

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini sebagaimana diamanatkan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi sebagai berikut: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses belajar pada prinsipnya menghendaki adanya suatu perubahan baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, maupun aspek sikapnya. Misalnya, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak sopan menjadi sopan. Jelasnya, kriteria keberhasilan dalam belajar antara lain diindikasikan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada individu yang benar. Perubahan itu tentunya bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju atau lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Program pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru maupun oleh pihak sekolah untuk membimbing,

membantu dan membina. bimbingan dan pembinaan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kemajuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya. melalui pembinaan yang baik yang dilakukan oleh para guru memungkinkan seorang siswa dapat menentukan Suatu sikap yang dianggap benar atau salah. hal ini berlaku bagi seseorang yang ingin mengembangkan potensi dirinya sebagai pengambil kebijakan dalam melaksanakan disiplin yang baik dan dalam lingkungan masyarakat lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. lingkungan sekolah merupakan tempat di mana kita menuntut ilmu pengetahuan sekolah juga tempat kita memperoleh informasi dan kemampuan yang lebih atau menonjol kemampuan adalah kompetensi yang diperoleh dari hasil belajar kemampuan juga dibedakan menjadi dua yaitu :

- a. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan melakukan aktivitas secara mental.
- b. Kemampuan fisik yaitu kemampuan melakukan sesuatu aktivitas berdasarkan stamina kekuatan dan karakteristik fisik.

Melalui kegiatan tentang pemahaman sebuah cerpen diharapkan siswa dapat menuangkan ide atau gagasan baik yang bersifat ilmiah maupun imajinatif. oleh karena itu, sekolah tempat mengenyam pendidikan diharapkan dapat memberikan pembelajaran tentang memahami cerpen dengan baik melalui cara yang tepat sehingga potensi dan daya kreativitas siswa dapat disalurkan. Cerpen merupakan salah satu jenis fiksi. Cerpen mempunyai elemen cerita, plot, latar, tokoh yang lebih sempit dari pada novel. Cerpen atau cerita pendek adalah jenis cerita rekaan yang sering kita baca dalam majalah, koran, atau buku kumpulan cerpen. Kalau

dalam novel, krisis dalam kurung pergolakan jiwa pelaku mengakibatkan perubahan nasib pelakunya, maka dalam cerpen, krisis tersebut tidak mesti menyebabkan perubahan nasib pelakunya.

Cerpen merupakan bagian dari bentuk prosa baru yang terus berkembang sampai saat ini dengan berbagai dinamikanya. Ada beberapa pendapat lain menurut para ahli tentang cerpen, diantaranya seperti berikut ini. Cerpen adalah singkatan dari cerita pendek. Hasil sastra yang menceritakan suatu kejadian dalam kehidupan pelakunya disebut cerpen. Biasanya cerpen itu dapat diselesaikan membacanya dalam waktu lebih singkat daripada novel. Akhir cerita suatu cerpen tidak mengubah nasib pelakunya, seperti dalam novel.

Menurut Naning Pranoto (2015:4) cerita pendek atau cerpen adalah cerita yang ditulis pendek. Seberapa pendek kah panjang atau pendek itu relatif. Selanjutnya, dikatakan bahwa patokan yang dipakai untuk panjang atau pendek sebuah cerpen adalah yang sudah umum berlaku. Sebagai patokan atau pedoman umum, Pranoto mengatakan 2000 kata sampai dengan 10000 ribu kata.

Menurut Fogg (dalam Isrok'atun Amelia Rosmala. 2018:162-163) *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. Kegiatan *routeing* menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan, karena di desain dengan memadukan antar muatan pendidikan an-nur and secara harmonis. Pembelajaran dilakukan dengan mentransfer suatu materi dengan cara bermain peran. Dalam bermain peran tersebut, terdapat beberapa aturan yang mengarahkan pada tujuan pembelajaran.

Disamping itu model ini juga digunakan pula untuk membantu para siswa

mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. sebagai model mengajar, model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. karena itu pada sosial media ini memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk menyampaikan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* yang dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Model *role playing* ini sangat membantu peserta didik untuk bisa memanfaatkan waktu belajar bila dibandingkan dengan model ceramah dan tanya jawab oleh pendidik. Kesulitan itu juga yang dialami oleh siswa dikelas XI SMKN 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil pra observasi yang penulis lakukan dengan guru bahasa indonesia kelas XI SMKN 1 Sepauk pada tanggal 29 Januari 2022, penulis menemukan bahwa siswa masih susah memahami materi tentang nilai-nilai dalam teks cerpen karena masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dan masih banyak siswa yang sibuk sendiri dengan teman sebangkunya, serta siswa kurang aktif saat proses pembelajaran sehingga saat guru bertanya siswa tidak dapat menjawab dan permasalahan ini berpengaruh pada nilai siswa yang masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan.

Hasil wawancara penulis terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sepauk, rata-rata ketuntasan belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi nilai-nilai dalam teks cerpen masih rendah yang mana dari KKM 80 yang ditetapkan untuk siswa masih belum tuntas secara keseluruhan. Yang mana dari jumlah siswa kelas XI ATP yaitu 31 siswa yang TT mencapai 21 siswa (67,74%) dan yang T hanya 10 siswa (32,26%) Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu satu solusi terhadap kualitas pembelajaran yang diharapkan meningkatkan minat dan memotivasi siswa serta tentunya meningkatkan pada hasil belajar siswa salah satunya dengan pemilihan strategi pembelajaran yang lebih menarik.

Model pembelajaran *role playing* sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. selain itu, model pembelajaran ini dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. disamping itu model pembelajaran *role playing* merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. Model pembelajaran *role playing* juga mampu membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Dengan kata lain, model pembelajaran *role playing* sangat sederhana untuk dilakukan oleh siswa, tetapi hasilnya cukup efektif dan menyenangkan. dengan demikian, model pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran yang monoton dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam materi nilai-nilai teks cerpen. Sehingga siswa tidak hanya unggul dalam nilai materi saja, namun keterampilan yang baik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini berfokus pada “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Nilai-Nilai Dalam Cerpen (Dikelas XI Sekolah Menengah Kejuruan 1 Sepauk Tahun Pembelajaran 2021/2022) Di Desa Lengkenat,Kecamatan Sepauk Kabupaten Sintang”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 Sepauk.
2. Apakah terdapat pengaruh terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen di kelas XI SMK 1 Sepauk.
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 Sepauk.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai dalam teks cerpen di kelas XI SMK Negeri 01 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022.

2. Mendeskripsikan pemahaman nilai-nilai cerpen siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 tahun pelajaran 2021/2022.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap proses kegiatan belajar dengan model pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 sepauk tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian di penelitian ini manfaat penelitian akan dibagi menjadi dua yaitu: 1. kegunaan untuk mengembangkan ilmu atau kegunaan teoritis kemudian 2. kegunaan praktis ialah membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan informasi bagi lembaga atau sekolah untuk dikembangkan guna meningkatkan terhadap pemahaman nilai-nilai teks cerpen siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Siswa lebih berpartisipasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa agar lebih giat lagi dalam belajar dan diharapkan dapat memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

1. Dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran di dalam kelas
2. Membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di kelas

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran yang baik kepada sekolah dan untuk meningkatkan kinerja dalam pengelolaan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga mutu pendidikan semakin meningkat.

d. bagi perguruan tinggi STKIP Persada khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk referensi bacaan pada perpustakaan STKIP Persada khatulistiwa Sintang, serta dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya.

e. Bagi peneliti

1. Menambah pengalaman dan pelatihan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sebagai calon pendidik yang profesional.
2. Mengetahui dan memahami penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai dalam teks cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022, serta menambah wawasan peneliti melakukan penelitian dan penulisan karya ilmiah pada masa yang akan datang.

F. Defenisi Istilah

Definisi istilah adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau kegiatan, ataupun Memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Adapun definisi-definisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model yang berlandaskan pada individu dan kelompok, ketika siswa mampu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok kegiatan ini memerlukan beberapa orang siswa untuk bermain peran. Selanjutnya, Suatu kerjasama akan terlihat dan dirasakan oleh siswa.

Menurut Fogg(dalam isrok'atun Amelia Rosmala.2018:162-163) *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment .Kegiatan routeing

menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan, karena di desain dengan memadukan antar muatan pendidikan an-nur and secara harmonis. Pembelajaran dilakukan dengan mentransfer suatu materi dengan cara bermain peran. Dalam bermain peran tersebut, terdapat beberapa aturan yang mengarahkan pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* merupakan suatu aktivitas belajar siswa, dengan memainkan peran dalam cerita yang menggambarkan suatu peristiwa dan solusi yang dirancang pada skenario, pembelajaran ini diterapkan secara berkelompok, dimana setiap siswa melakukan improvisasi bersama teman-temannya berdasarkan skenario yang telah dibuat. Suatu cerita yang terdapat dalam skenario drama mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pemahaman suatu materi ajar.

Menurut Huda (dalam Isrok'atun Amelia Rosmala.2018:163) *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan perilaku, serta mengeksplor materi pembelajaran dengan cara yang berbeda. Model pembelajaran *role playing* dapat diterapkan pada semua pelajaran, salah satunya bahasa Indonesia.

2. Cerpen

Cerpen Atau cerita pendek yang seringkali kita temukan di berbagai media massa bahkan di pelajaran sekolah, walaupun sudah sering sekali

mendengar kata cerpen atau cerita pendek, namun ternyata masih banyak juga yang belum terlalu memahami apa itu pengertian cerpen.

Menurut Naning Pranoto(2015:4) cerita pendek atau cerpen adalah cerita yang ditulis pendek. Seberapa pendek kah panjang atau pendek itu relatif. Selanjutnya, dikatakan bahwa patokan yang dipakai untuk panjang atau pendek sebuah cerpen adalah yang sudah umum berlaku. Sebagai patokan atau pedoman umum, Pranoto mengatakan 2000 kata sampai dengan 10000 ribu kata.

Cerita pendek yang sukses mengandalkan teknik-teknik sastra seperti tokoh, float, tema dan bahasa secara lebih luas dibandingkan dengan fiksi yang lebih panjang. sedangkan menurut sumardjo dan dan Saini cerpen atau cerita pendek adalah cerita atau narasi fiktif yang dibuat relatif singkat atau pendek.