BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara tersirat, dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menghasilkan individu yang tidak hanya mengetahui, tetapi juga kreatif, mampu berinovatif dan matang dalam setiap dimensi kehidupan.

Menurut Sanjaya, Wina dan Andayani, Dian (2009), pendidikan memiliki empat tujuan, yaitu "tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran". Tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003, tujuan institusional adalah tujuan yang harus dicapai oleh suatu lembaga pendidikan, tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran, atau dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan, dan tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang harus dimiliki anak didik setelah mengikuti pembelajaran. Oleh Karena itu, setiap pelajaran di sekolah memiliki tujuan masing-masing, seperti halnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menurut Depdiknas (2006) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kompenen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) mendengarkan, 2) berbicara, 3) membaca, 4) menulis.

Berbicara merupakan salah satu aspek kebahasan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dikuasai oleh siswa dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas berbicara siswa adalah metode pembelajaran *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Tarigan dkk (1991) teknik bermain peran sangat baik dalam mendidik siswa untuk menggunakan ragam-ragam bahasa. Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan. Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan yang sesungguhnya. Dalam penerapan pembelajaran tersebut indikator yang digunakan adalah pilihan kata, santun bahasa, dan kelancaran berbicara.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN I Sukanagara, diketahui bahwa siswa kelas V SDN I Sukanagara dengan jumlah siswa 37 orang, telah ditemukan bahwa siswa kelas V SDN I Sukanagara memiliki keterampilan berbicara yang masih kurang. Hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1.1

Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 1 Sukanagara

Kriteria Keterampilan Berbicara	Banyak Siswa
Terampil	4 orang
Cukup	13 orang
Kurang	20 orang

Keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN I Sukanagara yang masih kurang itu ternyata disebabkan oleh siswa yang terbiasa memakai

bahasa ibunya (basa sunda) dan malu-malu untuk berbicara di depan kelas, tidak berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Proses pembelajaran yang berlangsung di SDN I Sukanagara pun masih bersifat satu arah yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru ataupun siswa hanya ditugaskan untuk menulis materi tanpa ada penjelasan dari guru kelas (menulis dengan mendengarkan dikte-an dari teman sekelasnya). Guru kelas kurang memberikan rangsangan kepada siswa untuk berbicara. Dan sesekali siswa disuruh untuk mengisi LKS yang sudah disediakan pihak sekolah, namun dalam pengerjaannya siswa tidak mendapatkan bimbingan dari guru kelas tersebut.

Melihat dari masalah tersebut, peneliti berusaha mencarikan solusi yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing* menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual di kelas V SDN I Sukanagara. Keunggualan metode *Role Playing* ini yaitu (1) dapat mengembangkan potensi kemampuan berbicara dengan memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang telah disediakan, (2) bermain peran memberikan sejumlah pengetahuan dan pengalaman, (3) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sebagai penguatan penelitian maka penelitian difokuskan dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengomentari Persoalan Faktual" sehingga diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual melalui Metode *Role Playing* di kelas V SDN I Sukanagara?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual melalui penerapan Metode *Role Playing* di kelas V SDN I Sukanagara?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari pesoalan faktual melalui penerapan Metode *Role Playing* di kelas V SDN I Sukanagara?

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: "Apabila peneliti menggunakan Metode *Role Playing* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual di kelas V SDN I Sukanagara dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa".

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menggambarkan:

1. Perencanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual melalui Metode *Role Playing* di kelas V SDN I Sukanagara.
2. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari persoalan faktual melalui penerapan Metode *Role Playing* di kelas V SDN I Sukanagara.
3. Peningkatan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengomentari pesoalan faktual melalui penerapan Metode *Role Playing* di kelas V SDN I Sukanagara.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
   a. Meningkatan prestasi belajar Bahasa Indonesia.
   b. Meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Bagi Guru
   a. Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam memilih model dan mtode pembelajaran.
   b. Dapat mengembangkan dan menerapkan Metode *Role Playing* pada materi lain.
   c. Sebagai salah satu masukan terhadap guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.
3. Bagi Sekolah

   Memberikan alternatif penerapan metode yang dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

F. Definisi Opersional

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*

   Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan pelajaran kegiatan pengembangan imajinasi penghayatan suatu tokoh tertentu (Tarigan dkk, 1991). Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.
2. Mengomentari Persoalan Faktual

   Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, faktual dapat diartikan sebagai hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan; sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi, atau juga bisa diartikan sebagai suatu hal yang berdasarkan kenyataan; mengandung kebenaran. Jadi persoalan faktual adalah masalah yang berdasarkan kenyataan atau mengandung

kebenaran. Mengomentari persoalan faktual dapat bersifat mendukung atau menolak, sebaiknya disampaikan dengan alas an yang kuat dan disertai fakta-fakta yang membuat komentar tersebut diterima semua orang.

3. Keterampilan Berbicara

Berbicara lebih dari sekedar mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata, melainkan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan, pikiran dan perasaan pendengar kepada penyimak. Guntur Tarigan (1981) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah mengatakan serta menyampikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan pesendian. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara.