

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan pengalaman peneliti selama ini pada waktu menyelenggarakan pembelajaran di kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo tentang siswa disuruh menceritakan kegiatan mereka pada waktu istirahat, ternyata sebagian siswa masih mengalami kebingungan dalam mengungkapkan kata-kata. Hal tersebut disebabkan oleh (a) kurang adanya respon siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru sewaktu proses mengajar belajar di kelas, terbukti siswa asik berbicara sendiri dengan teman sebangku saat guru menjelaskan pelajaran di papan tulis; (b) rendahnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat dan gagasan sewaktu proses mengajar belajar di kelas berlangsung.

Kendala di atas menyebabkan interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran menjadi terganggu. Interaksi positif antara guru dengan siswa tidak dapat dijalin dengan baik, karena guru menyajikan materi, siswa pasif, tidak ada keinginan untuk menyampaikan pendapat dan gagasannya. Demikian juga interaksi antara siswa dengan materi yang disajikan juga tidak berjalan dengan baik karena siswa malas dengan materi-materi yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil observasi awal pada siswa kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo yang dilakukan peneliti, kualitas

proses mengajar belajar perlu untuk ditingkatkan. Hal ini diketahui dari perolehan hasil belajar sebagian besar siswa (50%) nilainya dibawah KKM sekolah yaitu 75. Ini disebabkan oleh karena guru mengajar masih menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan masih kurang yaitu hanya menggunakan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran.

Cronbach (dalam Lubis, 2012), "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience.*" Maksudnya bahwa dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat indranya. Belajar dalam arti mengubah tingkah laku, akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri.

Menurut Hamalik (dalam Lubis, 2012), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh

berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.

Permasalahan di atas jika dibiarkan akan menghambat pada tercapainya tujuan pembelajaran, dengan demikian perlu diterapkan suatu strategi pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual, karena dengan media audio visual dapat membantu siswa untuk mengemukakan pendapat mereka sehingga bisa bercerita dengan baik. Dengan strategi ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan aktif dalam bercerita, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi atau proses pembelajaran lebih dipentingkan guna mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dirumuskan dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Metode Role Playing dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah peneliti melakukan refleksi, penyebab permasalahan itu muncul adalah :

1. Prestasi belajar siswa rata-rata masih di bawah KKM (7,5)

2. Motivasi belajar siswa di bawah 3,0
3. Aktivitas belajar siswa di bawah 3,0
4. Interaksi antara guru dan siswa di saat pembelajaran di bawah 3,0

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode role Playing dengan media audio-visual dalam pembelajarn Bahasa Indonesia kelas III SD ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode role playing dan media audio-visual ?
3. Apa kelebihan dan kekurangan metode role playing dengan media audio-visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ?

Pengunaan metode Role Playing dan media Audiovisual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dimana itu membuat siswa semakin antusias dan memusatkan perhatian terhadap penjelasan guru, sehingga materi yang diajarkan dapat diserap oleh siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada siswa kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo, yang semula banyak hasil belajar siswa yang kurang dari KKM setelah menggunakan metode role playing dengan media audiovisual hasil belajar siswa bisa mencapai KKM bahkan diatas KKM.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan implementasi metode role playing dengan media audiovisual untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui metode role playing dan media audio-visual.
3. Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan metode role playing dengan media audio-visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian bagi guru
 - a. Penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir Penelitian adalah perbaikan pembelajaran
 - b. Dengan melakukan Penelitian guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya
 - c. Melalui Penelitian Tindakan Kelas guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri, tidak hanya menerima hasil perbaikan yang ditemukan orang lain namun ia sendiri adalah perancang dan pelaku perbaikan

tersebut yang menghasilkan berbagai teori dalam memperbaiki pembelajaran.

2. Manfaat Penelitian bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa
 - b. Menjadi model bagi siswa untuk menyikapi kinerja sehingga siswa dapat berperan sebagai peneliti bagi hasil belajarnya sendiri.
 - c. Meningkatkan motivasi siswa untuk berani mengungkapkan pendapat mereka
 - d. Mendapat kesempatan untuk mencapai prestasi yang optimal
3. Manfaat Penelitian bagi sekolah
 - a. Sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat, bila para gurunya sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan seperti; penanggulangan berbagai masalah belajar siswa, perbaikan kesalahan konsep, serta penanggulangan berbagai kesulitan mengajar yang dialami guru.
 - b. Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah yang berasal dari hubungan koligial yang sehat yang tumbuh dari rasa saling membutuhkan