

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kegiatan berbicara adalah kegiatan yang tidak dapat dilepaskan dalam keseharian kehidupan kita sebagai manusia. Dengan berbicara maka segala unek-unek, gagasan, ide dan pendapat akan tersampaikan. Apabila isi dari pembicaraan seseorang mendapat tanggapan yang baik dari si penyimak maka akan menciptakan efek kepercayaan diri yang lebih dari si pembicara untuk selanjutnya berkreasi menyampaikan gagasan lainnya. Melalui penyampaian gagasan akan berdampak pada daya imajinasi siswa dalam mengolah pikirannya sehingga akan meningkatkan daya pikir dan logika. Tak ayal lagi hanya melalui melatih siswa dalam berbicara mereka akan lebih terampil.

Berbicara merupakan salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 1986:86). Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun walaupun pada dasarnya secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif. Stewart dan Kennert Zimmer (Haryadi dan Zamzani, 1997:56) memandang kebutuhan akan komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan setiap individu maupun kelompok.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur.

Setiap manusia pada dasarnya diberikan keterampilan berbicara namun tidak semua orang mampu berbicara atau berkomunikasi secara lisan dengan baik

dan benar. Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah dasar.

Berbicara menunjang keterampilan membaca dan menulis. Menulis dan berbicara mempunyai kesamaan yaitu sebagai kegiatan produksi bahasa dan bersifat menyampaikan informasi. Kemampuan siswa dalam berbicara juga akan bermanfaat dalam kegiatan menyimak dan memahami bacaan. Akan tetapi, masalah yang terjadi di lapangan adalah tidak semua siswa mempunyai kemampuan berbicara yang baik. Oleh sebab itu, pembinaan keterampilan berbicara harus dilakukan sedini mungkin.

Pentingnya keterampilan berbicara atau bercerita dalam komunikasi juga diungkapkan oleh Supriyadi (2005:178) bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu. Sedangkan, keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan. Keterampilan berbahasa lisan tersebut memudahkan siswa berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain.

Pentingnya penguasaan keterampilan berbicara untuk siswa Sekolah Dasar juga dinyatakan oleh Farris (Supriyadi, 2005:179) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, mengklarifikasikan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para siswa Sekolah Dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar.

Seperti yang diungkapkan Galda (Supriyadi, 2005: 178) keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi di dalam

maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Pendapat tersebut juga didukung oleh Farris (Supriyadi, 2005: 179) yang menyatakan bahwa “pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak.”

Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonseptkan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara.

Pengembangan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar, meliputi berbagai jenis dan bentuk kegiatan berbicara, yaitu: memperkenalkan diri, menyapa orang lain, menceritakan pengalaman, mendeskripsikan benda atau seseorang, bercakap-cakap, menanyakan sesuatu, menceritakan kegiatan sehari-hari, melaporkan peristiwa yang dilihat, mendeskripsikan teman, memberikan tanggapan dan saran terhadap masalah, berbicara melalui telepon, bermain peran, menjelaskan petunjuk penggunaan, memerankan drama yang pendek, menceritakan hasil pengamatan, membahas isi buku, mengkritik, memuji sesuatu, berpidato, berdiskusi, dan sebagainya.

Kenyataannya, pembelajaran berbicara di sekolah sering kurang dianggap perlu dan kurang ditangani serius, sebab dianggap setiap siswa sudah bisa berbicara dan dapat dipelajari secara informal di luar 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. Suatu studi yang dilakukan Galda (dalam Widayati,1997:3) hanya sedikit perhatian yang diberikan pada pengembangan berbicara di sekolah.

Suatu studi yang dilakukan Galda (dalam Widayati,1997:3) ‘hanya sedikit perhatian yang diberikan pada pengembangan berbicara di sekolah, 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, sehingga keterampilan siswa dalam berbicara pun masih rendah.



Dari 21 siswa terdapat 9 siswa atau 43% belum tuntas dan sisanya 12 siswa atau 57% sudah tuntas memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Dengan demikian pembelajaran ini harus mendapatkan perbaikan sebab pembelajaran telah dikatakan berhasil bila 75% dari jumlah siswa telah tuntas.

Gambaran tersebut peneliti peroleh dari hasil refleksi setelah pelaksanaan pembelajaran berbicara mendeskripsikan benda di sekitar pada siswa kelas I SDN Cibodas I. Dari hasil refleksi pembelajaran mendeskripsikan benda di sekitar diperoleh temuan bahwa ada beberapa permasalahan yang jadi penyebab siswa kesulitan dalam mendeskripsikan benda antara lain sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang kurang terampil dan kurang tepat dalam mendeskripsikan benda karena kurangnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki siswa. Sehingga siswa kesulitan untuk mengungkapkan ide dan gagasannya. Menurut guru, kegiatan berbicara selama ini masih kurang mendapat perhatian. Karena pembelajaran berbicara menyita waktu yang cukup lama bila dipraktikkan secara individu.
2. Volume suara siswa dalam mendeskripsikan benda beraneka ragam dan sebagian besar siswa berbicara dengan volume yang rendah, sehingga apa yang siswa sampaikan tidak bisa disimak dengan baik oleh seluruh penyimak. Siswa kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas di depan rekan-rekannya. Hal ini terjadi karena kurangnya latihan berbicara di depan umum.
3. Kedua hal tersebut diatas mengakibatkan kelancaran berbicara siswa dalam mendeskripsikan benda disekitar terhambat. Selain itu pemilihan media dan metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar. Pengembangan strategi pembelajaran yang kurang membangkitkan daya imajinasi siswa dan kreativitas siswa dalam berbahasa maupun bersastra.

Model pembelajaran berbicara yang sering digunakan guru adalah penugasan secara individu sehingga banyak menyita waktu pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya 5 jam pelajaran dalam satu minggu. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama keterampilan berbicara, diperlukan model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar aktif dan kreativitas para siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Suprijono ( 2009: 46) “Model pembelajaran ialah suatu pola yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.” Dan menurut Arends (Suprijono 2009: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan berbicara. Salah satu metodenya adalah metode tebak kata. Permainan tebak kata merupakan sebuah permainan yang mengondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan realistis. (Lubis, 1988:40) Dengan mengintegrasikan permainan permainan dalam pembelajaran diharapkan siswa tidak merasa dibebani dengan muatan materi yang begitu padat, karena permainan mengandung makna edukatif yang sangat bermanfaat bagi terbentuknya sifat peka terhadap keinginan dan perasaan orang lain, serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa mendeskripsikan sebuah kata yang ada pada kartu soal sehingga kata itu bisa dijawab oleh pasangannya dengan tepat.

Permainan tebak kata ini dimaksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dan bahkan yang baru diketahui atau ditemukan pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa dan bagaimana mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat-kalimat (Nurarti, 2006).

Metode permainan tebak kata diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang dalam mendeskripsikan benda di sekitar dengan judul penelitian “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara untuk Mendeskripsikan Benda Pada Siswa Kelas I SDN CIBODAS I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.”

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran penerapan metode permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara untuk mendeskripsikan benda pada siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran penerapan metode permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara untuk mendeskripsikan benda pada siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran penerapan metode permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara mendeskripsikan benda pada siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang?

### **2. Pemecahan Masalah**

Masalah rendahnya prestasi belajar siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang dalam mendeskripsikan benda ditindaklanjuti oleh guru dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut, dilakukan dengan suatu pembelajaran yang inovatif dan diyakini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang. Pembelajaran inovatif dalam penelitian ini menggunakan metode permainan tebak kata .

Yang dimaksud dengan permainan disini adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan berbahasa bukanlah merupakan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tapi permainan ini dapat digolongkan dalam

pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.

Salah satu metode pembelajaran yang dilatarbelakangi permainan dalam salah satu situs Depdiknas adalah metode Crush Word (tebak kata) ([www.dikmegnum.go.id](http://www.dikmegnum.go.id)). Tebak kata di maksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari bahkan yang baru diketahui pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa dan bagaimana mengidentifikasi sesuatu dengan membuat kalimat – kalimat.

Jika metode permainan tebak kata diterapkan pada pembelajaran berbicara mendeskripsikan benda dengan baik, maka dapat menghasilkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat proses belajar. 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar. 3) Mengajak orang terlibat secara penuh. 4) Meningkatkan proses belajar. 5) Membangun kreativitas diri. 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran. 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Dengan permainan tebak kata siswa dapat menuangkan ide dan gagasannya tanpa ragu dan malu sehingga volume suara yang mereka keluarkan tidak rendah lagi dan akan dengan mudah di simak oleh siswa lainnya. Kosa kata pun akan bertambah dan akan menambah ketepatan deskripsi siswa sehingga siswa akan lancar mendeskripsikan benda yang ada disekitar kelas.

Pemecahan masalah tersebut dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok 4 orang.
2. Guru mengatur posisi duduk siswa. – Siswa duduk berdampingan dengan teman sekelompoknya.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Guru menunjukkan gambar-gambar benda
5. Siswa menyebutkan nama-nama benda tersebut
6. Guru memberikan contoh cara mendeskripsikan benda secara lisan

7. Guru memberikan karton berbentuk prisma segi tiga, sisi depan diberi nomor berupa nomor 1-5 sedangkan sisi belakangnya berupa sebuah gambar dan sebuah kata yang ditutup, pada setiap kelompok.
8. Setiap siswa dalam kelompok bergiliran memilih nomor dengan cara menusuk nomor yang diinginkan.
9. Kemudian membuka gambar dan kata yang ada dibaliknya.
10. Setelah diberi waktu beberapa saat siswa tersebut mulai mendeskripsikan benda yang ada pada gambar secara lisan dan anggota kelompok yang lain menebaknya.
11. Siswa yang berhasil menebak mendapat giliran untuk memilih nomor dan mendeskripsikannya.
12. Begitu seterusnya sampai semua anggota mendapat giliran mendeskripsikan.

Selain itu, target yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah memperbaiki proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbicara untuk mendeskripsikan benda di kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang. Adapun rincian target yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

### **1. Target Proses**

#### **a. Kinerja Guru**

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 2) Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain tebak kata dengan media kartu membuat siswa merasa lebih senang dalam pembelajaran mendeskripsikan benda.

#### **b. Aktivitas Siswa**

- 1) Siswa menunjukkan sikap antusias, partisipatif dan motivasi dalam pembelajaran mendeskripsikan benda.
- 2) Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa dapat terampil berbicara untuk mendeskripsikan benda- benda di sekitar yang diucapkan secara individu.

## **2. Target Hasil**

Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan, maka kemampuan mendeskripsikan benda sudah dianggap berhasil

Dengan penelitian tindakan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas dalam pencapaian tujuan tersebut di atas 65, siswa diharapkan dapat memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bahasa Indonesia aspek berbicara kelas I semester 2 yang telah dibuat dan ditentukan oleh SDN Cibodas I, yakni 65.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran penerapan metode permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara untuk mendeskripsikan benda pada siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran penerapan metode permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara untuk mendeskripsikan benda pada siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.
3. Mengetahui peningkatan hasil pembelajaran penerapan metode permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara untuk mendeskripsikan benda pada siswa kelas I SDN Cibodas I Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas I semester 2 dengan menerapkan metode permainan tebak kata dengan menggunakan media

karton berbentuk prisma segi tiga yang berisi sebuah kata dan gambar benda.

#### **b. Manfaat Praktis**

##### **a) Bagi Siswa**

Memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran berbicara untuk mendeskripsikan benda di sekitar kelas dengan lebih menyenangkan dan menarik.

##### **b) Bagi Guru**

Memberikan manfaat bagi guru, yakni dapat memberikan pengalaman dan wawasan bagi guru bahwa dalam membelajarkan bahasa Indonesia pada aspek berbicara, khususnya bagi siswa kelas rendah yang membutuhkan suatu pendekatan dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan rasa nyaman dan rasa senang pada siswa pada saat pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat termotivasi dalam belajar dan akan berakibat pada pencapaian prestasi belajar yang maksimal dan sesuai dengan harapan.

##### **c) Bagi Sekolah**

Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai tolok ukur dalam peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran menulis di sekolah.

#### **D. Batasan Istilah**

Menghindari terjadinya kesalahan penafsiran istilah dalam memahami inti masalah dalam penelitian ini, ditegaskan arti dari beberapa istilah yang digunakan. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penerapan adalah hal, cara atau hasil kerja menerapkan. (Badudu, 1994:1487).
2. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. (Suharjo, 2006 : 68)
3. Permainan tebak kata merupakan sebuah permainan yang mengondisikan siswa menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan realistik. (Lubis, 1988:40)

4. Meningkatkan adalah proses upaya-upaya kegiatan yang dilakukan supaya terjadi suatu perubahan ke arah yang lebih baik dan atau bertambahnya sesuatu perubahan dari segi jumlah/kuantitas.
5. Mendeskripsikan adalah memaparkan, menggambarkan seperti apa yang tampak dengan jelas dan terinci. (Badudu, 1994:336)

