

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dikenal sebagai makhluk sosial, yang artinya membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk mencapai kebutuhan yang diinginkan manusia harus berkomunikasi, baik dalam bentuk bahasa isyarat, lisan maupun tulisan. Seseorang yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik maka akan lebih mudah dalam menyampaikan dan menangkap informasi. Menurut Harris (dalam Tarigan, 2008: 1) keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Siswa sekolah dasar diharapkan harus menguasai keempat komponen tersebut agar terampil berbahasa, sehingga pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada teori saja, tetapi siswa dituntut untuk mampu menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya, yaitu salah satunya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Salah satu komponen yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan yang lainnya (Tarigan, 2008: 86). Keterampilan berbicara yang terbatas akan mengganggu proses komunikasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, tetapi hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan praktik, pelatihan dan pengarahan secara berkala agar berkembang dengan maksimal (Tarigan, 2008:1). Keterampilan berbicara yang dikembangkan secara berkala makin lama akan semakin sempurna, dalam artian strukturnya menjadi benar, pilihan katanya tepat, dan kalimat-kalimatnya semakin bervariasi.

Permana (2015: 133) menyatakan bahwa keterampilan berbicara memiliki peranan penting. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai materi dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk siswa

menjadi kreatif sehingga mampu berbicara secara komunikatif, jelas, runtut, dan mudah dipahami.

Salah satu jenis keterampilan berbicara adalah kemampuan mengemukakan pendapat. Menurut Anindawati (dalam Fatimah, 2016: 34) mengungkapkan bahwa kemampuan mengemukakan pendapat adalah kemampuan menyampaikan gagasan atau pikiran secara lisan yang logis, tanpa memaksakan kehendak sendiri serta menggunakan bahasa yang baik. Apabila siswa tidak memiliki kemampuan mengemukakan pendapat, dikhawatirkan siswa akan mengalami berbagai gangguan dan hambatan dalam pembelajaran.

Mabruri (2017: 113) menyatakan bahwa kegiatan berbicara di kelas kurang di asah oleh guru. Akibatnya, seringkali ditemukan kecenderungan siswa enggan berbicara karena takut salah. Kecenderungan ini berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai.

Kondisi yang terjadi di SDN II Jatimarto siswa kelas V memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Dari hasil observasi, terdapat 37,5% (6 siswa) yang memiliki nilai di atas KKM (75), sedangkan 62,5% (10 siswa) mendapatkan nilai di bawah KKM (75). Kebanyakan siswa masih malu dan ragu untuk menyampaikan gagasan dan ide yang mereka miliki. Kurangnya rasa percaya diri pada diri siswa juga menjadi penghambat. Selain itu siswa juga masih merasa kesulitan dalam merangkai kata yang akan disampaikan kepada orang lain.

Jika masalah ini diabaikan dapat menyebabkan semakin banyak siswa yang kurang berpartisipasi pada kegiatan diskusi. Selain itu juga akan berdampak pada proses komunikasi yang terjadi, baik dalam proses menerima informasi maupun dalam menyampaikan informasi yang kurang sesuai dengan pokok bahasan. Hal yang paling ditakutkan dalam hal ini adalah kebiasaan-kebiasaan tersebut akan tumbuh sampai siswa beranjak dewasa dan masih memiliki keterampilan berbicara yang buruk.

Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan kegiatan bermain. Hal ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar (SD) yang masih

senang dengan kegiatan bermain. Jenis permainan yang dapat digunakan adalah permainan tradisional, mengingat permainan tradisional banyak menggunakan unsur kerjasama dalam penggunaan permainannya.

Achroni (dalam Haris, 2016: 15) menyebutkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Permainan “Cublak-cublak Suweng” adalah jenis permainan tradisional dari Jawa Tengah yang memiliki banyak manfaat untuk mengembangkan potensi anak. Permainan “Cublak-cublak Suweng” yang di modifikasi akan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga proses pembelajaran yang terjadi akan lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan Judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Modifikasi Permainan Tradisional “Cublak-cublak Suweng” Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “Apakah modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng” mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN II Jatimarto Tahun Ajaran 2017/2018?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tindakan kelas ini adalah “untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui modifikasi permainan “Cublak-Cublak Suweng” siswa kelas V SDN II Jatimarto Tahun Ajaran 2017/2018

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas tentang Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Modifikasi Permainan “Cublak-cublak Suweng” Siswa Kelas V SDN II Jatimarto Tahun Ajaran 2017/2018, diharapkan dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan menjadi inovasi dalam pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara siswa melalui modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, khususnya yang terkait dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Pihak-pihak tersebut adalah:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Memudahkan siswa untuk lebih menguasai keterampilan berbicara.
- 3) Bertambahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Bertambahnya pengalaman guru mengenai penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.
- 2) Bertambahnya motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatnya pemahaman guru dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman langsung dalam penerapan permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam keterampilan berbicara.
- 2) Dapat dijadikan refleksi untuk terus mengembangkan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.