BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fungsi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah mendukung pemilikan kompetensi tamatan Sekolah Dasar yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan terhadap empat keterampilan sebagaimana digariskan dalam kurikulum KTSP 2006, yaitu 1) keterampilan mendengarkan, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga akan mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, runtut, dan mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga akan mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis.

Bahkan, keterampilan berbicara juga akan mampu melahirkan generasi masa depan yang berbudaya karena sudah terbiasa dan terlatih untuk

berkomunikasi dengan pihak lain sesuai dengan konteks dan situasi tutur pada saat dia sedang berbicara. Namun, harus diakui secara jujur, keterampilan berbicara di kalangan siswa Kelas V SD Negeri 01 Malanggaten, belum seperti yang diharapkan. Kondisi ini tidak lepas dari proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang dinilai telah gagal dalam membantu siswa terampil berpikir dan berbahasa sekaligus. Yang lebih memprihatinkan, ada pihak yang sangat ekstrim berani mengatakan bahwa tidak ada mata pelajaran Bahasa Indonesia pun siswa dapat berbahasa Indonesia seperti saat ini, asalkan mereka diajari berbicara, membaca, dan menulis oleh guru (Depdiknas 2004:9).

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar.

Seperti yang diungkapkan Galda (dalam Supriyadi, 2005: 178) keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa

di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Farris (dalam Supriyadi, 2005: 179) yang menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepkan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara pun masih rendah. Permasalahan dalam kemampuan berbicara juga terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten, tampak dari dua kali tugas berbicara siswa pada semester 1. Dari data yang ada menunjukkan bahwa pada tes tersebut hanya sebagian kecil siswa (8 siswa) atau sekitar 40% yang mendapat nilai 65 ke atas (batas ketuntasan dari guru), sedangkan sisanya (60%) atau sebanyak 13 siswa mendapat nilai di bawah 65. Selain itu, dari tugas pertama dan kedua tidak menampakkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan hasil observasi awal, dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan berbicara siswa, yakni sebagai berikut: (1) Sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara rendah. Pada umumnya siswa merasa takut dan malu saat ditugasi untuk tampil berbicara di depan teman-temannya. (2) Siswa kurang terampil sebagai akibat dari kurangnya latihan berbicara. Menurut guru, kegiatan berbicara selama ini masih kurang mendapat perhatian. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya waktu pembelajaran Bahasa Indonesia jika digunakan untuk melakukan praktik berbicara siswa yang pada umumnya dipraktikkan secara individu. (3) Pembelajaran berbicara yang dilakukan guru dapat dikatakan masih sederhana atau konvensional karena masih bertumpu pada buku pelajaran. Ketergantungan pada buku pelajaran tersebut menyebabkan guru enggan untuk mengubah metode pembelajaran. Metode pembelajaran berbicara yang sering digunakan guru adalah metode penugasan secara individu sehingga banyak menyita waktu pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya 5 jam pelajaran dalam satu minggu.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama keterampilan berbicara, diperlukan metode pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar aktif dan kreativitas para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nurhatim (2009:4) yang mengatakan bahwa penggunaan suatu metode memiliki arti penting sebagai variasi pembelajaran dengan tujuan siswa dapat mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan guru pada siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten masih bersifat satu arah (*teacher centered*), yaitu guru hanya menyampaikan pesan/informasi materi pelajaran dan siswa sebagai penerimanya yang pasif. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat sehingga perlu dilakukan suatu upaya dan tindakan nyata untuk memperbaikinya.

Hasil penelitian Rofi'uddin (2008:23) tentang interaksi kelas di sekolah dasar menunjukkan bahwa 95% interaksi kelas dikuasai oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan oleh guru dalam interaksi kelas berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kategori kognisi rendah.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Menurut Zuhaerini (2000:18), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: 1) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, 3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya..

Sementara itu, Davies (Sudradjat, 2009:44) mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi *role playing* adalah partisipasi aktif seluruh siswa untuk melakukan tindakan observasi dan pemeranan dalam situasi yang sebenarnya untuk dapat memecahkan permasalahan tertentu.

Tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna. Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, dan dalam proses pembelajaran guru bebas menggunakan metode apa saja bahkan melakukan kolaborasi metode sepanjang metode tersebut sesuai dengan karakteristik materi pokok yang akan diajarkan kepada siswa.

Adapun kelemahan *role playing* menurut Wahab (2007:109) antara lain:

> 1) Jika siswa tidak dipersiapkan secara baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sunguguh-sungguh. 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung. 3) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan. 4) Siswa sering mengalami kesulitas untuk memerankan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya. 5) Bermain membutuhkan waktu yang banyak/lama. 6) Untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal hingga bekerjasama dengan baik.

Walaupun metode *role playing* masih memiliki sejumlah kelemahan dalam penerapannya, tetapi metode pembelajaran *role playing* memiliki keuntungan atau kelebihan sebagaimana dijelaskan Sudjana (2009:89), yaitu:

> 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3) Membangkitkan gairah

dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, serta 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menerapkan metode *role playing* dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun alasan pemilihan metode tersebut adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Dikatakan efektif karena penerapan metode *role playing* akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara berkelompok. Selain itu siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SD lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar. Untuk itu penulis mengambil judul :"**Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role playing* pada Siswa Kelas V di SD Negeri 01 Malanggaten Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2011/2012**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sikap dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara masih rendah
2. Siswa kurang terampil sebagai akibat kurangnya latihan berbicara
3. Guru masih memakai metode pembelajaran konvensional ceramah, sehingga kurang memacu keterlibatan siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran.
4. Perlunya metode pembelajaran yang langsung melibatkan siswa dalam pemahaman meningkatkan keterampilan berbicara dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Subyek Penelitian

   Siswa dan guru kelas V SD Negeri 01 Malanggaten Kebakkramat Karanganyar tahun ajaran 2011/2012.

2. Obyek Penelitian

   Hasil belajar menggunakan strategi pengajaran metode *role playing*.

3. Parameter

   Parameter yang akan digunakan adalah hasil belajar Bahasa Indonesia dengan metode *role playing* siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten Kebakkramat Karanganyar tahun ajaran 2011/2012 yang ditujukan dalam keterampilan berbicara.

D. Rumusan Masalah

Untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai arah penelitian, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten Kebakkramat Karanganyar tahun ajaran 2011 / 2012?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk:

Mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 01 Malanggaten Kebakkramat Karanganyar tahun ajaran 2011 / 2012.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teorities

   Mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan penerapan metode *role playing*.

2. Manfaat Praktis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Penerapan metode *role playing* dalam pengajaran keterampilan berbicara dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga kemampuan berbicaranya dapat meningkat.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga kualitas pembelajarannya dapat meningkat.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan metode pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

d. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh wawasan dan pengalaman mengenai penerapan metode pembelajaran yang inovatif.