

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan survei yang telah dilakukan dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia, pembelajaran keterampilan berbicara masih kurang efektif, hal ini mengakibatkan kemampuan berbicara siswa rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara disebabkan oleh penggunaan metode yang masih konvensional.

Selama ini pembelajaran berbicara yang dilaksanakan oleh guru di SD Negeri Brojol 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen menggunakan prosedur sebagai berikut: (1) siswa diminta untuk menyampaikan kembali bacaan yang sudah disampaikan guru; (2) siswa diminta menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah disampaikan;

Menurut keterangan siswa, rendahnya kemampuan berbicara mereka disebabkan sulitnya mereka berkonsentrasi dan minimnya kosa kata yang mereka miliki. Selain itu juga metode mengajar guru yang masih bersifat konvensional, sehingga siswa merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran berbicara yang selalu dilakukan dengan cara yang sama yaitu guru membacakan, siswa mendengarkan, dan menjawab pertanyaan.

Proses pembelajaran yang masih terlihat pasif dan guru merasa puas menggunakan metode konvensional untuk mengajarkan kemampuan berbicara, padahal metode pembelajaran dapat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Apabila guru menggunakan metode yang menarik, maka siswa akan berminat mengikuti pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar, suasana kelas menyenangkan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Berbicara merupakan pengetahuan yang sangat fungsional dalam memahami seluk beluk berbicara. Manusia hidup selalu berkelompok mulai dari kelompok kecil, misalnya keluarga, sampai kelompok yang besar seperti organisasi sosial. Dalam kelompok itu mereka berinteraksi satu dengan yang lainnya. Di mana ada kelompok baru manusia, di situ pasti ada bahasa. Kenyataan ini berlaku baik pada masyarakat tradisional maupun masyarakat modern. Dalam setiap masyarakat diperlukan komunikasi lisan dan tulisan.

Komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal menggunakan bahasa sebagai sarana, sedangkan komunikasi non verbal menggunakan sarana gerak-gerik seperti warna, gambar, bunyi bel, dan sebagainya. Komunikasi verbal dianggap paling sempurna, efisien, dan efektif.

Komunikasi lisan sering terjadi dalam kehidupan manusia, misalnya dialog dalam lingkungan keluarga, percakapan antara tetangga, percakapan antara pembeli dan penjual di pasar, dan sebagainya. Contoh lainnya : percakapan anggota keluarga; percakapan ibu dan anak; percakapan bertelepon, dan sebagainya

Interaksi antara pembicara dan pendengar ada yang langsung dan ada pula yang tidak langsung. Interaksi langsung dapat bersifat dua arah atau multi arah,

sedangkan interaksi tak langsung bersifat searah. Pembicara berusaha agar pendengar memahami atau menangkap makna apa yang disampaikannya. Komunikasi lisan dalam setiap contoh berlangsung dalam waktu, tempat, suasana yang tertentu pula. Sarana untuk menyampaikan sesuatu itu mempergunakan bahasa lisan.

Oleh karena itu, guru hendaknya dapat memilih metode yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicaraya. Metode merupakan cara-cara yang ditempuh oleh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses dan hasil pembelajaran sehingga tercapai prestasi belajar siswa yang memuaskan. Untuk mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertolak dari masalah di atas maka guru dan peneliti sepakat untuk menerapkan permainan cerita berantai sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran berbicara terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan seperti puzzle gambar, cerita masa kecilku, memburu jawaban, berbagi kata, menebak judul cerita, dan cerita berantai.

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk belajar. Dalam suasana bermain, perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih besar, sehingga pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik, menyenangkan hati tanpa ada unsur paksaan, sehingga hasilnya pun akan lebih baik. Ini relevan sekali dengan konsep pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), Contextual

Teaching & Learning (CTL) dan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif & Menyenangkan (PAIKEM) yang dewasa ini sedang digalakkan. Melejitkan kemampuan berbahasa merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis setinggi – tingginya yang mungkin dapat diperoleh dalam pembelajaran. Sedangkan strategi permainan bahasa merupakan cara, langkah dan metode yang dipakai untuk mencapai ketrampilan yang diinginkan tersebut.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Permainan bahasa merupakan suatu strategi/pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih bermakna dan lebih berkesan. Ciri khusus dari permainan bahasa adalah mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang ditempuh dengan langkah yang menyenangkan dan menggembirakan. Suatu permainan bahasa yang tidak menimbulkan kegembiraan, tidaklah bisa dikatakan permainan bahasa. Demikian sebaliknya, suatu permainan yang menggembirakan namun tidak mengembangkan ketrampilan berbahasa, tidaklah bisa juga dikatakan permainan bahasa. Melalui bermain, siswa dapat belajar berbagai kemampuan dasar, mengembangkan ketrampilan motorik, daya pikir, kemasyarakatan dan ketrampilan berbahasa. Pendidik hendaknya memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk melakukan semua ketrampilan itu.

Salah satu permainan bahasa yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah permainan Cerita Berantai. Permainan Cerita Berantai merupakan suatu permainan dimana siswa menyambung cerita yang telah disampaikan guru secara kelompok. Cerita dimulai dari guru menceritakan sebuah kalimat, kemudian kelompok pertama melanjutkan cerita dengan membuat satu kalimat secara lisan dan dilanjutkan kelompok berikutnya sampai kelompok yang terakhir. Setiap kelompok memiliki sekertaris yang bertugas untuk mencatat isi cerita dimana dari catatan tersebut nanti dibacakan cerita keseluruhan. Tugas guru adalah menilai apakah cerita yang dibacakan tadi sudah sesuai atau belum. Jika belum sesuai, cerita dapat diulang, dan jika sudah sesuai cerita dapat diganti dengan topik yang lain. Dengan menggunakan metode tersebut di atas maka dapat mengembangkan kemampuan berbicara siswa karena dengan permainan Cerita berantai siswa akan lebih aktif, kreatif dan konsentrasi terhadap apa yang akan mereka terima dan apa yang akan mereka sampaikan.

Permainan Cerita Berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek bahasa yang dikembangkan dalam permainan Cerita Berantai antara lain berbicara/mendengar, berbicara, menulis, membaca. Permainan Cerita Berantai dapat dipergunakan dalam pembelajaran, karena sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD yang masih cenderung senang bermain. Dengan strategi bermain siswa dapat belajar dengan senang, sehingga dapat berhasil secara maksimal.

Teknik Cerita Berantai dikemas dalam permainan yang dapat membangkitkan kreativitas siswa. Dalam permainan ini, setiap siswa harus

melanjutkan cerita yang diceritakan teman kelompoknya. Setiap siswa harus bisa memceritakan kata dengan suara yang jelas agar tidak terjadi kesalahan ketika cerita sampai pada kelompok lain.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV Melalui Permainan Cerita Berantai Di Negeri Brojol 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan Cerita Berantai dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Brojol 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen?
2. Apakah permainan Cerita Berantai dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Brojol 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Brojol 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen dengan menggunakan permainan Cerita berantai.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Brojol 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen dengan menggunakan permainan Cerita Berantai.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan permainan Cerita Berantai.

##### 2. Praktis

###### a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berbicara;
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi berbicara yang diajarkan oleh guru.

###### b. Bagi Guru

- 1) Dapat menjadi contoh dalam mengajarkan berbicara;
- 2) Dapat menjadi bahan kajian untuk mengatasi berbagai masalah dalam mengajarkan berbicara;
- 3) Dapat menjadi masukan tentang cara mengajar yang tepat, agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

###### c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara berkolaborasi dengan guru yang mempunyai masalah;

- 2) Menjadi suatu pengalaman dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara dan hasil belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.