

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi dengan baik, seseorang perlu belajar cara berbahasa yang baik dan benar. Semakin tinggi tingkat penguasaan bahasa seseorang, semakin baik pula penggunaan dalam berkomunikasi.

Pembelajaran tersebut akan lebih baik manakala dipelajari sejak dini dan berkesinambungan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa disertakan dalam kurikulum. Hal ini berarti setiap peserta didik dituntut untuk mampu menguasai bahasa yang mereka pelajari terutama bahasa resmi yang dipakai oleh negara yang ditempati peserta didik. Begitu pula di Indonesia, bahasa Indonesia materi pembelajaran yang wajib diberikan disetiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal itu dilakukan supaya peserta didik mampu menguasai bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta mampu menerapkannya dalam kehidupan masyarakat.

Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sesuai dengan tuntutan dokumen Permendiknas nomor 22 tahun 2006 hal 317, tentang Standar isi yaitu “ Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis”. Pada dasarnya harapan tersebut merupakan pijakan

yang perlu diusahakan secara penuh keyakinan dan kerja keras sehingga tujuan tersebut dapat diraih secara berkelanjutan.

Kajian dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis bisa melalui peningkatan keterampilan berbicara, pengembangan keterampilan ini, merupakan salah satu standar kompetensi baik secara lisan maupun tertulis khususnya pada kelas V seperti tercantum dalam dokumen Standar isi (2006:328), yaitu “ mampu memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat”.

Namun pada prakteknya penyampaian materi ini banyak kendala dalam proses pembelajaran, seperti yang pernah dilakukan pada kelas V SDN Palanyar 2 masih banyak peserta didik yang sering mengalami kendala untuk memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi yang masih rendah. Kendala tersebut antara lain:

1. Ketika peserta didik mengucapkan kata “ tampak” maka dia membacakannya dengan kata “tampa”, dan mengucapkan kata “sandal” maka dia membacakannya dengan kata “sendal”. Sehingga keterampilan peserta didik dalam memerankan tokoh drama dalam pelafalan masih rendah.
2. Ketika peserta didik membacakan sebuah teks drama, mereka tidak memperhatikan tanda baca yang berada dalam teks. Sehingga cerita yang dibacakan tidak sesuai dengan maksud dari teks drama tersebut. Maka keterampilan peserta didik ketika memerankan tokoh dalam penggunaan intonasinya belum tepat.

Pembelajaran berbicara di sekolah sering kurang dianggap perlu dan ditangani serius, sebab dianggap setiap siswa sudah bisa berbicara dan dapat dipelajari secara informal diluar sekolah. Karena sudah dapat berbicara itulah, guru menganggap tidak perlu memberikan penekanan kegiatan berbicara dalam kurikulum sekolah dasar. Pembelajaran bahasa lebih ditekankan pada membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil refleksi mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Palanyar 2 kelas V tersebut, ada beberapa alasan sehingga tujuan tidak tercapai sesuai yang diharapkan. Setelah melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik kelas V SDN Palanyar 2, hal ini disebabkan karena peserta didik kurang mengerti tatacara bagaimana menggunakan lafal dan intonasi dengan tepat, dan peserta didik kurang memperhatikan saat guru sedang menerangkan. Namun pada saat wawancara terhadap peserta didik kelas V SDN Palanyar 2, guru kurang menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan cenderung monoton karena teks hanya dibaca saja oleh guru tanpa dijelaskan terlebih dahulu, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil tes pratindakan yang diberikan peneliti pada saat observasi. KKM yang ditetapkan adalah 75, sedangkan hasil dari tes pratindakan rata-rata mencapai 62,50 pada mata pelajaran bahasa Indonesia di bawah KKM yang sudah ditetapkan.

Mengingat pentingnya hal tersebut maka metode *Role Palying* atau atau disebut dengan bermain peran menjadi sebuah alternatif yang baik untuk digunakan dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada kompetensi dasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Siswa berperan seperti layaknya kehidupan sehari-hari siswa atau dengan berperan menjadi seseorang yang dia ketahui secara langsung situasinya karena sulit bagi siswa menjelaskan sendiri. Hal diatas menjadi alasan dan latar belakang sehingga judul.

B. Rumusan Masalah

Agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di siswa kelas V SDN Palanyar 2, maka pertanyaan penelitiannya adalah bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas V di SDN Palanyar 2. Selanjutnya penulis rumuskan permasalahan yang disajikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

PGSD UPI Kampus Serang

Tia Siti Kurniawati, 2017

MINAT SISWA TERHADAP MATERI GAYA LISTRIK STATIS DALAM PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI KELAS V MELALUI PENGGUNAAN MEDIA CERITA BERGAMBAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana proses pembelajaran metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN Palanyar 2 ?
2. Bagaimana keterampilan pembelajaran metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN Palanyar 2 ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Palanyar 2. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN Palanyar 2
2. Memaparkan hasil keterampilan pelaksanaan pembelajaran metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas V SDN Palanyar 2.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Metode *role playing* dalam penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu model pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia
 - b. Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan dalam pembelajaran peningkatan keterampilan berbicara.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yaitu guru, peneliti, siswa dan lembaga (sekolah dasar) yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi guru, peneliti ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi siswa, khususnya mata pelajaran

PGSD UPI Kampus Serang

Tia Siti Kurniawati, 2017

MINAT SISWA TERHADAP MATERI GAYA LISTRIK STATIS DALAM PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI KELAS V MELALUI PENGGUNAAN MEDIA CERITA BERGAMBAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

- b. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan study sekaligus sebagai profesionalitasnya kelak.
- c. Bagi siswa, penelitian ini memberikan motivasi pada siswa untuk berlatih mengkaitkan keterampilan berbicara.
- d. Bagi lembaga (sekolah dasar), penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

E. Definisi Istilah

Penelitian ini terdapat dua istilah yang memperjelas agar tidak terjadi kesalahan dalam penelitian. Istilah yang perlu didefinisikan ada dua yaitu : (1) metode *role playing* dan (2) keterampilan berbicara.

1. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan benda-benda pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87)
2. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuha, perasaan dan keinginan kepada orang lain (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241)