

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, dimanapun dan kapanpun itu pasti memerlukan orang untuk berlangsungnya kehidupan. Kehidupan manusia tidak mungkin lepas dari komunikasi walaupun bukan berarti semua perilaku adalah komunikasi. Sebagian besar kegiatan manusia terjadi karena komunikasi atau terjadi karena bantuan komunikasi. Oleh sebab itu, komunikasi menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, dimana besar dalam kehidupan manusia telah diisi dengan komunikasi mulai dari keluarga, teman, diri sendiri, dan masyarakat. Dengan komunikasi manusia bisa bertukar pikiran, informasi baik secara verbal maupun non verbal.

Komunikasi sebenarnya bukan hanya terjadi pada komunitas kehidupan sosial masyarakat saja, tapi pada semua dimensi kehidupan termasuk dalam pendidikan sangat perlu dibangun komunikasi. Khususnya komunikasi dalam pembelajaran. Komunikasi merupakan jantung proses pembelajaran. Karena itu, sulit membayangkan proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya komunikasi di antara mereka yang terlibat dalam proses tersebut. Perbaikan mutu pendidikan akan menuntut perbaikan mutu pembelajaran dan perbaikan mutu pembelajaran akan menuntut kita untuk melakukan perbaikan mutu komunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang sering dikemukakan banyak orang, bahwa untuk menjadi orang yang berhasil dalam pembelajaran, komunikasinya harus baik. Keterampilan siswa dalam

berkomunikasi harus ditingkatkan dengan cara siswa dilatih untuk terampil berbicara di depan teman-teman sekelasnya, dan berinteraksi melalui bahasa dan gerak-gerik anggota tubuh.

Permasalahan dalam kemampuan berkomunikasi terjadi pada siswa kelas IV B SDN Bugih 3 Pamekasan. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelasnya. Komunikasi masih jarang dilakukan oleh siswa dengan siswa ataupun oleh siswa dengan guru, hal ini disebabkan karena rasa malu, tidak percaya diri, serta *low IQ* yang dimiliki siswa membuat mereka terhambat dalam melakukan komunikasi, mereka juga lebih memilih diam apabila mereka tidak mengerti terhadap pelajaran yang mereka terima. Salah satu faktor penghambat komunikasi adalah sebagian siswa yang menyukai pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa didapatkan hasil sebagai berikut: 22 siswa kurang menyukai pelajaran bahasa Indonesia dan 21 siswa lainnya menyukai pelajaran bahasa Indonesia. Dalam hal berdasarkan proses belajar mengajar bahasa Indonesia, guru memang sering menggunakan metode pembelajaran tetapi metode tersebut tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Misalnya guru kelas IV lebih sering menggunakan metode *discovery* dan *inkuiri* yang mana fokus utama dari dua metode ini adalah siswa mencari sendiri ilmu pengetahuan lewat penemuan dan penelitian. Jelas, bahwa metode ini kurang sesuai untuk dipraktikkan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Karena, metode ini tidak memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk mengungkapkan apa yang ada dalam benak mereka sehingga proses komunikasi-pun menjadi terhambat.¹

¹Wawancara dengan Ibu Eny Fauziyah, M.Pd , pada hari Jumat tanggal 04 September 2019, di SDN Bugih 3 Pamekasan.

Metode *role playing* adalah suatu cara untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa sekaligus suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Melalui metode ini akan memberikan pengalaman kepada siswa terlibat langsung memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan komunikasi dengan orang lain².

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan menerapkan metode *role playing* dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Dalam metode *role playing* siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Untuk itu seorang guru perlu mengubah metode pembelajarannya dengan metode *role playing* karena memiliki beberapa kelebihan, yakni 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.³

Peneliti memilih SDN Bugih 3 Pamekasan sebagai lokasi penelitian karena, pertama masih kurangnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi, baik komunikasi siswa dengan siswa atau siswa dengan guru, kedua karena peneliti sedang membina Pramuka di lembaga tersebut. Sehingga lingkungan

²Anggara Wisnu Putra, "Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9. (2016), hlm.47.

³Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm.80.

tersebut kondusif untuk penyelenggaraan proses pembelajaran. Selain itu, guru kelas IV SDN Bugih 3 dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tersebut kurang optimal dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga penggunaan metode *role playing* ini dirasa akan terlaksana secara efektif karena karakter kelas IV yang sudah bisa dikondisikan dan mudah merespon apa yang diberikan dan apa yang disuruh oleh gurunya.

Alasan dipilihnya siswa kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan dijadikan sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan., dapat dikatakan bahwa kelas IV adalah kelas yang paling tepat untuk diberikan pengajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan komunikasi tersebut dengan menggunakan metode *role playing*. Karena pada kelas IV di SDN Bugih 3 siswanya mampu untuk melakukan sebuah ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Itulah sebabnya Peneliti Merumuskan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Guna Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang perlu dibahas oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan.?

2. Bagaimana hasil penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan.?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan cara penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan.
2. Menjelaskan hasil penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti, Lembaga, dan siswa yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru : penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
2. Bagi siswa:
 - a) penelitian ini memberikan motivasi pada siswa untuk melatih meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan,
 - b) dengan melibatkan siswa langsung dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajarnya.

3. Bagi Lembaga penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berkomunikasi.

E. Ruang Lingkup

1. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bugih 3 Pamekasan.

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role playing* dimana metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁴

3. Variabel Output

Variabel output dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berkomunikasi yang mana komunikasi mempunyai makna pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan. Komunikasi merupakan proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain.

⁴Jumanta Hamdayana, “*Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*” (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm.189.

F. Definisi Istilah

1. Metode *Role Playing*

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut J.R David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* (1976) ialah *a way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.⁵

Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan

⁵ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014), hlm.150.

sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

2. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

Komunikasi adalah keterampilan yang sangat penting dan merupakan hal yang paling dekat dalam kehidupan manusia, dapat diketahui bahwa komunikasi terjadi pada setiap gerak langkah manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tergantung satu sama lain, serta saling terkait dengan orang lain di lingkungannya. Satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain di dalam lingkungan adalah melalui komunikasi, baik secara verbal maupun non verbal.⁶

Banyak pendapat dari berbagai pakar mengenai definisi komunikasi, namun dari semua definisi tersebut mempunyai maksud yang hampir sama.

a) Deddy Mulyana

Menyebutkan adanya tiga kerangka tentang komunikasi yaitu :(1) komunikasi sebagai tindakan satu arah; (2) komunikasi sebagai interaksi; dan (3) komunikasi sebagai transaksi. Komunikasi sebagai tindakan satu arah melihat komunikasi sebagai penyampaian pesan (informasi) dari seseorang/Lembaga kepada orang lain. Komunikasi sebagai interaksi menunjukkan komunikasi sebagai proses sebab-akibat atau aksi-reaksi yang arahnya bergantian. Sedangkan komunikasi sebagai transaksi memandang komunikasi sebagai proses

⁶Endang Fourianalistyawati, “*Komunikasi yang Relevan dan Efektif Antara Dokter dan Pasien*”, Jurnal Psikogenesis.Vol.1 No.1, (Desember 2012), hlm.83.

personal karena makna atau pemahaman kita atas apa yang kita peroleh sebenarnya bersifat pribadi.⁷

b) Hardjana

Secara etimologis komunikasi berasal dari bahasa Latin yaitu *cum*, sebuah kata depan yang artinya dengan, atau Bersama dengan, dan kata *umus*, sebuah kata bilangan yang berarti satu. Dua kata tersebut membentuk kata benda *communio*, yang dalam bahasa Inggris disebut *communion*, yang mempunyai makna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan. Karena untuk ber-*communio* diperlukan adanya usaha dan kerja, maka kata *communion* dibuat kata kerja *commuicare*, yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar menukar, membicarakan sesuatu dengan orang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, atau berteman. Dengan demikian, komunikasi mempunyai makna pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan.

c) M. Sobry Sutikno (2006)

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan informasi dari suatu pihak ke pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya.⁸

d) Wilbur Schramm

Komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan; pengirim dan penerima

⁷ Yosol Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), hlm. 3-4.

⁸ Moh Gufron, *Komunikasi Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm.2.

memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima.⁹

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diambil pemahaman: *Pertama*, pada dasarnya komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi. Dilihat dari sudut pandang ini, kesuksesan komunikasi tergantung kepada desain pesan atau informasi dan cara penyampaiannya. Menurut konsep ini, pengirim dan penerima pesan tidak menjadi komponen yang menentukan. *Kedua*, komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain. Pengirim pesan atau komunikator memiliki peran yang paling menentukan dalam keberhasilan komunikasi, sedangkan komunikan atau penerima pesan hanya sebagai objek yang pasif. *Ketiga*, komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan. Pemahaman ini menempatkan tiga komponen, yaitu pengirim, pesan, dan penerima pesan pada posisi yang seimbang. Proses ini menuntut adanya proses *encoding* oleh pengirim, dan *decoding* oleh penerima, sehingga informasi dapat bermakna.¹⁰

Adapun istilah kemampuan komunikasi ialah mencapai sasaran sesuai dengan yang diinginkan. Dengan demikian kemampuan komunikasi dapat diartikan sebagai penerimaan pesan oleh komunikan

⁹ Ibid. 3.

¹⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.282-283.

sesuai dengan yang dikirim oleh komunikator, kemudian komunikasi memberikan respons yang positif sesuai dengan yang diharapkan.¹¹

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV semester gasal SDN Bugih 3 Pamekasan tahun pelajaran 2019/2020.

¹¹ Moh Gufron, *Komunikasi Pendidikan*(Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm. 4.