukan oleh guru pada saat menerapkan kepada siswa untuk memahami dan menghayati karakter tokoh cerita dengan menggunakan pengucapan bahasa yang baik.

Menurut Hendy (Kusmayadi 2007 *Online*) Cerita pendek merupakan kisah pendek yang mengandung kisah tunggal. Cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada satu kejadian, mempunyai satu plot, setting yang tunggal, jumlah tokoh yang terbatas dan mencakup jangka waktu yang singkat. Cerpen juga dapat memberikan manfaat, misalnya dapat memberikan kenikmatan dan hiburan.

Dalam pembelajaran materi cerita pendek, siswa sering kali membuat salah melakukan pemahaman terhadap karakter tokoh cerita yang ada. Agar siswa dapat memahami dan menghayati karakter tokoh cerita pendek maka dibutuhkan suatu metode sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan materi akan tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai dengan optimal. Salah satu metode yang digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Metode *Role Playing* ini akan memberikan pemahaman kepada siswa dengan cara berperan sebagai tokoh yang ada dalam cerita. Untuk dapat memerankan karakter tokoh tersebut siswa terlebih dahulu memahami setiap karakter tokoh yang akan diperankan sehingga siswa akan terlibat secara aktif.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Gangel (Nurhayati 2011 *Online*) bahwa *Role Playing* adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Melalui metode ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan, dan pengetahuan yang mereka miliki kedalam peranannya sehingga siswa akan lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan. Selain itu dengan penggunaan metode *Role Playing* ini diharapkan siswa mampu memerankan karakter tokoh yang akan diperankan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “**Deskripsi Penggunaan Metode Role Playing Dalam Memerankan Tokoh Cerita Pendek di Kelas V SDN 09 Bongomeme Kabupaten Gorontalo**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Penggunaan *Role Playing*
2. Belum optimal pengajaran cerpen dalam memerankan tokoh

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan metode *Role Playing* dalam memerankan tokoh dalam cerita pendek siswa kelas V SDN 09 Bongomeme Kabupaten Gorontalo?”

1.4 Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan metode *Role Playing* dalam memerankan tokoh cerita pendek di SDN 9 Bongomeme Kabupaten Gorontalo

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Untuk memperoleh pengetahuan dalam hal memerankan tokoh cerita di Sekolah Dasar

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Siswa, dapat memiliki rasa kepercayaan diri siswa untuk tampil di depan kelas
- b. Guru, dapat mengembangkan profesionalisme guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih kreatif, efektif dan menyenangkan
- c. Sekolah, memberikan dampak dalam peningkatan proses pembelajaran
- d. Peneliti, memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berharga dalam peningkatan mutu pendidikan