

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan agen perubahan, agen sosial kontrol dan pembaharuan. Zaman yang semakin berkembang dan maju menuntut perubahan-perubahan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang telah di rancang sedemikian rupa demi terciptanya pendidikan yang berkualitas harusnya di dukung pula oleh komponen-komponen penting yang ada di dalamnya, yang memang sangat berpengaruh terhadap berjalan atau tidaknya sistem pendidikan tersebut, diantaranya pendidik (guru, dosen), peserta didik, sarana dan prasarana, dan lain – lain.

Faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran adalah cara pengajaran yang diterapkan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Salah satu hal yang banyak disoroti saat ini di dalam dunia pendidikan adalah penggunaan metode untuk belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi saat kegiatan belajar mengajar. Karena tuntutan guru untuk tepat waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan kewajiban guru untuk bisa menjadikan siswanya mengerti dan menguasai materi yang disampaikan olehnya menjadikan hal tersebut menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya.

Metode yang digunakan guru dilapangan kebanyakan menggunakan metode ceramah yang mana siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan tanpa diberi kesempatan untuk bertanya. Metode ceramah membuat siswa pasif dan tidak aktif didalam kelas, pembelajaran yang terjadi didalam kelas hanyalah pembelajaran dengan satu arah yang

mana guru sebagai transfer ilmu sedangkan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa diberi kesempatan untuk menanyakan apa yang ada dipikirkannya sehingga suasana di dalam kelas pun tidak menyenangkan pada akhirnya membuat siswa jenuh dan merasa bosan dengan pembelajaran seperti itu. Sehingga penguasaan bahasa yang mereka miliki juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Seharusnya guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya dan menyampaikan inspirasi atau ide yang mereka miliki, agar mereka lebih menguasai bahasa yang mereka punya karena dengan berbicara mereka akan terbiasa mengucapkan idea tau gagasan yang ada dipikiran mereka ketika berada di dalam kelas.

Bahasa merupakan suatu aspek yang sudah melekat di dalam diri manusia sejak ia lahir. Dengan bahasa manusia bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain sehingga terjalin komunikasi yang baik dengan dua orang atau lebih. Di dalam bahasa juga terdapat beberapa keterampilan berbahasa di antaranya yaitu keterampilan menulis, keterampilan mendengarkan, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Kemudian keterampilan yang sangat di soroti saat ini adalah keterampilan berbicara setelah keterampilan mendengarkan dan menyimak. Karena untuk menunjang keberhasilan belajar serta keterampilan lainnya. Berbicara merupakan hal yang sangat penting yang harus diterapkan di dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun di lingkungan sekitar.

Menurut Tarigan (dalam Wendra 2009:3) menyatakan bahwa “Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang”.

Berdasarkan pengertian diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan idea atau informasi yang terdapat di dalam pemikiran seseorang kepada orang lain.

Semakin sering seorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula seseorang tersebut berkomunikasi. Dengan berkomunikasi siswa akan lebih banyak menguasai bahasa yang baik untuk diucapkan, Latihan berbicara juga perlu dilakukan sejak dini untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak. Latihan tersebut harus dilakukan dalam setiap proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah.

Keterampilan berbahasa yang ingin peneliti telusuri saat ini yaitu salah satunya keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara disini perlu didukung dengan metode atau cara agar keterampilan berbicara anak meningkat. Peneliti ingin mencoba mengetahui implementasi *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak sekolah dasar. Tujuan penelitian dengan menggunakan *role playing* ini untuk mendukung keterampilan berbicara pada anak. Sehingga anak merasakan suasana yang berbeda ketika melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, dengan menggunakan *role playing* untuk mendukung keterampilan berbicara pada anak sekolah dasar agar mereka merasakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat mereka jenuh dan merasa bosan.

Menurut Piaget (C. Asri Budiningsih, 2003: 38), model *role playing* akan memberikan pengalaman kepada siswa dengan terlibat langsung memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini siswa akan berlatih berbicara di depan teman-temannya, yang akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara didepan umum, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan berkomunikasi dengan orang lain. Model *role playing* cocok untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar siswa sekolah dasar.

Menurut Pupuh Fathurrahman metode adalah cara. Dalam pengertian umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang ditempuh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrahman, 2007). Karakteristik siswa yang senang dalam bermain akan mendukung

kelancaran kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *role playing* (bermain peran). Siswa akan merasakan suasana dalam belajar yang membuat siswa senang, sehingga akan terhindar dari rasa jenuh dan bosan. Sehingga Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih focus dalam belajar serta materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh semua pendidik.

Dalam dunia pendidikan metode atau strategi sangat dibutuhkan dan menjadi nomor satu demi mencapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru harus berpikir keras untuk memadukan strategi atau metode yang cocok untuk dipadukan dengan materi yang akan disampaikan maka dari itu pendidik harus berpikir keras dalam memilih metode atau strategi yang akan digunakan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin mengetahui *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan potensi yang dimiliki siswa, diantaranya rasa percaya diri, emosional, intelektual, dan sosial. Sehingga kemampuan dalam berkomunikasi dan berinteraksi mereka dengan lingkungan sekitar akan lebih terasah. Selain itu, siswa akan sering terlatih dalam mengungkapkan ide/gagasan yang mereka miliki secara aktif dan kreatif. Sehingga keterampilan berbicara mereka akan meningkat dengan menerapkannya *role playing*. Dengan *role playing* ini akan mengurangi rasa malu atau rasa tidak percaya diri di dalam diri siswa, seperti yang sudah dikatakan oleh para ahli di atas bahwa *role playing* mempunyai unsur menyenangkan dan terhindar dari rasa bosan serta jenuh ketika di dalam kelas saat mereka menerima materi pembelajaran yang selama ini monoton.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Bagaimana implementasi *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah :

Untuk mengetahui implementasi *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada umumnya dan khususnya bagi proses belajar mengajar siswa sekolah dasar. Lebih khusus lagi penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bermakna dalam berbagai segi diantaranya :

### **1. Segi Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan keterampilan berbicara pada siswa dengan menggunakan *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Segi Praktis

### 1. Bagi Guru

- a. Memberikan masukan yang baru untuk meningkatkan metode pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.
- b. Memunculkan inovasi baru untuk pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

### 2. Bagi Siswa

- a. Meningkatnya aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar dalam aspek keterampilan berbicara dengan menggunakan *role playing*.
- b. Meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri pada siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

### 3. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh wawasan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai implementasi keterampilan berbicara melalui penerapan *Role Playing* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kreatif dan inovatif.

## E. Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan untuk menghindari kesalahpahaman, perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Definisi Operasional Kemampuan Berbicara

Kemampuan Berbicara dalam penelitian ini merupakan siswa mampu berkomunikasi secara lisan. Baik itu mengungkapkan pikiran, ide/gagasan, pesan, fakta secara lisan

dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau wawancara.

## 2. Definisi Oprasional *Role Playing*

*Role Playing* adalah suatu metode proses pembelajaran dalam bentuk bermain peran. Penggunaan metode bermain peran dilakukan pada siswa dengan disesuaikannya tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.

## F. Sistematika Laporan

Penelitian ini menyajikan sistematika laporan yang ditujukan untuk mengetahui hasil penelitian yang dijelaskan pada setiap bab. Bab satu, Pendahuluan yang memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kemudian definisi istilah dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi. Bab dua, yaitu memuat kajian pustaka, yang berisi kajian teori yang mendukung penelitian ini. Bab tiga yaitu pendekatan penelitian, metode penelitian yang berisi teknik penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, instrument penelitian, jenis sumber data dan teknik analisis data. Bab empat menjelaskan tentang hasil dan pembahasan yang berisi tentang Implementasi *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa indonesia. hasil penelitian ini diperoleh dari hasil menganalisis jurnal-jurnal dan artikel terdahulu. Sedangkan Bab lima merupakan bagian penutup penelitian yang berisi tentang kesimpulan dan saran dalam penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.