

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tujuan kurikulum (Rahmat, 2011:51). Tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Hadirnya kurikulum 2013 pada saat ini, telah membawa pencerahan terhadap wajah pendidikan di Indonesia umumnya dan penggunaan bahasa Indonesia khususnya sebagai bahasa pengantar pendidikan yang sekaligus berfungsi sebagai pembawa wahana ilmu pengetahuan ke bidang-bidang ilmu pengetahuan lainnya.

Melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi, diharapkan dapat menjadi masyarakat yang bermartabat, memiliki nilai tambah (*added value*), dan nilai jual yang bisa ditawarkan kepada orang lain dan bangsa lain di dunia, sehingga bisa bersaing, bersanding, bahkan bertanding dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan global. Hal ini dimungkinkan, kalau implementasi kurikulum 2013 betul-betul dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dalam

implementasi Kurikulum 2013, pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum.

Dalam kurikulum 2013 bahasa Indonesia mulai menempati posisi sebagai bahasa pembawa wahana ilmu pengetahuan. Konsep tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran, dan tematik dalam suatu mata pelajaran telah memfungsikan bahasa Indonesia sebagai penghantar ilmu pengetahuan antarmata pelajaran. Dalam hal membangun wawasan, pengembangan tema dan menghubungkan satu tema dengan tema yang lain antar mata pelajaran, bahasa Indonesia telah mampu berfungsi sebagai bahasa penyalur ilmu pengetahuan.

Kurikulum 2013 memiliki kompetensi (KI) yang terdiri atas domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi inti sikap ini menyangkut konsep kebahasaan tentang nilai, norma kultural, serta konteks sosial yang menjadi dasar terbentuknya register (bahasa sebagai teks), dan untuk kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan menyangkut konsep kebahasaan yang berhubungan dengan proses sosial (genre) dan register (bahasa sebagai teks).

Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kurikulum 2013 terdapat beberapa KI yang dijabarkan dalam KD. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak

langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4).

Adapun Kompetensi Inti (KI 3) yang dilakukan pembelajarannya oleh guru adalah “Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata”. Kompetensi Dasar yang dilakukan pembelajarannya oleh guru adalah KD 3.1 “Memahami teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan”.

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran teks tanggapan deskriptif, dengan subtemanya ini adalah pantun dari tema “Pengenalan Budaya Indonesia” dan cara pelaksanaannya dengan berbalas pantun. Berbalas Pantun adalah pemecahan masalah yang terjadi dalam konteks hubungan sosial dengan cara bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran, siswa dapat berperan sebagai tokoh yang ada dalam scenario. Sedangkan guru bimbingan merencanakan, menstruktur, memfasilitasi dan memonitor jalannya bermain peran tersebut kemudian membimbing untuk menindaklanjuti proses pembelajaran. Pembelajaran teks tanggapan deskripsi merupakan pembelajaran teks yang berisi gambaran sifat-sifat benda yang dideskripsikan. Dengan kalimat deskripsi, pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan sendiri tentang hal yang disampaikan dalam suatu teks.

Untuk mencapai KI dan KD ini maka tentunya membutuhkan suatu model. Salah satu model yang dapat dilaksanakan adalah model *role playing*. Hal ini

berdasarkan hakikat pembelajaran bahasa Indonesia yaitu belajar sambil bermain. Menurut Sagala (2012: 213) *role playing* atau dikenal juga dengan model sosiodrama adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaan dirinya sendiri dan perasaan orang lain, mereka memperoleh cara berperilaku baru dalam hubungan sosial.

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa dan sastra Indonesia bagi siswa. Dalam *role playing*, siswa dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Namun kenyataan yang peneliti dapatkan selama PPL di SMP Negeri 2 Suwawa, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kurikulum 2013 masih tetap didominasi oleh metode ceramah. Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah saintifik. Akan tetapi selama pelaksanaan PPL pembelajaran khususnya bahasa Indonesia terkadang pendekatan itu belum terlaksana dengan baik sehingga kemampuan siswa memahami pantun masih rendah. Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran *role playing*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Metode yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah metode saintifik akan tetapi terkadang metode itu belum terlaksana dengan baik, sehingga diperlukan model, strategi, atau teknik yang lain.
- 2) Pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 selama peneliti PPL belum ada yang melaksanakan model *role playing*.
- 3) Kemampuan siswa memahami pantun masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan model *role playing* dalam pembelajaran pantun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang dibahas pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah penerapan model *role playing* dalam pembelajaran teks tanggapan deskriptif pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Suwawa?
- 2) Faktor-faktor apa saja yang menghambat guru dalam menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran teks tanggapan deskriptif pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Suwawa?

- 3) Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan pada penerapan model *role playing* dalam pembelajaran teks tanggapan deskriptif pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Suwawa?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan pembelajaran teks tanggapan deskriptif pantun melalui model *role playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Suwawa
- 2) Mendeskripsikan faktor-faktor yang menghambat guru dalam menerapkan model *role playing* pada pembelajaran teks tanggapan deskriptif pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Suwawa
- 3) Memperoleh solusi yang tepat dalam mengatasi kendala yang dialami guru dalam menerapkan model *role playing* pada pembelajaran teks tanggapan deskriptif pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Suwawa

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Sekolah
Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Guru
Penelitian ini menjadi bahan evaluasi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa akan lebih semangat belajar dan mereka akan lebih terbuka untuk mengekspresikan pengetahuan dan perasaan mereka di depan umum.

4) Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan wawasan pengetahuan dalam hal penelitian.