

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk individu dan sekaligus makhluk sosial. Pada awal kehidupannya manusia akan sangat tergantung dengan lingkungan sekitarnya namun dalam perjalanan kehidupan selanjutnya akan menjadi lebih bersifat sosial aktif. Manusia memiliki kemampuan dalam melakukan sesuatu yang pada akhirnya dapat mewujudkan hal-hal yang baru. Proses inilah yang menjadi ciri dari adanya kreativitas keberbakatan. Kombinasi antara berbagai proses intelektual manusia membuat kemampuan manusia lebih meningkat serta menjadikan kreativitas keberbakatan manusia dapat lebih berkembang lagi.

Pendidikan dasar merupakan peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, maka mutu pendidikan di sekolah dasar harus mendapat perhatian yang serius, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan kemampuan intelektual. Kesusastraan adalah merupakan salah satu sarana untuk pemahaman berbahasa. Pengajaran keterampilan bahasa Indonesia terdiri dari, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut selalu terkait satu dengan yang lain.

Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan

pengokohan pribadi. Proses belajar mengajar merupakan salah satu komponen kurikulum yang memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan dan pengajaran. Jenjang pendidikan SD sangat berperan penting untuk siswa agar mereka dapat melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya. Oleh karena itu guru sebagai ujung tombak pengembang diharapkan mampu mengelola dan melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien agar tujuan pendidikan dan pengajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu standar kompetensi bahan kajian pelajaran Bahasa Indonesia adalah berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan ide, gagasan, pendapat, kritikan, perasaan dalam berbagai bentuk terhadap orang lain dengan tujuan dan konteks pembicaraan serta berapresiasi sastra dalam berbagai jenis dan bentuk melalui kegiatan melisankan hasil sastra.

Dalam meningkatkan kualitas belajar anak, sebagai guru SD kita harus mampu mengetahui di bagian mana siswa kurang dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Dengan begitu guru dapat mengetahui cara atau strategi yang harus digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar anak tersebut. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberlakukan sekarang ini, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar kelas V terdapat pelajaran dengan materi “memerankan tokoh drama” dimana siswa diharapkan dapat menyampaikan pendapat, ide, gagasan, kritikan dan saran yang ada dipikirkannya.

Dalam menyampaikan pendapat, ide, dan gagasan, siswa membutuhkan keberanian dan kreativitas. Agar tidak terjadi kesalahan dalam menyampaikannya. Namun, seperti yang kita ketahui masih banyak siswa yang tidak mampu untuk

menyampaikan pendapat, ide pikiran, gagasan, kritikan dan saran. Itu semua dikarenakan rasa takut yang dialami siswa sangat besar.

Supriadi dalam Rachawati, Y dan Kurniati, E (2010:9) berpendapat bahwa berkenaan dengan system pendidikan di Indonesia, salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah.

Berdasarkan observasi di kelas V SD Negeri No. 020264 Binjai Utara, ditemukan masih kurangnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dimana pada pengamatan awal di kelas V SD Negeri No. 020264 Binjai Utara T.A 2011/2012 dengan jumlah 22 orang siswa yang diamati diperoleh hasil bahwa ada 3 orang siswa yang sudah kreatif, dengan persentase 13,6% dan 19 orang siswa lagi yang belum menunjukkan daya kreativitas yang dimilikinya dengan persentase 86,3%. Hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan guru kurang tepat dengan materi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, kurangnya motivasi yang diberikan guru terhadap siswa pada saat belajar, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa masih takut dalam menyampaikan pendapat, gagasan, kritikan, dan saran secara langsung di depan kelas.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul terutama untuk meningkatkan kreativitas siswa pada saat belajar adalah dengan menggunakan strategi role playing (bermain peran). Karena strategi role playing ini merupakan sarana bagi anak untuk dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitasnya dalam menyampaikan pendapat, ide, gagasan,

kritikan, dan saran. Dengan strategi ini, diharapkan agar guru dapat menciptakan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain :

1. metode yang digunakan guru kurang tepat dengan materi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan.
2. kurangnya motivasi yang diberikan guru terhadap siswa pada saat belajar.
3. kurangnya interaksi antara guru dengan siswa.
4. Kurangnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat, gagasan, kritikan, dan saran di depan kelas.

C. Batasan Masalah

Kreativitas yang tinggi sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menyampaikan pendapat, dan ide pikirannya dalam meningkatkan nilai pelajaran.

Dengan strategi role playing dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi memerankan tokoh drama

pada siswa kelas V SD Negeri No.020264 Binjai Utara T.A 2011/2012 untuk menumbuhkan kemampuannya dalam menyampaikan pendapat, ide, gagasan, kritikan, dan saran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah ada, maka masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan strategi role playing (bermain peran) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri No. 020264 Binjai Utara T.A 2011/2012”

E. Tujuan Penelitian

Dari identifikasi, rumusan dan pemecahan masalah, peneliti memiliki tujuan dalam melakukan penelitian ini. Yaitu, Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan menggunakan strategi role playing dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri No. 020264 Binjai Utara T.A 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan sebagai hasil penelitian adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- Menjadikan siswa untuk lebih kreatif dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
- Melatih siswa agar menjadi anak yang berani dan mampu untuk menyampaikan pendapat dan isi hatinya

b. Bagi Guru

- Meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar
- Memberi masukan kepada guru agar mampu untuk mengembangkan strategi belajarnya sesuai dengan materi yang di sampaikan

c. Bagi Sekolah

- Meningkatkan kualitas dan mutu sekolah, khususnya dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai umpan-balik untuk meningkatkan keefektifan dan keefisienan pembelajaran

d. Bagi Peneliti

- Untuk melatih diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki dan penyesuaian diri pada lapangan pekerjaan secara nyata dilingkungan pendidikan dan sekolah
- Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bila ingin mengadakan penelitian pada masalah yang relevansi.

THE
Character Building
UNIVERSITY