

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan suatu sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak seperti pemerintah, masyarakat dan pengelola pendidikan khususnya.

Dewasa ini sesuai dengan perkembangan masyarakat di Indonesia, pendidikan banyak menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Salah satu tantangan yang cukup menarik adalah yang berkenaan dengan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan yang masih disebabkan rendahnya mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Proses pendidikan khususnya di Indonesia selalu mengalami suatu penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk atau hasil pendidikan yang berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk memperoleh kualitas pendidikan, dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Mewujudkan manusia yang berkualitas atau berpotensi harus dilakukan melalui dunia pendidikan secara bertahap dan sedini mungkin. Kegiatan pendidikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan generasi yang cerdas dan berkualitas guna mengimbangi kemajuan teknologi dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang ilmu pengetahuan. Komponen dasar sebagai tonggak penyempurnaan program pendidikan di sekolah dasar salah satunya adalah melalui keterampilan berbicara. Hal ini disebabkan karena berbicara merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial.

Berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh setiap individu. Kemampuan berbicara dimiliki setiap individu yang sehat jasmani dan rohani untuk mengungkapkan apa yang menjadi gagasan, perasaan serta pemikirannya. Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk sosial yang artinya tidak dapat untuk hidup sendiri, maka dari itu kemampuan berbicara diperlukan untuk berinteraksi dan merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif untuk digunakan. Berbicara memiliki arti 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.

Isjoni (2013:11) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki mutu pembelajaran, dimana pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru.

Proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa peserta didik aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Dalam pelaksanaannya sering dijumpai guru yang gagal membawa peserta didiknya belajar, yang mungkin dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat. Menjadi suatu rahasia umum apabila banyak diantara guru-guru di Indonesia masih menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang konvensional sehingga di dalam benak peserta didik terbentuk pemikiran bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang membosankan, tidak menarik dan sangat monoton.

Menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk guru mengubah pemikiran peserta didik mengenai pembelajaran yang monoton dan

membosankan menjadi sebuah kegiatan yang menarik, menantang serta menyenangkan. Kecenderungan masih rendahnya keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat pada indikator yang dapat menunjukkan hal tersebut. Pertama, peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan apa yang menjadi pemikiran mereka. Kedua, peserta didik memiliki keberanian yang di bawah rata-rata untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain, khususnya dalam hal bertanya. Dan ketiga, Peserta didik tidak terbiasa untuk bersaing menyampaikan gagasan serta ide yang mereka miliki dengan teman yang lain.

Edi Sugito (2007:6.1) menyebutkan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa tidak boleh ditafsirkan sebagai mengajarkan memahami dan menggunakan bahasa, tetapi harus dipahami sebagai mengajak siswa berlatih memahami dan menggunakan bahasa, terutama di SD. Maka dari itu guru harus melakukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga terdapat variasi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Karena tujuan utama dari pembelajaran berbicara di SD adalah untuk melatih siswa untuk berbicara dalam Bahasa Indonesian dengan baik dan benar.

Berbicara bagi mayoritas orang adalah sebuah perkara yang mudah dalam kehidupan sehari-hari. Namun hal ini akan berbeda apabila dikaitkan dalam dunia pendidikan. Perbedaan inilah yang menjadi ketimpangan dalam kehidupan sehari-hari seorang siswa sekolah dasar. Pada siswa sekolah dasar yang tinggal di daerah dan terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa daerahnya masing-masing akan mengalami kesulitan apabila diminta untuk berbicara secara lancar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hal inilah yang menjadi permasalahan bagi siswa kelas V di SD N 05 Sidoharjo, Wonogiri. Dari 19 siswanya hampir 75% memiliki kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Indonesia secara lancar. Hal ini disebabkan karena kesehariannya, mereka menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Jawa untuk berkomunikasi baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Meskipun sekolah merupakan tempat untuk mengenyam pendidikan formal yang notabene harusnya mempergunakan Bahasa Indonesia dalam kegiatannya akan tetapi realita berkata lain. Di sekolah ini proses pembelajaran hanya memanfaatkan penggunaan Bahasa Indonesia sebesar 65% sehingga siswa masih merasa kaku apabila diminta untuk berbicara Bahasa Indonesia. Hal ini tidak terbantu dengan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton yang diterapkan oleh guru. Oleh sebab itu keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar masih rendah dan perlu dilatih dan dikembangkan.

Dengan harapan menerapkan sesuatu yang baru yaitu suatu strategi pembelajaran yang sebelumnya belum pernah diterapkan diharapkan mampu untuk mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah strategi *Role Playing*. Salah satu upaya dari *Role Playing* ini adalah mengupayakan agar siswa terlatih untuk bisa merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain melalui bermain peran atau memerankan perilaku orang lain. Dari kegiatan bermain peran inilah nantinya siswa

diharapkan untuk terbiasa berbicara dan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan lancar dan tidak kaku.

Selain itu, strategi pembelajaran *Role Playing* yang dipergunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif akan mampu untuk menumbuhkembangkan potensi intelektual, sosial dan emosional yang ada di dalam dirinya sehingga kelak mampu untuk berkomunikasi dan berinteraksi social secara matang, arif dan dewasa. Melalui strategi *Role Playing* ini diharapkan dapat muncul kreativitas, daya pikir dan daya khayal dari siswa. Selain itu dari kegiatan inilah nantinya siswa mampu menikmati dan memperluas wawasannya mengenai kehidupan dan khususnya siswa mampu meningkatkan keterampilannya dalam aspek keterampilan berbicara.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu untuk melaksanakan penelitian mengenai : “ **Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Strategi *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD N 05 Sidoharjo, Wonogiri**”

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif dan strategi pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan

berbicara pada siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo, Wonogiri tahun ajaran 2013-2014?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu bagian yang sangat penting dari sebuah penelitian, karena akan menentukan arah dari hasil penelitian secara terperinci. Berdasarkan perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

#### **1. Tujuan Umum :**

- a. Meningkatkan nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Untuk mengetahui aktivitas siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo, Wonogiri terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan startegi *Role Playing*.

#### **2. Tujuan Khusus :**

Meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* siswa kelas V SD N 05 Sidoharjo tahun ajaran 2013-2014.

### **D. Manfaat Penelitian**

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberi manfaat konseptual. Utamanya kepada pembelajaran di SD, disamping itu juga kepada peningkatan efektivitas proses dan hasil pembelajaran di SD.

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajar Bahasa Indonesia terutama pada peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan masukan :

### a. Bagi guru

Bermanfaat sebagai bahan masukan dalam menjalankan proses pembelajaran di sekolah sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara monoton tetapi lebih variatif.

### b. Bagi peneliti,

Bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat membandingkan dengan teori pembelajaran yang lain dan menerapkannya dalam pelaksanaan pembelajaran di SD.

### 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 siswa,

- 1) Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar menggunakan strategi *Role Playing*.



- 2) Untuk meningkatkan keberanian siswa mengungkapkan ide, pendapat, pertanyaan dan saran serta keterampilan dalam berbicara.
- 3) Untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.