

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses untuk mengubah perilaku siswa melalui kegiatan belajar. Belajar yang dimaksud adalah belajar untuk mengetahui, belajar untuk mengerjakan sesuatu, belajar untuk memecahkan masalah, belajar untuk hidup bersama, dan belajar untuk kemajuan. Semua proses belajar itu pastinya tidak terlepas dari komunikasi. Dalam berkomunikasi diperlukan keahlian berbahasa, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia perlu diajarkan sejak dini kepada siswa (Sudjana dalam Cahyani, Resmi & Hartati 2009).

Dalam dunia pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang perlu diajarkan. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari empat jenis keterampilan. Keterampilan itu meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan. Salah satu dari keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menulis. Aqmarina, Aeni, & Djuanda (2016, hlm.462) mengatakan

Pembelajaran keterampilan menulis di SD terbagi menjadi dua tingkatan, yakni menulis permulaan dan menulis lanjutan. Menulis permulaan merupakan pembelajaran menulis untuk siswa kelas rendah, sedangkan menulis lanjutan merupakan pembelajaran menulis untuk kelas tinggi. Pada menulis lanjutan siswa dituntut untuk terampil menulis. Terampil menulis dapat dilihat dari penggunaan bahasa dan ejaan yang benar serta aspek-aspek lainnya yang berhubungan dengan terampil menulis.

Keterampilan menulis melibatkan indera penglihatan dan gerak tangan. Menulis merupakan keterampilan yang biasa digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis juga merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Di dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan menulis sangat dibutuhkan karena dengan menulis orang dapat memberitahukan, mengajar, meyakinkan, mendesak, menghibur, dan mengekspresikan perasaan (Tarigan, 2008). Mengingat pentingnya keterampilan menulis, maka keterampilan ini sudah diajarkan kepada

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa sekolah dasar. Di sekolah dasar, terkhusus kelas III siswa sudah diharapkan mampu menulis dan memahami maksud kalimat saran. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, pada dimensi sikap siswa harus mencerminkan sikap peduli terhadap lingkungannya baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. Melalui pembelajaran menulis saran siswa diharapkan dapat menyampaikan kepeduliannya lewat saran yang ditulis menggunakan kalimat yang santun, kosakata baku dan kalimat yang efektif. Mengingat keadaan saat ini siswa terbawa arus perkembangan zaman sehingga bersikap tidak peduli dan individualis. Maka pembelajaran menulis saran dirasa perlu diajarkan sejak dini kepada siswa. Dengan pembelajaran menulis saran, siswa akan terlatih untuk peka terhadap permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya untuk kemudian ditanggapi dan diberikan saran sebagai bentuk penyelesaian masalah. Selain itu, siswa akan terlatih untuk dapat mengidentifikasi masalah yang muncul di sekitarnya dan meningkatkan rasa kepedulian. Dampak pengiring dari pembelajaran menulis kalimat saran yaitu siswa akan menyadari perbaikan apa yang perlu dilakukan pada diri setiap masing-masing siswa. Hal itu akan tercermin dari perubahan sikap siswa di sekolah.

Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi pada kelas III SDN Panyingkiran 3 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang ini siswa belum mampu memahami maksud dari saran yang ditulisnya. Selain itu, kalimat yang ditulis juga belum efektif dan belum menggunakan kosakata baku. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Desember 2018, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran menulis kalimat saran di kelas III SDN Panyingkiran 3:

1. Membaca estafet kurang efektif, karena tidak semua siswa lancar membaca dan tidak semua siswa membaca dengan suara lantang.
2. Terdapat siswa yang masih bingung memahami intruksi/perintah.

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Siswa belum bisa menulis kalimat saran dan belum paham maksud dari kalimat saran.
4. Siswa masih punya kebiasaan saling mengejek, menghina kepada teman yang belum bisa membaca dan menulis.
5. Siswa harus selalu diberi contoh ketika mengerjakan sesuatu, sehingga pemahaman yang siswa miliki hanya sebatas tahu tidak aplikatif.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dirancanglah sebuah alternatif pembelajaran untuk perbaikan proses pembelajaran di atas. Alternatifnya yaitu sebuah model pembelajaran bermain peran berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung merupakan model pembelajaran yang memadukan antara model Bermain Peran dengan VCT. Model bermain peran dipelopori oleh George Shaftel. Model ini diyakini dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam mengatasi suatu masalah secara langsung. Selain itu, melatih pemahaman siswa untuk peka pada masalah di kehidupan sehari-hari dan mencari pemecahan masalah yang sesuai. (Udur, 2017). Sementara VCT sendiri dipercaya dapat membantu siswa dalam mengkaji perasaan. VCT juga dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai, baik nilai diri sendiri maupun orang lain. Dengan klarifikasi nilai pada VCT, siswa tidak diintruksikan untuk menghafal melainkan dibantu untuk menemukan, menganalisis, mempertanggungjawabkan, mengembangkan, memilih, mengambil sikap dan mengamalkan nilai-nilai pada kehidupannya sehari-hari. (Hall dalam Adisusilo, 2013). Model pembelajaran ini berbantuan media untuk memudahkan siswa dalam memahami pola kalimat.

Oleh karena itu melalui model ini, diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis saran melalui kegiatan bermain peran berbasis VCT dibantu dengan media pembelajaran. Dengan bermain peran dan VCT siswa dapat mengidentifikasi masalah secara mendalam karena siswa merasakan secara langsung, sehingga dapat merancang siswa memunculkan saran dari masalah yang dihadapi sebagai suatu solusi. Dengan media siswa akan dibantu untuk memudahkan siswa memahami pola kalimat. Berdasarkan yang

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sudah dipaparkan, maka dari itu judul skripsi ini yaitu “Meningkatkan Keterampilan Menulis Saran Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung” (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas III SDN Panyingkiran 3 Kabupaten Sumedang).

1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka perlu adanya tindakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dan sikap siswa itu sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru dalam mendesain pembelajaran agar masalah- masalah tersebut dapat teratasi. Model pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung merupakan alternatif pemecahan masalah yang dipilih. Berikut ini dirumuskan beberapa masalah yang akan menjadi topik penelitian ini.

1. Bagaimana peningkatan kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3 ?
2. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotor dalam materi menulis saran dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung pada siswa kelas III SDN Panyingkiran 3?

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2.2 Pemecahan Masalah

Keterampilan menulis tidak begitu saja dikuasai siswa. Siswa perlu berlatih dalam meningkatkan keterampilan menulisnya. Begitu juga dengan keterampilan menulis saran. Semua siswa mungkin mengetahui apa itu saran, tapi ketika diintruksikan untuk membuat saran siswa merasa kebingungan. Apalagi jika disajikan saran dan siswa diintruksikan untuk menuliskan maksud dari saran yang ada, belum semua siswa memahami maksud dari saran tersebut.

Masalah yang muncul bisa dipengaruhi karena penggunaan metode atau model yang kurang tepat dengan kondisi siswa di kelas. Selain itu, siswa kurang banyak memahami kosakata juga bisa menjadi penyebab siswa kesulitan dalam membuat saran atau menguraikan maksud saran. Siswa terbiasa diberi contoh sehingga belum bisa membangun pemahamannya sendiri, sekedar pengetahuan yang dihafalkan dan tidak diaplikasikan. Siswa kurang diperkenalkan pada nilai-nilai yang seharusnya diterapkan sehingga bersikap seenaknya kepada teman dan guru di dalam kelas.

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah, dapat ditarik kesimpulan bahwa inti permasalahan yang ada adalah siswa belum bisa menulis kalimat saran dan siswa belum bisa memahami maksud kalimat saran yang ditulis. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Alternatif yang dipilih oleh peneliti adalah dengan penerapan Model Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung untuk meningkatkan keterampilan menulis saran. Uno (2015, hlm. 25) mengatakan model bermain peran yang dipelopori oleh George Shaftel ini memiliki beberapa keunggulan di antaranya sebagai berikut :

1. Di buat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata.
2. Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan.
3. Proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu, Model pembelajaran bermain peran memiliki pengaruh terhadap siswa. Melalui model pembelajaran bermain peran, siswa mampu menganalisis nilai dan perilakunya masing-masing. Siswa mampu mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal maupun personal. Kemudian mampu meningkatkan rasa empati siswa terhadap orang lain. Selain itu, dampak pengiring yang akan didapat yaitu siswa bisa memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial di lingkungan sekitarnya (Huda, 2013).

Terdapat beberapa langkah dalam model pembelajaran bermain peran menurut Uno (2013, hlm. 26-28), sebagai berikut :

1. Pemanasan, memperkenalkan permasalahan dalam bentuk cerita dan terjadi tanya jawab antara guru dan siswa mengenai permasalahan tersebut untuk membuat siswa berfikir dan memprediksi akhir cerita.
2. Memilih partisipan, siswa dan guru membahas karakter pemain dalam cerita dan menentukan siapa yang akan memerankannya.
3. Menata panggung, guru dan siswa mendiskusikan di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Kemudian guru dan siswa membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.
4. Memilih pengamat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Pengamat ini juga terlibat aktif dalam bermain peran hanya saja teknisnya bergilir.
5. Permainan peran dimulai, dilaksanakan secara spontan.
6. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran tadi dan memulai evaluasi terhadap peran-peran yang sudah dilakukan.
7. Permainan peran ulang, permainan peran ulang ini harus lebih baik karena dilakukan setelah evaluasi pada permainan peran di awal.
8. Pembahasan/diskusi dan evaluasi diarahkan pada kehidupan nyata siswa.
9. Siswa diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan membuat kesimpulan. Guru membahas mengenai bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Pada langkah inilah siswa diintruksikan untuk membuat saran terkait permasalahan yang dihadapi.

Sanjaya (dalam Haris, 2013) mengatakan bahwa VCT (*Value Clarification Technique*) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk mengklarifikasi nilai. Selain itu, dapat diartikan sebagai upaya pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan definisi nilai (*value*)

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu. Maka dapat disimpulkan bahwa kesadaran nilai adalah suatu keadaan di mana, seorang individu tahu, paham dan mengerti tentang norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu pada umumnya yaitu nilai positif seperti kejujuran, menghormati, menghargai, kerja keras dan nilai positif lainnya yang pada gilirannya akan menjadi dasar terbentuknya sikap, sifat, dan tindakan positif dalam diri individu tersebut.

Sebagai usaha pendidikan membentuk siswa yang berkarakter seharusnya pembelajaran nilai tidak hanya pada mata pelajaran tertentu saja melainkan harus terangkum juga dalam semua mata pelajaran. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dilakukan tidak hanya untuk mengembangkan aspek pengetahuan dan keterampilan saja melainkan aspek sikap juga. Oleh karena itu pembelajaran afektif perlu menjadi bagian dari semua mata pelajaran. (Fitri, 2012).

Menurut Djahiri (dalam Taniredja, dkk., 2015, hlm. 91) terdapat beberapa keunggulan VCT untuk pembelajaran afektif di antaranya sebagai berikut:

1. mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah *internal side*,
2. mampu mengklarifikasi/menggali dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan selanjutnya akan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan makna/pesan nilai, pesan moral,
3. mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata,
4. mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap,
5. mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan,
6. mampu menangkal, meniadakan mengintervensi dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang,
7. memberi gambaran nilai moral yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

Komponen untuk membentuk karakter yang baik tidak hanya sebatas siswa tahu. Perlu ada upaya agar siswa mampu melakukan apa yang sudah dipahaminya.

Komponen yang baik terwujud dari pengetahuan moral siswa yang kemudian

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diikuti dengan perasaan sadar yang dimiliki siswa hingga kemudian melahirkan suatu tindakan moral yang diharapkan (Lickona, 2012).

Adapun langkah-langkah dalam model VCT menurut Aeni (2010, hlm. 197-198) adalah sebagai berikut :

1. Mencari contoh keadaan/perbuatan yang memuat nilai-nilai kontras sesuai dengan topik/tema pelajaran. Kemudian dirakit menjadi sebuah cerita.
2. Melontarkan stimulus melalui pembacaan oleh guru/siswa.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdialog sendiri.
4. Melaksanakan dialog terpimpin melalui pertanyaan guru.
5. Menentukan argumen dan klarifikasi pendirian.
6. Pembahasan/pembuktian argumen.
7. Kesimpulan.

Jika dispesifikasikan lagi VCT memiliki beberapa metode dalam pelaksanaannya. Salah satu metode tersebut yaitu metode studi kasus menurut Hall (dalam Adisusilo, 2013, hlm. 158) sebagai berikut:

1. Guru membuat cerita yang berisi kasus yang mengandung dilema moral atau nilai tertentu.
2. Guru membuat sejumlah pertanyaan untuk ditanggapi oleh peserta didik baik secara kelompok maupun individu.
3. Melakukan diskusi kelompok untuk mencari penyelesaian masalah beserta alasannya.
4. Melakukan diskusi antar kelompok dibimbing oleh guru dengan memberi pertanyaan terhadap argumen peserta didik.

Dalam penelitian kali ini, peneliti memodifikasi langkah-langkah pembelajaran pada Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan langkah-langkah Model Pembelajaran Bermain Peran hanya saja langkahnya disusun berdasarkan Model Pembelajaran VCT tanpa menghilangkan langkah Model Bermain Peran itu sendiri. Adapun langkahnya sebagai berikut :

1. Siswa dikenalkan pada masalah dalam bentuk cerita. Kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permasalahan yang disajikan (pengenalan masalah).
2. Siswa dan guru membahas karakter pemain dalam cerita dan menentukan siapa yang akan memerankannya (penentuan peran).

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Guru dan siswa mendiskusikan di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Kemudian guru dan siswa membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran (pembahasan skenario).
4. Memilih pengamat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Pengamat ini juga terlibat aktif dalam bermain peran hanya saja teknisnya bergilir (menentukan pengamat).
5. Permainan peran dimulai, dilaksanakan secara spontan (permainan peran).
6. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran tadi dan memulai evaluasi terhadap peran-peran yang sudah dilakukan (evaluasi peran).
7. Permainan peran ulang, permainan peran ulang ini harus lebih baik karena dilakukan setelah evaluasi pada permainan peran di awal (permainan peran ulang).
8. Pembahasan/diskusi diarahkan pada kehidupan nyata siswa terkait permasalahan dalam cerita (diskusi masalah).
9. Siswa dibentuk kelompok, setiap kelompok mendiskusikan permasalahan dalam cerita dan diminta berargumen untuk pemecahan masalahnya (membuat argumen).
10. Setiap kelompok membahas argumen yang dibuatnya beserta alasan. (penyampaian argumen)
11. Guru kemudian mengajukan pertanyaan terkait argumen siswa. (klarifikasi nilai).
12. Pembuktian argumen dan penarikan kesimpulan. (penguatan).
13. Siswa bersama kelompok diinstruksikan untuk mengidentifikasi kalimat saran yang terdapat dalam cerita yang sudah diperankan (mengidentifikasi kalimat saran).
14. Siswa dibantu guru mencari ciri-ciri kalimat saran pada cerita tersebut.
15. Guru kemudian membahas kembali cerita mengenai bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut (penanaman nilai).

Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT membantu siswa menyelesaikan kompetensi dasar dalam aspek sikap dan pengetahuan. Sedangkan

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam aspek keterampilan tidak cukup dengan itu melainkan dibantu dengan penggunaan media kertas gulung agar siswa lebih memahami pola kalimat.

Kustandi & Sutjipto, (2011) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu proses pembelajaran. Media berfungsi memperjelas makna dari pesan yang disampaikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media berperan penting dalam pembelajaran karena akan menunjang penyampaian materi secara efektif dan efisien. Sementara Sudin, dkk. (2009) menyebutkan fungsi media pembelajaran di antaranya yaitu mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks agar bisa diamati secara terpisah bagian demi bagian. Selain itu, media juga berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Sejalan dengan materi yang akan disampaikan, dengan menggunakan media siswa akan diajak untuk mengamati pola kalimat saran secara terpisah bagian demi bagian agar siswa lebih mudah memahaminya.

Adapun target penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diselesaikan dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT adalah sebagai berikut :

1. Kinerja Guru

a. Perencanaan

Target pada tahap perencanaan adalah 85% guru mendapat kategori baik sekali dengan indikator berupa kejelasan identitas RPP, kelengkapan rumusan, tujuan pembelajaran, materi ajar, sumber belajar, pemilihan media pembelajaran, penilaian dan persiapan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung.

b. Pelaksanaan

Target pada tahap pelaksanaan adalah 85% guru mendapat kategori baik sekali dengan indikator berupa pengkondisian kelas dan siswa, penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, refleksi kegiatan, pelaksanaan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung.

2. Aktivitas Siswa

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Target pada aktivitas siswa adalah 85% siswa mendapat kategori baik dengan penilaian yang disesuaikan pada indikator yang sudah ditentukan.

3. Hasil Belajar

Target hasil belajar terpisah menjadi tiga ranah afektif, kognitif, dan psikomotor yaitu adalah 85% siswa yang berhasil atau tuntas dengan penilaian yang disesuaikan pada indikator dan KKM yang telah ditetapkan yaitu 73.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan kinerja guru pada perencanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3.
2. Untuk mengetahui peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3.
3. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotor dengan menerapkan Model Pembelajaran Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis saran siswa kelas III SDN Panyingkiran 3.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan pelajaran. Peneliti memahami hasil penerapan Model Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung terhadap permasalahan yang dihadapi.

2. Bagi siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan menulis saran dengan memperhatikan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif. Serta dapat memperbaiki sikap dan kebiasaan siswa di sekolah.

3. Bagi masyarakat

Bagi masyarakat, penelitian ini dapat menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam terkait penerapan Model Bermain Peran Berbasis VCT Berbantuan Media Kertas Gulung. Selain itu, dapat digunakan untuk bahan pembelajaran.

1.4 Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka dibuat batasan istilah untuk memudahkan pemahaman mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Menulis saran merupakan salah satu kompetensi dasar yang termuat dalam Kurikulum 2013 di kelas III, yaitu KD. 4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri. Dengan indikator menuliskan ungkapan atau kalimat saran menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri. (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016).
2. Saran adalah kalimat yang berisi pendapat, usul, anjuran, solusi yang disampaikan untuk dipertimbangkan dalam memecahkan masalah menurut pemikiran seseorang.
3. Model Bermain Peran

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) melalui permainan peran. Selain itu, model ini melatih siswa untuk belajar menggali perasaannya dan mengembangkan pemahaman terhadap sikap dan persepsinya. (Uno, 2015).

4. VCT

VCT atau yang biasa disebut *Value Clarification Technique* yaitu teknik mengklarifikasi nilai. VCT merupakan cara guru membantu siswa menemukan sendiri nilai yang melatarbelakangi sikap dalam memutuskan suatu pilihan untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (Harmin dalam Adisusilo, 2013).

5. Media

Munadi (2010) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

6. Model Bermain Peran berbasis VCT Berbantuan Media Kerta Gulung merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah melalui rasa, karena dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan dalam peran tertentu agar mampu memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hal tersebut akan membuat siswa memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, sehingga dengan begitu siswa akan memahami bagaimana cara menyampaikan saran dengan santun. Selain itu, berbantuan media maksudnya adalah dibantu dengan penggunaan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara tuntas.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab satu ini berisi beberapa subbab di antaranya subbab latar belakang masalah, subbab rumusan masalah, subbab pemecahan masalah, subbab tujuan penelitian, subbab manfaat penelitian, subbab batasan istilah dan subbab sistematika penulisan.

Yuni Rahayu, 2019

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS VCT BERBANTUAN MEDIA KERTAS GULUNG PADA SISWA KELAS III SDN PANYINGKIRAN 3 KABUPATEN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab dua ini berisi subbab kajian teori tentang pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, subbab keterampilan menulis saran, subbab model bermain peran berbasis VCT berbantuan media kertas gulung, subbab kosakata baku dan kalimat efektif, subbab teori belajar, subbab penelitian yang relevan dan subbab hipotesa tindakan.

Bab tiga ini berisi subbab lokasi dan waktu penelitian, subbab subjek penelitian, subbab metode dan desain penelitian, subbab prosedur penelitian, subbab pengumpulan data, subbab teknik pengolahan data, subbab analisis data, subbab validasi data.

Bab empat ini berisi tentang subbab analisis dari hasil pengolahan data dan subbab pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran bermain peran berbasis VCT.

Bab lima ini berisi subbab simpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu terdapat subbab saran atau rekomendasi.