

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemampuan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar. Melalui bercerita, siswa dapat mengungkapkan ide, perasaan, dan pengalaman mereka dengan lebih terstruktur dan menarik. Kemampuan ini juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbicara, mendengar, serta pemahaman bacaan, yang merupakan fondasi dari kompetensi berbahasa secara keseluruhan.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada waktu menyelenggarakan pembelajaran di kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung, pada waktu siswa diminta untuk menceritakan kegiatan mereka sebelum datang ke sekolah, 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 kegiatan belajar mengajar di kelas, terbukti siswa asik berbicara sendiri dengan teman sebangku saat guru menjelaskan pelajaran ; (b) rendahnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat dan gagasan sewaktu proses mengajar belajar di kelas berlangsung.

Hal tersebut 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 VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo yang dilakukan peneliti, kualitas proses belajar mengajar perlu untuk ditingkatkan. Hal ini diketahui dari perolehan nilainya tingkat ketercapaian dalam indikator bercerita sederhana tentang pengalaman anak baru tercapai 50%. Sementara 50% lainnya masih belum tercapai. Ini disebabkan oleh karena guru mengajar masih menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan masih kurang menarik dan variatif 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 (2012), "Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, kan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami". Menurut (Firman, 2018) Belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh sesuatu perubahan

tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya, yang menyangkut kognitif, afektif, dan Psikomotor

Belajar merupakan serangkaian aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada individu merupakan sesuatu yang baru dan relatif konstan. Perubahan tingkah laku yang dihasilkan melalui proses belajar merupakan bentuk respons yang diberikan oleh individu pada lingkungan. Perubahan ini bukan disebabkan oleh kematangan usia atau sesuatu yang bersifat sementara (Hanafy, 2014)

Hamalik (2011: 57) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Material meliputi buku-buku, papan tulis, media pembelajaran. Fasilitas meliputi ruang kelas dan perlengkapannya sedangkan prosedur, meliputi jadwal metode pengajaran dan ujian. Selain itu dalam mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya komponen pendukung pembelajaran yang lain. Menurut Suyanto dan Djihad Hisyam (2010: 81) komponen-komponen pembelajaran tersebut harus mampu berinteraksi dan membentuk sistem yang saling berhubungan, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu: 1) guru, 2) peserta didik, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5)

media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran. 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 VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Setelah peneliti melakukan refleksi, penyebab permasalahan itu muncul adalah :

1. Tingkat ketercapaian dalam indikator bercerita sederhana anak baru tercapai 52%
2. Motivasi belajar siswa rendah
3. Aktivitas belajar siswa kurang aktif
4. Interaksi antara guru dan siswa di saat pembelajaran masih kurang

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang dan fokus masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut::

1. Bagaimana Peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode role Playing berbantuan media audio-visual pada siswa kelas VI SDN 2 Kunti Tahun Pelajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimana Peningkatan kemampuan bercerita menggunakan metode role playing berbantuan media audio-visual pada siswa kelas VI SDN 2 Kunti Tahun Pelajaran 2024/2025 ?

Penggunaan metode Role Playing dan media Audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dimana itu membuat siswa semakin antusias terhadap penjelasan guru, sehingga siswa dapat menyerap materi yang diajarkan , yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung , yang semula hasil belajar siswa banyak yang kurang

dari KKM setelah menggunakan metode role playing dengan media audio-visual hasil belajar siswa bisa mencapai KKM bahkan di atas KKM.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran bercerita siswa kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung .
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung .

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapaun manfaat dalam penelitian ini, antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Bagi peneliti lain, mengetahui cara untuk meningkatkan kemampuan bercerita melalui metode role playing dan media audio-visual Pada Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi bercerita dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi dunia pendidikan, khususnya untuk pendidik dan anak didik, penelitian ini diharapkan mampu dijadikan pertimbangan untuk dapat menerapkan metode role playing dan media audio-visual pada Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi bercerita dalam proses

pembelajaran, dan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti-peneliti selanjutnya.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Manfaat Penelitian bagi guru**

- 1) Penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir Penelitian adalah perbaikan pembelajaran
- 2) Dengan melakukan Penelitian guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya
- 3) 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.

### **b. Manfaat Penelitian bagi siswa**

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Menjadi model bagi siswa untuk menyikapi kinerja sehingga siswa dapat berperan sebagai peneliti dalam hasil belajarnya sendiri.
- 3) Meningkatkan motivasi siswa supaya berani mengungkapkan pendapatnya
- 4) Mendapat kesempatan untuk mencapai prestasi yang lebih optimal

### **c. Manfaat Penelitian bagi sekolah**

- 1) Sekolah mempunyai kesempatan yang lebih besar untuk berkembang, apabila 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.
- 2) Dapat Menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif dalam memajukan sekolah yang berasal dari hubungan koligial yang sehat yang tumbuh dari rasa saling membutuhkan

### **F. Definisi Istilah**

1. Role play adalah ketika seseorang berperilaku seperti orang lain dalam situasi tertentu, dengan kata lain role play adalah bermain peran
2. Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan
3. Audio visual adalah salah satu istilah yang mengacu pada penggunaan komponen gambar dan juga suara. Jadi, kedua komponen tersebut akan diolah secara bersamaan .