

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang memegang peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi tentu didasari oleh keterampilan berbahasa yang melingkupi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pelajaran Bahasa Indonesia dalam hal ini khususnya aspek keterampilan berbicara perlu dibina sejak dini. Melalui keterampilan berbicara siswa dapat memahami maksud pembicaraan serta memiliki kemampuan mengeluarkan pikiran dan perasaan. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pembelajaran keterampilan berbicara yang dilaksanakan di sekolah merupakan bentuk pembinaan bahasa Indonesia melalui para pengguna. Pembinaan ini harus terus dilakukan oleh semua komponen yang berkepentingan dengan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Firmansyah (2010:1) bahwa “kegiatan berbicara merupakan proses individu berkomunikasi dengan lingkungan masyarakat untuk menyatakan diri sebagai anggota masyarakat.” Oleh karena itu, pengelolaan pembelajaran serta bahan ajar perlu disesuaikan dengan

perkembangan masyarakat dalam ilmu pengetahuan sehingga memerlukan berbagai upaya dari para pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam kurikulum SD mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu isinya adalah materi Dramatisasi. Dengan bermain peran dalam drama siswa diharapkan mampu menguasai aspek-aspek keterampilan berbicara. Pembelajaran drama perlu diberikan di sekolah dasar karena dapat menggali dan menemukan nilai kognitif, nilai efektif, nilai sosial dan dapat mencerdaskan anak. Selain itu, pembelajaran drama dapat meningkatkan kreatifitas anak melalui kegiatan menulis teks drama sehingga anak dapat mengembangkan ide dan gagasan ke dalam tulisan yang berbentuk dialog. Dalam pelaksanaan pembelajaran drama, guru perlu untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif dengan memaksimalkan penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran serta pemanfaatan berbagai media. Keragaman materi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi bermain drama dikaitkan dengan kondisi siswa dan lingkungan setempat menuntut penyelenggaraan pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta penerapan berbagai model pembelajaran kooperatif untuk melatih kerjasama di kalangan siswa.

Di samping itu, program-program peningkatan mutu pembelajaran keterampilan bermain drama di sekolah dasar telah banyak dikembangkan antara lain melalui pelatihan-pelatihan guru dalam berbagai bentuk kegiatan kerja. Guru SD sebagai guru kelas diharapkan mampu untuk merancang dan melaksanakan

kegiatan belajar mengajar serta menguasai semua materi pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan rendahnya keterampilan bermain drama pada siswa kelas V SDN 5 Kayubulan Kecamatan Limboto. Kondisi konkret di sekolah ini menunjukkan bahwa keinginan guru agar keterampilan bermain drama siswa meningkat ternyata tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi, sebab dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia terutama aspek berbicara pada materi bermain drama yang diperoleh siswa masih rendah. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 5 Kayubulan, di mana dari 22 siswa hanya terdapat 8 orang atau 36,3% siswa yang memperoleh nilai tuntas pada materi bermain drama dan 14 orang atau 63,7% siswa belum memiliki keterampilan bermain drama yang memadai. Siswa kelas V SDN 5 Kayubulan selama ini kurang aktif dan kurang memberikan respon dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya duduk diam dan kurang memberikan partisipasi dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan guru prihatin karena tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan belum tercapai.

Untuk itu, diperlukan suatu strategi belajar yang lebih memperdayakan siswa. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa untuk belajar aktif dan kreatif sehingga hasil pembelajaran dapat benar-benar terinternalisasi dalam diri siswa. Untuk meningkatkan keterampilan bermain drama pada siswa kelas V SD dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran di antaranya model

time token. Melalui strategi pembelajaran kooperatif model time token, siswa diharapkan belajar melalui kerjasama tim dalam memahami konsep.

Model kooperatif merupakan konsep belajar yang membantu mengembangkan pendidikan bermutu. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan menyenangkan dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Model pembelajaran ini menghendaki siswa belajar dalam kelompok, sehingga terjalin rasa sosial dan kerjasama. Pembelajaran kooperatif yang dianggap mampu untuk menjadi solusi dalam upaya perbaikan pembelajaran keterampilan bermain drama yaitu dengan model time token.

Model time token pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran yang sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk membelajarkan keterampilan sosial. Sebagaimana kita ketahui, bahwa dalam interaksi sosial diperlukan bahasa terutama aspek berbicara sebagai sarana utama pelaksanaannya. Dengan demikian model time token dipandang efektif untuk dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi bermain drama.

Dari kondisi pelaksanaan pendidikan di Indonesia dan kondisi konkret yang terjadi di SDN 5 Kayubulan Kecamatan Limboto, maka peneliti bermaksud untuk melakukan suatu penelitian tindakan dengan memformulasikan judul: “Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama dengan Model Time Token pada Siswa Kelas V SDN 5 Kayubulan Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.”

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi bermain drama.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran drama.
3. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran drama.
4. Kurangnya minat siswa dalam belajar khususnya materi bermain drama.
5. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat.
6. Kurangnya kreatifitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran drama.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dikemukakan maka pokok permasalahan yang timbul adalah: “Apakah keterampilan bermain drama dengan model time token pada siswa kelas V SDN 5 Kayubulan Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan di atas dapat dilakukan melalui langkah-langkah model pembelajaran time token berikut.

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok drama.
2. Guru membagikan naskah drama ke masing-masing kelompok.
3. Tiap siswa dalam kelompok drama diberikan kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.

4. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.
5. Guru menghitung perolehan nilai untuk masing-masing anggota dalam setiap kelompok.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain drama dengan model time token pada siswa kelas V SDN 5 Kayubulan Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti.

- 1) Bagi guru; Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan kemampuan guru, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD secara kreatif dan fungsional serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran bahasa Indonesia melalui upaya peningkatan keterampilan bermain drama melalui penerapan model time token.
- 2) Bagi siswa; Hasil penelitian ini dilaksanakan, diharapkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi bermain drama dapat meningkat, sehingga dengan sendirinya siswa termotivasi untuk selalu mempelajari materi ini dengan sungguh-sungguh dan bukan karena terpaksa. Dengan demikian, peningkatan keterampilan bermain

drama akan berimbas pula pada peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia.

- 3) Bagi sekolah; Hasil penelitian bermanfaat sebagai masukan dalam peningkatan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia utamanya pada materi bermain drama.
- 4) Bagi Peneliti; Hasil penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam pengembangan keilmuan untuk selanjutnya dapat digunakan dalam pembelajaran. Di samping itu, diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para peneliti lanjut yang memiliki atensi terhadap pendidikan bahasa Indonesia di SD.