

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dipengaruhi keberhasilan guru dan siswa itu sendiri, yang merupakan tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus memahami empat hal antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Empat hal tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia harus dipahami benar, karena dengan kita mendengarkan maka dapat berbicara, dengan kita berbicara akan dapat membaca, dengan kita membaca akan dapat menulis. Dengan empat hal di atas akhirnya kita dapat melakukan komunikasi dengan orang lain.

Khususnya dalam masalah ini akan dibahas mengenai berbicara. Berbicara adalah kebutuhan kita sebagai manusia. Berbicara merupakan salah satu cara yang efektif bagi kita untuk berkomunikasi. Dengan berbicara kita dapat menyampaikan maksud dan tujuan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa Sekolah Dasar masih sulit untuk berbicara. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan kondisi siswa itu sendiri yang cenderung merasa malu untuk menyampaikan pendapat atau gagasan.

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir rasional, kreatif dan kritis pada peserta didik. Agar dapat berpikir kreatif maka siswa harus terlibat langsung dalam

proses pembelajaran, yaitu kegiatan mental dari menerima sampai pemahaman konsep-konsep. Pada kenyataannya pembelajaran aspek ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013, saat ini dirasakan belum dapat mewujudkan tercapainya tujuan seperti yang diharapkan dalam kurikulum.

Bukti belum berhasilnya pembelajaran ketrampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 antara lain adalah :

- 1 Masih rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam ulangan pada materi pembelajaran yang memuat kompetensi dasar aspek berbicara. Dari 15 siswa hanya 5 siswa yang mencapai penguasaan materi.
- 2 Secara umum rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali pada aspek ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia masih rendah, masih banyak yang mendapat nilai dibawah pencapaian penguasaan materi yang ditetapkan sebesar 70. Dari 15 siswa hanya 5 siswa yang mencapai penguasaan materi. Hal ini harus segera dicari solusi pemecahannya sehingga nilai siswa dapat lebih ditingkatkan, serendah-rendahnya sama dengan pencapaian penguasaan materi.
- 3 Pada setiap kali kegiatan praktik berbicara, yang dilakukan anak masih bersifat monoton dan seperti dipaksakan sehingga belum mampu mencerminkan ketrampilan berbicara yang wajar. Dampaknya informasi yang disampaikan belum sempurna. Ketrampilan berbicara tersebut

didalamnya antara lain ketrampilan mengemukakan pendapat, berdialog, bermain peran drama, dan berpidato.

Salah satu penyebabnya adalah bahwa dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan metode yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa seperti dimaksud. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan sebagian besar masih menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa tidak terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Akibatnya belum dapat mewujudkan proses pembelajaran bermakna (*fulljoy learning*).

Dengan demikian anak belum dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengekspresikan ide, gagasan, perasaan dan pengetahuan yang dimilikinya melalui ketrampilan berbicara. Akibat lain dari penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat adalah anak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia aspek ketrampilan berbicara, mereka menjadi pasif karena hanya duduk, dengar dan catat. Begitu berulang-ulang. Celakanya lagi bukan tidak mungkin mereka menjadi tidak suka bahkan menjadi benci jika menghadapi pelajaran Bahasa Indonesia hanya lantaran penyampaian proses pembelajaran dari guru yang tidak menarik.

Dari paparan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dalam aspek ketrampilan berbicara masih terpaku pada buku-buku materi yang tersedia dengan menggunakan teks dialog, contoh naskah pidato dan sejenisnya yang berupa bahasa tulis. Konteks pembelajaran, dalam hal ini ketrampilan berbicara sering kabur,

menjadi tidak jelas dan terjadi kecenderungan mengarah ke pembelajaran bahasa tulis, jauh dari tujuan kurikulum itu sendiri.

Jika dalam pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat, efektif dan lebih bersifat komunikatif, proses pembelajaran tentu akan dapat berlangsung dengan melibatkan keaktifan siswa secara penuh, serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada akhirnya apabila guru menggunakan metode belajar yang tepat diharapkan akan dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa, meningkatkan nilai belajar siswa, serta mampu menyiapkan siswa terampil berbicara sebagai sarana berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari di masa yang akan datang.

Dengan demikian guru perlu segera melakukan upaya-upaya peningkatan ketrampilan berbicara siswa melalui proses pembelajaran yang lebih efektif. Proses pembelajaran yang selama ini masih cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan berpatokan materi pada buku perlu dibenahi. Efektifitas proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Terkait dengan persoalan di atas, perlu adanya suatu tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan dapat digunakan adalah metode simulasi bermain peran (*role playing*) dengan pertimbangan :

- 1 Metode simulasi bermain peran (*role playing*) merupakan metode yang komunikatif karena dapat meningkatkan minat siswa untuk mempraktikkan ketrampilan berbicara secara langsung serta dapat disimpan dalam bentuk rekaman kaset/CD sebagai bahan belajar, dicari kelemahan dan kekurangannya untuk diperbaiki pada praktik pembelajaran berikutnya.
- 2 Metode simulasi untuk bermain peran (*role playing*) dapat melibatkan siswa aktif secara menyeluruh baik dari sisi afektif, kognitif dan psikomotorik.
- 3 Metode simulasi mampu menjalin komunikasi di dalam kelas menjadi komunikasi multi arah
- 4 Penggunaan metode simulasi bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran aspek berbicara karena sekaligus dapat menjadikan materi pembelajaran sebagai sarana hiburan.

Dengan menggunakan metode simulasi bermain peran (*role playing*), diharapkan proses pembelajaran akan lebih bermakna, penguasaan aspek ketrampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih meningkat sehingga nilai yang diperoleh siswa menjadi semakin baik, lebih jauh mampu menyiapkan siswa menjadi manusia yang memiliki ketrampilan berbicara yang handal serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul : Penerapan Metode Simulasi Bermain Peran / *Role Playing* untuk

Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Setelah memperhatikan keadaan di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi pada saat ini adalah sebagai berikut:

- 1 Pembelajaran bahasa Indonesia kurang variatif.
- 2 Siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran
- 3 Siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang aktif, sehingga pembelajaran terkesan satu arah saja yaitu guru saja yang aktif.
- 4 Hasil belajar siswa siswa kurang memuaskan

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang diteliti adalah sebagai berikut:

- 1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali.
- 2 Hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran dengan metode simulasi bermain peran / *Role Playing*.
- 3 Tempat pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa masalah yang diselesaikan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan Metode Simulasi bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 ?

E. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia melalui penerapan metode simulasi bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Jagoan Sambi Boyolali tahun pelajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan pendapat untuk memperkuat teori yang sudah ada. Misalnya, teori tentang pembelajaran

dengan menggunakan metode simulasi bermain peran (*role playing*). Selain itu, dapat digunakan sebagai acuan dalam penerapan model pembelajaran berbicara dengan metode simulasi bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

2. Manfaat Praktis

Dengan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia aspek ketrampilan berbicara yang dirancang dalam penelitian ini, diharapkan akan bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Adapun manfaat seperti yang dimaksud adalah:

a. Bagi Guru / Peneliti :

- 1) Memperoleh pengalaman secara langsung dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas
- 2) Memahami konsep penerapan metode simulasi bermain peran (*Role Playing*)
- 3) Memberi contoh strategi pembelajaran Bahasa Indonesia aspek ketrampilan berbicara yang bermakna, aktif, dan menyenangkan pada teman guru sejawat
- 4) Memperoleh umpan balik dari kemungkinan munculnya kesulitan dan kendala yang dihadapi untuk kemudian melakukan perbaikan
- 5) Menghasilkan perangkat pembelajaran yang lengkap meliputi Rencana Program Pembelajaran (RPP), media / alat peraga ,

Lembar Kerja Siswa, dan instrumen evaluasi sesuai materi yang dikembangkan pada saat penelitian dilakukan

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan perolehan nilai prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
- 2) Mendapatkan kesempatan belajar Bahasa Indonesia aspek berbicara menjadi lebih bermakna
- 3) Mendapatkan kesempatan yang cukup untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara
- 4) Mendapatkan kesempatan berkreasi dan mengembangkan imajinasi yang seluas-luasnya
- 5) Meningkatkan keberanian, sikap dan mental untuk berbicara sebagai sarana berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara, baik terampil berbicara di depan kelas, di dalam kelompok bahkan lebih luas lagi terampil berbicara di depan publik

c. Bagi Sekolah :

- 1) Tercapainya standar kompetensi belajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum
- 2) Dijadikan acuan bagi guru-guru Sekolah Dasar untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi bermain peran (*role playing*)

- 3) Merupakan sumbangan positif bagi sekolah, karena dapat menerapkan pembelajaran aktif bagi siswa-siswanya.
- 4) Peningkatan profesionalisme guru Sekolah Dasar.
- 5) Perbaikan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.