

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap, dan kepercayaan pada peserta didik. Seperti yang dikatakan Aunurrahman (2013: 9) pembelajaran ialah sebagai proses transfer informasi dari guru kepada siswa. Guru mempunyai berbagai macam cara untuk mentransferkan informasi atau memberikan ilmu kepada siswanya baik menggunakan model, strategi, media, dan lain-lain.

Di dalam proses pembelajaran pastinya memiliki indikator yang ingin dicapai para siswa, untuk itu dalam mengukur indikator pencapaian siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar tersebut itulah yang dapat mengukur indikator pencapaian suatu materi. Menurut Slameto (2008:7), hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Djamarah dan Zain (2006: 107) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian siswa terhadap suatu materi di dalam proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar tersebut yang dijadikan tolak ukur untuk melihat keberhasilan pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran tentunya guru menginginkan para siswanya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, maka dari itu peneliti menginginkan hasil belajar yang memuaskan pada pembelajaran memerankan isi cerita fabel. Khususnya hasil belajar memerankan isi cerita fabel pada siswa kelas VII⁵ SMP Negeri 1 Limboto. Memerankan isi cerita fabel merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, karena dengan kompetensi ini dapat mengasah keterampilan berbicara. Para siswa diharapkan mampu memerankan isi cerita fabel sesuai gestur, mimik, pelafalan, dan penghayatan. Sebab itu, para pengajar haruslah pandai dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat pada materi memerankan isi cerita fabel agar tingkat capaian hasil belajar mencapai standar.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, kemampuan siswa dalam memerankan isi cerita fabel masih belum sesuai yang diharapkan oleh guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil belajar siswa yang rata-rata masih rendah. Terdapat di antaranya ada beberapa siswa belum paham betul tentang memerankan isi cerita fabel baik dari gestur, mimik muka, pelafalan, dan penghayatan. Selain itu faktor-faktor yang turut mempengaruhi yaitu tidak tepatnya memilih strategi dalam pembelajaran, sehingga kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran tidak terpenuhi.

Salah satu strategi pembelajaran yang kreatif dan produktif adalah strategi *Role Playing*. Strategi *Role Playing* adalah strategi pembelajaran permainan gerak yang di dalamnya ada aturan-aturan tertentu (bermain peran). Menurut Huda (2014: 209) *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Menurut Huda (2014: 2010) ada beberapa keunggulan yang dapat diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *Role Playing* ini. Diantaranya adalah: a) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; b) biasa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; c) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; d) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; dan 5) memungkinkan siswa terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Strategi pembelajaran *Role Playing* cocok dipakai dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran SMP kelas VII kurikulum 2013 yaitu materi teks fabel. Sasaran penelitian ini yaitu ingin mengetahui hasil belajar memerankan isi cerita fabel. Teks fabel adalah suatu cerita yang tokoh-tokohnya adalah binatang berperilaku sebagai manusia dan memiliki nilai moral. Teks fabel ini bukan hanya semata-mata hiburan tetapi suatu cerita yang memiliki nilai moral. Pelajaran yang terdapat pada isi teks fabel ini sangatlah penting untuk di pelajari, karena teks fabel ini

mengandung nilai-nilai moral yang berisi kisah kehidupan sehari-hari. Sebab itu dengan adanya penggunaan strategi *Role Playing* dapat meningkatnya hasil belajar siswa dalam memerankan isi cerita fabel.

Penelitian mengenai hasil belajar siswa merupakan salah satu hal yang sangat penting terhadap pendidikan khususnya di sekolah, karena dengan adanya hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui perkembangan kemampuan siswanya. Tidak hanya itu, untuk melihat keefektifan dan efisiennya proses pembelajaran juga dapat diketahui dari hasil belajar yang di peroleh. Adanya penelitian hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing*, guru dapat melihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya proses pembelajaran. Hasil belajar dan proses pembelajaran saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari suatu proses. Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dijadikan guru sebagai acuan perbaikan pembelajaran khususnya dalam penelitian ini yaitu memerankan isi cerita fabel pada siswa kelas VII⁵.

Penelitian yang sudah dilakukan tentang kompetensi dasar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing* menunjukkan hasil belajar siswa kelas VII⁵ dapat dikategorikan baik. Pencapaian kategori baik menggambarkan sebagian besar siswa mampu dalam melakukan pemeranan sesuai aspek yang ditentukan. Pencapaian hasil belajar tersebut merupakan pemakaian strategi yang tepat, karena hasil merupakan akibat dari suatu proses. Perpaduan yang berkesinambungan antara strategi dan materi sehingga membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2 Fokus Penelitian

1.2.1 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu.

- a. Bagaimanakah hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada siswa kelas VII⁵ SMP Negeri 1 Limboto tahun pelajaran 2016/2017 ?
- b. Apa sajakah faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada siswa kelas VII⁵ SMP Negeri 1 Limboto tahun pelajaran 2016/2017 ?

1.2.2 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing* siswa kelas VII⁵ SMP Negeri 1 Limboto tahun pelajaran 2016/2017 ?
- b. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan hasil belajar memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada siswa kelas VII⁵ SMP Negeri 1 Limboto tahun pelajaran 2016/2017 ?

1.3 Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Kegunaan bagi guru untuk memberikan acuan dalam perbaikan hasil belajar dan menambah wawasan guru mengenai instrumen-instrumen penilaian.

b. Bagi Siswa

Agar para siswa mengetahui tingkat kemampuan mereka dalam memerankan isi cerita fabel, dan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam menerima pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Kegunaan bagi sekolah memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam perbaikan hasil pembelajaran guna untuk memperbaiki mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menjadikan pedoman dalam menilai hasil belajar siswa nantinya. Model penilaian hasil belajar seperti ini dapat dilakukan disetiap mata pelajaran bukan hanya pada pembelajaran memerankan isi cerita fabel.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran, maka dikemukakan secara operasional istilah atau kata-kata yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. *Role playing* atau bermain peran adalah suatu strategi dalam proses penerapannya menekankan aktivitas pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.
- b. Memerankan adalah kegiatan menjadi orang lain sesuai tuntunan lakon drama.
- c. Teks fabel adalah cerita yang di dalamnya ialah tokoh-tokohnya binatang berperilaku seperti manusia, teks fabel bukan hanya cerita hiburan tetepi juga mengandung nilai moral.
- d. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil kemampuan siswa dalam memerankan isi cerita fabel dengan menggunakan strategi *Role Playing*.