

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan menggunakan model role playing adalah untuk dapat memerankan tokoh dalam cerita. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dilakukanlah metode role playing dalam memerankan tokoh cerita. Hal ini didukung oleh pernyataan Kurniasih S.Pd (2015;68) yang berpendapat model pembelajaran role playing adalah untuk mengembangkan imajinasi atau penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau mati dalam cerita. Sedangkan Roestiyah (Uti, 2014;16) role playing adalah mendramastikan tingkah laku, atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Atau dengan role playing dimana anak didik berperan atau memainkan peranan dalam cerita.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam memerankan tokoh cerita, dapat dikatakan model role playing mampu mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan tokoh cerita. Cerita adalah tuturan kata yang menjelaskan bagaimana terjadinya sesuatu peristiwa atau kejadian baik berasal dari kejadian nyata dan tidak nyata. Cerita juga mengembangkan potensi kemampuan berbahasa siswa melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam tokoh cerita pendek.

Melalui model role playing dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat (1) mengeksplorasi perasannya, (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, presepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap memecahkan masalah yang dihadapi, dan (4) mengeksplorasi inti masalah yang diperankan melalui berbagai cara. Jadi metode role playing sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama memerankan tokoh dalam cerita.

Cerita dapat menyajikan perilaku tokoh cerita dengan berbagai karakter. Isi cerita anak yang dimaksud merupakan cerita yang menggambarkan pengalaman,

pemahaman dan perasaan anak, keinginannya serta lingkungannya dan lain-lain. Buku cerita anak-anak juga menampilkan pikiran anak-anak bersifat sederhana, praktis, tetapi penuh kejutan. Dalam cerita anak-anak memiliki unsur-unsur seperti: tema, alur, penokohan, latar cerita sudut pandang. Hal ini didukung oleh pendapat Faisal dkk 2009 mengemukakan bahwa cerita yang diberikan kepada anak SD hendaknya memiliki unsur seperti latar cerita, alur, pelaku utama, tema cerita, amanat atau pesan dan bahasa yang digunakan. Unsur-unsur ini diperlu dipahami oleh anak untuk dijadikan latar penilaian terhadap cerita anak-anak yang akan dibaca.

Dalam proses pembelajaran masih juga ditemukan siswa yang kurang terlibat dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, kadang-kadang guru bersikap monopoli kegiatan pembelajaran, tidak sekedar memahami secara teoritis tetapi tahapan-tahapan dalam implementasinya perlu dipahami secara praktis, sehingga metode role playing yang dipilih akan memberikan hasil yang maksimal untuk kemajuan perkembangan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 12 Dulupi Kabupaten Boalemo masih kurangnya pengembangan imajinasinya dalam memerankan tokoh cerita, kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas, masih kurang memahami unsur-unsur cerita. Keberanian siswa dalam memerankan tokoh cerita di depan kelas merupakan suatu tantangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu sebagian siswa tidak menguasai naskah skenario yang diberikan oleh guru, ada juga siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Cara mengatasi permasalahan di atas dengan menggunakan model yang disukai oleh siswa yaitu model role playing. Role playing adalah pemeranan cerita tentang objek tertentu berdasarkan suatu objek diceritakan berdasarkan imajinasinya, tujuannya melatih siswa menceritakan pengalamannya. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan dirinya sesuai tokoh yang telah dipeleajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dari hal tersebut, maka dalam penelitian ini penulis tertarik untuk mengkaji salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran, secara spesifik menyangkut pemanfaatan metode pembelajaran role playing yang diformulasikan dalam judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Memahami Cerita Pada Siswa Kelas V SDN 12 Dulupi Kabupaten Boalemo”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa belum mampu memahami tokoh cerita suatu objek penceritaan
2. Siswa belum memahami unsur-unsur cerita
3. Siswa belum mampu memerankan tokoh cerita berdasarkan unsur-unsurnya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model role playing terhadap kemampuan memahami dalam cerita di kelas V SDN 12 Dulupi?”

1.4 Tujuan Penelitiann

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kemampuan memahami cerita pada siswa kelas V SDN 12 Dulupi Kabupaten Boalemo

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Untuk memperoleh pengetahuan dalam hal memerankan tokoh cerita

1.5.2 Manfaat praktis

- a. Siswa, dapat memerankan cerita dari suatu objek
- b. Guru, dapat memperjelas cara siswa dalam memerankan suatu cerita (role playing) mengembangkan profesionalisme guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih kreatif, efektif dan menyenangkan
- c. Sekolah, menjadi bahan masukan bagi guru untuk memperjelas pelajaran memberikan dampak dalam peningkatan proses pembelajaran
- d. Peneliti, memberikan pengalaman dan wawasan tentang penelitian role playing maupun penelitian lainnya