

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses penyiapan generasi muda untuk menyalurkan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya secara lebih efektif dan efisien yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi membangun kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya, untuk mewujudkan manusia sebagaimana yang diamanatkan oleh tujuan pendidikan nasional di atas, diperlukan adanya penanganan yang intensif dari berbagai unsur, baik orangtua, masyarakat maupun pemerintah. Salah satu unsur yang juga memegang peranan penting adalah guru sebagai petugas lapangan dalam pendidikan yang secara langsung bergaul dengan anak didik di sekolah.

Sebenarnya harapan yang paling utama dalam proses belajar mengajar disekolah adalah peserta didik dapat mencapai hasil yang memuaskan atau hasil yang baik. Namun banyak kita jumpai peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses belajarnya. Pada umumnya kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang ditandai adanya hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Belajar adalah modifikasi yang akan memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Dari pengertian ini bisa disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi mengalami, hasil belajar bukan hanya penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. (Djamarah, 2011:16)

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang terdiri atas komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi empat aspek keterampilan. Keempat aspek keterampilan itu adalah

mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek itu saling terkait dan saling melengkapi, sehingga setiap satuan pendidikan keempat aspek ini dikembangkan oleh guru ketika melaksanakan proses pembelajaran secara terpadu.

Setiap individu dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu mengujarkan pesan yang terorganisasi dalam pikiran menjadi bentuk ujaran yang mudah dimengerti si penerima pesan. Dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia proses berbicara merupakan suatu seni penyampaian pesan yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan, kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam etika berbicara. (Iskandarwassid, 2010:25)

Selama ini guru hanya menugaskan siswa berdiskusi berdasarkan materi pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum tanpa memberi penilaian sikap, keterampilan berbicara dan penilaian etika berbicara dari siswa.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), khususnya pada pembelajaran berbicara, menitikberatkan pada proses pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berbicara agar para siswa memiliki kemampuan pemahaman dan penerapan tentang berbicara, sehingga mampu dan terampil berbicara. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) juga dinyatakan bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Pernyataan tersebut berimplikasi bahwa siapapun yang mempelajari suatu bahasa pada hakikatnya sedang belajar berkomunikasi. (Tarigan, 2011:15)

Thompson (2013:1) menyatakan bahwa komunikasi merupakan fitur mendasar dari kehidupan sosial dan bahasa merupakan komponen utamanya. Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa kegiatan berkomunikasi tidak bisa dilepaskan dengan kegiatan berbahasa.

Pembelajaran bermain peran merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan bermain peran di SMP/MTs merupakan kelanjutan pembelajaran bahasa di SD/MI. Bila pembelajaran di SD/MI baru merupakan dasar dan masih mengenai hal-hal yang sederhana, pembelajaran bermain peran di SMP/MTs sudah merupakan pengembangan dari pembelajaran yang diberikan di tingkat sekolah dasar. Untuk itu dalam pelaksanaan pembelajaran

bermain peran guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa dan memfokuskan pada siswa aktif, yaitu mengikuti kaidah PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Salah satu kompetensi dasar (KD) bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa yang tertuang dalam standar isi yang harus dikuasai oleh siswa adalah mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran disertai bukti dan alasan. Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran KD ini adalah bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa. Hal ini merupakan salah satu wadah dan sarana siswa belajar bermain peran dan sangat penting bagi siswa sehingga mampu dan terampil dalam mengolah pikir dan perasaan serta berbahasa Indonesia.

Kemampuan dalam mengolah pikir dan perasaan serta dalam memainkan peran siswa kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep masih di bawah kriteria ketentuan minimal. Hal ini terbukti dari tes kemampuan awal siswa dalam bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan, tidak semua siswa mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bermain peran dengan baik, berbicara, menanggapi, masih tidak karuan,. Hasil pembelajaran tidak seperti yang diharapkan. Perolehan nilai siswa untuk materi menyampaikan pendapat dalam diskusi tidak memuaskan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam pra-siklus yang diketahui bahwa dari 11 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar hanya 30%. Berdasarkan hasil refleksi diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran para siswa banyak yang mengeluh, rata-rata siswa kesulitan memainkan peran, sebagian beralasan malu, takut ditertawakan teman dan alasan lainnya. Bermain peran itu sulit dan merupakan gambaran kegagalan dalam proses pembelajaran. Dalam masalah tersebut peneliti mencari kemungkinan penyebab lemahnya prestasi yang dicapai siswa adalah metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, metode yang tidak menarik dan tidak bisa menggugah selera dan semangat belajar dalam peserta didik juga akan sangat menjadi penyebab terbengkalanya kegiatan

belajar tidak seperti yang diharapkan. Dengan demikian di simpulkan bahwa kesuksesan seorang guru dalam mentranfer materi pembelajaran kepada setiap peserta didiknya 50% ditentukan oleh metode yang digunakannya. Apabila pendekatan dan metodenya menarik, maka materi yang disampaikan akan sangat mudah dipahami oleh peserta didiknya, namun sebaliknya, apabila pendekatan dan metodenya tidak mengesankan, maka akan sangat sulit materi yang disampaikan akan dipahami dengan sempurna oleh peserta didiknya.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti mengambil kesimpulan bahwa permasalahan yang terjadi merupakan hal yang urgen untuk dicari solusinya agar siswa mampu memainkan peran. Untuk itu, peneliti mencari solusi dengan menggunakan metode pembelajaran yaitu metode simulasi. Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Jadi siswa itu berlatih memegang peranan sebagai orang lain. Simulasi mempunyai bermacam-macam bentuk pelaksanaan ialah : (*peer-teaching, social-drama, psiko-drama, simulasi-game, dan rope-playing.*)

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Metode Simulasi sebagai Upaya Untuk Peningkatan Prestasi siswa dalam bermain peran pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan penerapan Metode simulasi dalam Meningkatkan prestasi siswa Mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018” dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa banyak siswa Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajarn 2017/2018 bersikap pasif dalam kelas. Selama pembelajaran berlangsung siswa menjadi pendengar yang baik, ketika guru menjelaskan materi pembelajaran

kebanyakan mereka kurang menghiraukan dan lebih memilih bermain dan bergurau dengan teman-temannya. Demikianpun ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian siswa diam tanpa komentar. Apalagi ketika guru meminta agar siswa bertanya, merekapun diam. Fakta ini dilatar belakangi karena siswa kurang diberikan strategi pembelajaran yang memadai, dan dari fakta inilah maka berakibat pada kurang maksimalnya prestasi belajar siswa. Masalah yang terjadi ini sangatlah penting untuk menjadi kajian yang serius dalam penelitian ini.

Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan kreativitas dan keaktifan seorang pengajar dalam membuat strategi belajar mengajar semenarik mungkin, sehingga pada akhirnya berakibat pada tingkat keaktifan dan tingkat kreativitas belajar siswa yang maksimal, khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa proses belajar yang aktif dan menarik adalah keinginan setiap praktisi pendidikan. Seorang guru dalam sebuah proses belajar mengajar dituntut untuk menggunakan berbagai strategi yang menarik untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif. Salah satu strategi yang menarik dalam proses pembelajaran dalam kelas adalah Metode Simulasi. Dengan menggunakan Metode Simulasi ini diharapkan pembelajaran akan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang diinginkan, yang pada akhirnya menumbuhkan sikap semangat dan keaktifan pada diri siswa, sehingga akan mampu memaksimalkan pembelajaran yang diberikan, agar pada akhirnya materi yang disampaikan itu akan tertransfer dengan sempurna.

C. Batasan Masalah

Penelitian Tindakan Kelas ini berbatas pada masalah kurangnya kreativitas belajar siswa dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain peran di kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan adanya masalah tersebut akan dicari solusinya agar masalah yang dihadapi akan bisa segera diatasi, dalam masalah ini penerapan Metode Simulasi akan menjadi tolak ukur dan satu-satunya

harapan yang akan mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa di kelas, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajarnya.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka penulis dapat menyimpulkan secara garis besar dalam rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode simulasi sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018 ?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan siswa dalam bermain peran pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018 setelah diterapkannya metode simulasi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode simulasi sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan kemampuan siswa dalam bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018 setelah diterapkannya Metode Simulasi.

F. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Metode Simulasi sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Prestasi siswa dalam

bermain peran pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018” yang dilakukan oleh peneliti, dapat dirumuskan indicator keberhasilan sebagai berikut:

Strategi pembelajaran yang digunakan sekolah selama ini dalam kegiatan belajar mengajar di MTs Nurus Shobah Desa Tambaksari Kecamatan Rubaru Kabupaten Sumenep ditambah dengan adanya Metode Simulasi maka dimungkinkan akan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan.

Hasil belajar pada aspek kognitif dari hasil tes dianalisis dengan teknik analisis evaluasi untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Caranya dengan menganalisis hasil tes formatif dengan menggunakan kriteria prestasi belajar. Individu siswa dianggap telah belajar tuntas apabila daya serapnya mencapai 65%, secara kelompok dianggap tuntas jika pencapaiannya telah mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 65% (Dedikbut 2000 dalam Aswirida 2013:85).

G. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian atau kajian yang dilakukan, pasti memiliki kegunaan-kegunaan dan manfaat-manfaat tertentu. Adapun manfaat atau nilai guna yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Umum
 - a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.
 - b. Untuk menambah wawasan bagi peneliti dan pembaca dalam mengembangkan khasanah ilmiah.
 - c. Sebagai khazanah pengetahuan bagi pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Secara Khusus
 - a. Bagi Universitas Muhammadiyah Surabaya, diharapkan dapat memberikan tambahan referensi dan dapat menjadi kontribusi

pemikiran dalam rangka menyempurnakan dan mengembangkan hasil penelitian yang sudah ada dan menjadi koleksi ilmu yang bermanfaat.

- b. Bagi Lembaga yang diteliti, Sebagai sumbangan peneliti untuk menunjang keberhasilan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pengajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode simulasi VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018.
- c. Bagi guru, dapat menemukan metode yang cocok untuk dapat meningkatkan kemampuan menyampaikan pendapat pada siswa kelas VIII MTs Nurus Shobah Tambaksari Rubaru Sumenep Tahun Pelajaran 2017/2018
- d. Bagi siswa, untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam menyampaikan pendapat pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode simulasi.
- e. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuan, pengalaman dan informasi tentang implementasi metode diskusi khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.