

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Bagaimana pun sederhana komunitas manusia memerlukan pendidikan. Maka dalam pengertian umum, kehidupan dan komunitas tersebut akan ditentukan oleh aktivitas pendidikan di dalamnya. Sebab, pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia secara alamiah.¹ Pendidikan yang tertata dengan baik dapat menciptakan generasi yang berkualitas, cerdas, adaptif, dan bermoral.²

Dalam proses pendidikan, terdapat unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain. Salah satunya adalah adanya hubungan antara pendidik dan peserta didik. Keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain guna terlaksananya proses pendidikan, yaitu transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan ketrampilan-ketrampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan.³ Tujuan daripada pendidikan adalah terwujud suatu tatanan masyarakat dengan ditandai adanya budi pekerti luhur pada setiap diri individu dan keadilan dalam negara dalam segi kehidupan.⁴

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), 28.

² Andri Afriani, "Pembelajaran Konstekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa", *Al-Muta'aliyah*, Vol. I, No 3, 2018, 81.

³ Wiji Suwarso, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2006), 23.

⁴ Syaiful Sagala, *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 11.

Tujuan tersebut ditetapkan sebagai wujud pencapaian pendidikan, dan prosesnya tidaklah singkat. Pendidikan adalah proses yang panjang dan komprehensif. Kemudian, untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tidaklah terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Jika berbicara mengenai hubungan pendidik dan peserta didik, maka tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.

Metode pembelajaran yaitu bentuk atau cara penyampaian gagasan/ide kepada peserta didik. Metode pembelajaran turut berperan dalam terciptanya tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran menjadi bagian strategi instruksional yang berfungsi menyajikan, memberikan contoh, menguraikan, dan hal lain kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, namun tidak semua metode pembelajaran sesuai digunakan pada instruksional tertentu. Karena semua metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri.⁵

Salah satu metode agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan desain pembelajaran dengan mengaitkan pengetahuan yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga siswa mampu menyerapnya dan pembelajaran lebih bermakna. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja

⁵ Dianita Agustin, "Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Menyikat Gigi Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di SLB Mutiara Hati Sidoarjo", *Jurnal Pendidikan Khusus*, UNS, 2014., 2.

dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.⁶

Bentuk pembelajaran kontekstual dapat dikomposisikan dengan basis metode lain yang mendukung. Salah satu *combine*-nya adalah penggunaan metode pembelajaran kontekstual berbasis *role play*. *Role play* adalah sebuah metode pembelajaran dengan memanfaatkan daya gerak yang di dalamnya memuat tujuan, aturan, dan edutainment. Dalam proses penggunaan metode ini, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-oleh berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁷ Kegiatan ini umumnya dilakukan lebih dari satu pemain, tergantung pada kegiatan yang diperankan. Pada strategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Kemudian siswa berlaku sebagai subjek pembelajaran

⁶ Hasnawati, "Pendekatan Contextual Teaching and Learning Hubungannya dengan Evaluasi Pembelajaran", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 3 No. 1, (April 2006), 54.

⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 87.

yang aktif melakukan praktek kegiatan yang diperankan dengan teman-temannya pada situasi yang telah dirancang.⁸

Dengan begitu, proses pembelajaran dapat didesain untuk mencapai target yang diharapkan dengan metode kontekstual-*role play*. Dengan menggunakan sebuah metode dalam pembelajaran, artinya terjadi sebuah interaksi sosial dalam proses tersebut. Interaksi adalah kegiatan timbal balik, atau diartikan sebagai hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan orang-orang-perorangan, antara kelompok – kelompok manusia maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.⁹ Selain itu interaksi di sebut juga sebagai perwujudan komunikasi, karena tanpa komunikasi tidak akan terjadi interaksi. Interaksi selalu berhubungan dengan istilah komunikasi.¹⁰

Berkomunikasi adalah esensi dari bahasa. Bahasa merupakan suatu hal yang menjadi penting peranan serta keberadaanya. Berkomunikasi dapat dibedakan menjadi dua hal, yaitu komunikasi secara lisan dan tulisan. Berkomunikasi dengan tulisan adalah kegiatan menulis. menulis adalah bagian dari bahasa, karena dengan menggunakan tulisan dapat dilakukan proses komunikasi. Melalui kata-kata, kita dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, serta perasaan terhadap orang lain.¹¹

⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 208-209.

⁹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), 55.

¹⁰ Ety Nur Inah, “Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru dan Siswa”, *Al-Ta'dib*, Vol. 8 No. 2, (Juli-Desember 2015), 151.

¹¹ Musriyatun, “Pengaruh Minat Membaca dan Penguasaan Kosa Kata Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Wonogiri Tahun 2010”, (Thesis di Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010), xxv.

Isa Cahyani menyatakan menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sedikit lebih kompleks penguasaannya di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa yang lainnya. Menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata dalam kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur.¹²

Menulis adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk mempermudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk kemampuan menulis perlu dirancang desain yang tepat dan bermakna. Seorang siswa yang memiliki kemampuan menulis akan dengan mudah menuangkan perasaan, pikiran dan gagasannya secara teratur.¹³

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik melakukan wawancara di SDN 02 Kalipang Sarang. Sebuah hasil yang mengejutkan karena dalam proses tersebut ditemukan siswa kelas III yang masih banyak kesulitan dalam menulis gagasan yang dipikirkannya. Kondisi tersebut diindikasikan oleh kurangnya permodelan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengeksplor gagasannya lewat tulisan. Kondisi tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide dengan kalimat yang baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran kontekstual berbasis *role play* menjadi salah satu solusi untuk memecahkan

¹² Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), 36.

¹³ Susse Ragi, "Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Kelas II SDN Doda Melalui Metode Kartu Kata", *Kreatif Tadulako*, Vol. 5, No. 11, 207.

permasalahan ini. Permodelan belajar tersebut dapat membuat siswa menuangkan ide maupun gagasannya dalam sebuah tulisan karena mengerti kondisi pembelajaran secara nyata di lingkungan masyarakat dan pembelajaran lebih bermakna di ingatan siswa.

Berdasarkan problematika yang telah diuraikan, maka penting dilakukan penelitian ini di SDN 02 Kalipang untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis *role play* terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana.

B. BATASAN MASALAH

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran masalah pokok masalah yang telah ditentukan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Role Play*

Role play yang digunakan peneliti ini adalah penggunaan pembagian peran dalam pembelajaran yang di desain dalam rancangan praktek pembelajaran (rpp) sesuai materi kelas III semester 2. Role play dimainkan oleh siswa dan guru sebagai penyaji dan pengarah *treatment*.

2. *Kalimat Sederhana*

Kalimat sederhana yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kalimat yang terdiri dari satu klausa. Kalimat yang

terdiri dari subjek dan predikat. Kalimat sederhana berupa kalimat verbal, yaitu kalimat yang predikatnya berupa kata kerja. Dalam penelitian ini, kalimat sederhana tidak terfokus pada materi bahasa Indonesia, tetapi semua mata pelajaran dapat dikaitkan dalam kemampuan menulis kalimat sederhana.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Kelas III SDN 02 Kalipang?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis *role play* terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Kelas III SD N 02 Kalipang.

E. MANFAAT PENELITIAN

Dengan ditarik rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ditetapkan di atas, maka terdapat beberapa manfaat yang kemudian dapat dikelompok menjadi dua hal, yaitu:

1. Manfaat Secara Akademis, yaitu:

- a. Penggunaan metode pembelajaran kontekstual berbasis *role play* dapat memberikan pemahaman pembelajaran yang sesuai dalam penggunaannya di lingkungan masyarakat;
- b. Penggunaan metode pembelajaran kontekstual berbasis *role play* dapat mempengaruhi proses interaksi anak, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

2. Manfaat Secara Pragmatis, yaitu:

a. Bagi siswa

- 1) Siswa memiliki makna dalam proses pembelajaran yang kemudian paham materi pembelajaran secara kontekstual dan dapat mudah berinteraksi di dalam masyarakat;
- 2) Suasana pembelajaran lebih terasa menyenangkan;
- 3) Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menulis kalimat sederhana anak kelas III.

b. Bagi guru

- 1) Mengembangkan langkah kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran, khususnya menggunakan metode kontekstual-*role play*;
- 2) Mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan meningkatkan proses interaksi siswa baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

c. Bagi sekolah

Pembelajaran kontekstual berbasis *role play* dapat meningkatkan pemahaman anak dalam berinteraksi di kehidupan bermasyarakat, sehingga sekolah dapat memiliki *out put* yang berkualitas dalam mencetak generasi unggul seta dapat memahami peran di masyarakat dengan baik.

F. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi beberapa pokok bahasan. Adapun sistematika yang peneliti buat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi istilah, telaah pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu kajian teori membahas tentang kajian pembelajaran kontekstual, *role play*, kemampuan menulis, kalimat sederhana, dan karakteristik siswa kelas III SD.

Bab III membahas metode penelitian terdiri dari jenis dan desain penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengambilan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data.

Bab IV tentang hasil dan pembahasan penelitian terkait pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis *role pay* terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas III SDN 02 Kalipang Sarang.

Bab V yaitu penutup berisi kesimpulan yang mengemukakan uraian yang menggambarkan jawaban dari masalah yang diteliti. Kemudian saran-saran yang dapat diambil sebagai masukan guna untuk memperbaiki skripsi ini.

