

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan merupakan bahasa persatuan bagi masyarakat Indonesia. Maka dari itu, kedudukan mata pelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk diajarkan di sekolah. Bahasa Indonesia menjadi modal penting untuk kita dalam menjalin komunikasi dan menjalankan peran sebagai makhluk sosial. Tarigan (2013, hlm.1) mengemukakan bahwa keterampilan bahasa mencakup empat komponen, yaitu menyimak (*listening skill*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skill*), dan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan sangat tidak dapat dipisahkan. Meskipun dalam setiap kompetensi memiliki keterampilan tersendiri, akan tetapi setiap keterampilan tersebut pasti memerlukan paling tidak satu keterampilan yang lain dalam pelaksanaannya.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbicara merupakan satu di antara empat keterampilan yang harus dikuasai. Berbicara sangat penting bagi siswa karena dengan menguasai keterampilan berbicara, maka siswa dapat menyampaikan maksud (ide, pikiran, isi hati) kepada orang lain secara lisan.

Tarigan (2008, hlm. 16) mengemukakan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan. Haryadi dan Zamzani (2000, hlm. 72) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Pengertian ini mempunyai makna yang sama dengan pendapat Tarigan yang diuraikan di atas, hanya saja diperjelas dengan tujuan yang lebih jauh lagi yaitu agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain. Berbicara merupakan proses yang

kompleks karena melibatkan berpikir, bahasa, dan keterampilan sosial. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa lisan merupakan dasar utama dari pengajaran bahasa karena kemampuan berbahasa lisan (1) merupakan mode ekspresi yang digunakan, (2) merupakan bentuk kemampuan pertama yang biasanya dipelajari anak-anak, (3) merupakan tipe kemampuan berbahasa yang paling umum dipakai. Dan dari 2796 bahasa di dunia, semuanya memiliki bentuk bahasa lisan, tetapi hanya 153 yang mengembangkan bahasa tulisnya (Stewig, 1983). Kemampuan berbicara perlu dikembangkan dan mendapat perhatian yang sungguh-sungguh sejak pendidikan dasar. Selain itu pembelajaran berbicara dapat memberikan manfaat yang banyak antara lain, dapat mengembangkan kreativitas, menanamkan keberanian, serta membantu siswa dalam menuangkan idenya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di kelas II SDN S-9 keterampilan berbicara siswa masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya sebagai berikut.

1. Siswa merasa jenuh dan bosan karena kegiatan pembelajaran yang pasif.
2. Siswa kurang terampil dalam berbicara mengungkapkan sesuatu yang ingin diungkapkan secara verbal.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena penugasan berdasarkan buku paket yang hanya dicatat dan dirangkum.
4. Siswa kurang termotivasi untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru, siswa beranggapan bahwa kegiatan ini tidak penting untuk dilakukan karena tidak adanya penilaian dari guru.

Keterampilan berbicara harus dikembangkan melalui latihan dan pembinaan sedini mungkin. Peneliti memberikan beberapa alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak diantaranya pendekatan kooperatif tipe *picture and picture* dan pendekatan kooperatif tipe *role playing*. Pendekatan kooperatif tipe *picture and picture* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan gambar yang didalamnya terdapat aktifitas untuk memasang atau mengurutkan gambar menjadi urutan logis lalu mempresentasikan hasil dari urutan gambar tersebut. Kelebihan model *picture and picture* adalah: materi yang diajarkan lebih terarah, siswa lebih cepat menangkap materi ajar, dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa, dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, dan pembelajaran lebih

berkesan. Sementara kelemahan dari model *picture and picture* diantaranya: sulit menemukan gambar-gambar yang bagus sesuai materi ajar, sulit menemukan gambar yang sesuai daya pikir siswa, baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar, dan tidak tersedianya dana khusus. Pendekatan kooperatif tipe *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Kelebihan dari model *role playing* adalah: dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa, dan siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas. Sementara kelemahan kelemahan dari model *role playing* adalah: bermain peran memakan waktu banyak, siswa sering mengalami kesulitan untuk memainkan peran secara baik, bermain peran tidak akan berjalan baik jika suasana kelas tidak mendukung, dan tidak semua materi pelajaran disajikan melalui metode ini. Keduanya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, dari kelebihan dan kekurangan dua model pembelajaran tersebut, peneliti melakukan perbandingan untuk memilih antara pendekatan kooperatif tipe *picture and picture* dan pendekatan kooperatif tipe *role playing*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di muka dan telah melakukan perbandingan dari kedua alternatif model yang dipandang tepat untuk memecahkan masalah pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara maka peneliti akhirnya memilih pendekatan kooperatif tipe *role playing* sebagai model pembelajaran yang dirasa mampu memecahkan masalah di atas karena model *role playing* ini termasuk model yang sangat menarik dan cukup efisien untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, peneliti mengambil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penelitian, “Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri S-9”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Yayan Deviyah, 2016

PENERAPAN PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar dapat meningkat melalui penerapan pendekatan kooperatif tipe *role playing*?”

Agar peneliti lebih terarah, maka rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui pendekatan kooperatif tipe *role playing* di kelas II SDN S-9?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui pendekatan kooperatif tipe *role playing* di kelas II SDN S-9?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara setelah pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan kooperatif tipe *role playing* di kelas II SDN S-9?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN S-9 Kota Bandung melalui penerapan pendekatan kooperatif tipe *role playing*.

Tujuan Khusus dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui pendekatan kooperatif tipe *role playing* di kelas II SDN S-9.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui pendekatan kooperatif tipe *role playing* di kelas II SDN S-9.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara setelah pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan kooperatif tipe *role playing* di kelas II SDN S-9.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pengembangan PTK dan dapat dijadikan upaya bersama antar sekolah, guru dan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran secara menyeluruh khususnya yang diarahkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas II SDN S-9.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Yayan Deviyah, 2016

PENERAPAN PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan baik dan benar.
- 2) Siswa dapat belajar dan melatih mental untuk tampil berani berbicara dengan baik.
- 3) Siswa dapat belajar dan lebih terampil dalam berbicara sesuai aspek-aspek yang dipelajari pada pengalaman belajar yang berlangsung.
- 4) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai teori dan penerapan pendekatan kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam menambah informasi pelaksanaan penelitian yang sejenis serta sebagai bahan rujukan lebih lanjut dalam mengimplementasikan pendekatan kooperatif tipe *role playing* pada keterampilan berbicara siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN S-9 yaitu dengan menerapkan pendekatan kooperatif tipe *role playing*. Hal ini dikarenakan partisipasi siswa dalam pendekatan kooperatif tipe *role playing* terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan, “Apabila guru menerapkan pendekatan kooperatif tipe *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN S-9 akan meningkat”.