

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, sedangkan *play* adalah bermain. *Role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama (Wikipedia, 2012). Karena dengan bermain peran anak akan mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Menurut Miftahul Huda (2013:115) menjelaskan bahwa esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. Menurut penulis, bermain peran (*role playing*) merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan cara memainkan peran secara aktif sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh guru.

Tujuan yang diharapkan dari penggunaan model *role playing* menurut Miftahul Huda (2013:116) berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Dengan *role playing* juga dapat menumbuhkan sikap percaya diri dan tanggung jawab pada diri siswa.

Melalui model *role playing* siswa akan lebih aktif selama memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama dibandingkan dengan siswa belajar secara individual dengan aktivitas membaca. Belajar juga akan lebih menyenangkan karena pembelajarannya tidak monoton. Melalui model pembelajaran ini siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati maksud atau arti dari cerita yang telah diperankan secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami

dan menghayati hal-hal yang telah dipelajarinya (Baroroh, 2011:162).

Berdasarkan beberapa data yang diperoleh dari peneliti terdahulu, sangat banyak masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah siswa kurang dapat memahami cerita dan unsur-unsur yang terkandung dalam cerita. Banyak faktor yang mempengaruhinya, di antaranya yang paling berpengaruh adalah siswa yang tidak suka atau malas membaca sehingga ia tidak dapat memahami isi dari cerita tersebut, tentunya hal ini akan mempersulit siswa itu sendiri dalam mengidentifikasi apa saja yang terkandung dalam suatu cerita. Bisa kita lihat pada saat proses pembelajaran, ketika guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca kemudian diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang terkandung dalam cerita atau diminta untuk menyimpulkan isi dari sebuah cerita tersebut siswa yang malas membaca akan menghiraukannya dan menunggu hasil atau jawaban dari siswa lain yang sudah membaca.

Banyak sekali dampak negatif yang akan timbul jika masalah siswa yang kurang bisa memahami cerita dan unsur-unsur yang terkandung dalam cerita tidak diatasi. Diantaranya adalah anak akan cenderung menjadi pemalas, pengetahuan dan wawasannya semakin berkurang, nilai dan pemahaman siswa tentang materi tersebut akan menurun, dan masih banyak lagi dampak negatifnya yang timbul, seperti penurunan gemar membaca pada anak. Oleh sebab itu pemahaman cerita bagi siswa pada saat ini perlu ditumbuhkembangkan dan dibelajarkan dengan baik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Guru juga dituntut agar lebih kreatif dalam mengajarkan materi tersebut pada anak didiknya agar siswa tidak merasa bosan.

Kemampuan menurut KBBI adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan atau mampu apabila ia bisa dan sanggup melakukan sesuatu yang memang harus dilakukannya. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri, Mohammad Zain dalam (Milman Yusdi, 2010:10).

Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009:57). Menurut peneliti, kemampuan adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan beragam tugas atau aktivitas dalam suatu pekerjaan yang memang harus dilakukannya.

Kemampuan dalam memahami isi bacaan atau cerita, tentunya tidak terlepas dari dunia pendidikan karena segala aspek dari dunia pendidikan hampir melibatkan aktivitas membaca. Berbagai macam ilmu pengetahuan telah dikemas dengan baik berupa teks seperti, buku mata pelajaran Agama, Bahasa Indonesia, Matematika dan sebagainya. Oleh sebab itu, siswa sangat membutuhkan keterampilan dalam memahami isi bacaan maupun cerita. Salah satu cara untuk mengetahui apakah siswa sudah mampu memahami isi bacaan atau cerita adalah melalui sebuah drama dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

Cerita adalah sebuah rangkaian peristiwa yang disampaikan baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) maupun tidak nyata (fiksi). Dalam sebuah cerita, ada banyak hal yang perlu dipahami oleh siswa mengenai cerita yang telah dibaca atau diperankan di antaranya adalah tentang tema, latar atau *setting*, tokoh, karakteristik, alur, dan amanat yang terkandung dalam cerita tersebut. Hasil akhir dari berbagai rangkaian pemahaman siswa tersebut yakni, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan mengungkapkan kembali isi cerita atau menyimpulkan isi cerita. Hal itu tidaklah terlepas dari kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Cerita di Kelas IV SDN Kebondalem-Mojosari.”

B. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih terarah dan terfokus, maka peneliti memberikan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SDN Kebondalem-Mojosari tahun ajaran 2018-2019.
2. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV.
3. Model pembelajaran yang digunakan model *role playing*.
4. Model pembelajaran *role playing* digunakan agar siswa dapat memahami cerita.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami cerita di kelas IV SDN Kebondalem-Mojosari?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami cerita di kelas IV SDN Kebondalem-Mojosari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami cerita di kelas IV SDN Kebondalem-Mojosari.
2. Untuk dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami cerita di kelas IV SDN Kebondalem-Mojosari.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami cerita di sekolah. Serta diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari dibangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan model pembelajaran.
- 2) Dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan siswa dalam memahami cerita.
- 2) Meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.
- 3) Memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan wawasan tentang model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam memahami cerita.
- 2) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dalam hal penelitian pendidikan.
- 2) Menambah pengetahuan teori-teori yang digunakan dalam sebuah penelitian.

e. Bagi Pembaca

- 1) Untuk menambah wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat mempengaruhi siswa dalam memahami cerita.
- 2) Dapat digunakan sebagai kontribusi dalam pengembangan teori mengenai model pembelajaran dalam menyelesaikan masalah siswa dalam memahami cerita yang harus diwujudkan dalam dunia pendidikan bagi yang ingin melanjutkan penelitian ini.