

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kegiatan berbahasa merupakan salah satu kegiatan yang selalu dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya bersama manusia lain untuk berkomunikasi. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar salah satunya adalah penguasaan kebahasaan, menurut Sumaryanti (2017) perkembangan bahasa merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Perkembangan tersebut merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa yang mencakup empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, keempat keterampilan dasar tersebut memiliki hubungan yang sangat erat satu sama lain. Tarigan (1996:2) mengatakan bahwa keterampilan atau kemampuan menyimak merupakan keterampilan menangkap bunyi-bunyi yang diucapkan atau dibacakan oleh orang lain dan diubah menjadi bentuk makna untuk dievaluasi, ditarik kesimpulan dan ditanggapi.

Dalam memperoleh kemampuan berbahasa, siswa harus memiliki kemampuan menyimak terlebih dahulu, kemudian kemampuan berbicara, selanjutnya kemampuan membaca dan menulis. Memiliki kemampuan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan kemampuan menyimak yang baik akan mempermudah siswa dalam menguasai tiga kemampuan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang dipelajari di kelas.

Peristiwa menyimak selalu diawali dengan mendengarkan bunyi bahasa baik secara langsung atau melalui alat misalnya rekaman audio, televisi dan sebagainya. Menyimak merupakan salah satu kegiatan komunikatif berbahasa untuk menerima sejumlah informasi dari orang lain, oleh karena itu penyimak haruslah benar-benar memahami, menafsirkan serta menilai apa yang didengar agar informasi tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penyimak. Proses menyimak memerlukan perhatian serius dari siswa karena dengan menyimak siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga siswa memahami. Ariani, dkk (2009: 2)

menjelaskan bahwa pelajar yang tidak pandai menyimak pelajaran yang diberikan guru akan mendapat kesukaran dalam mengikuti pelajarannya itu, bahkan besar sekali kemungkinannya gagal bagi mereka.

Selama proses pembelajaran berlangsung di sekolah, siswa maupun guru harus menggunakan kemampuan menyimak dengan baik. Siswa harus menangkap dan memahami dengan benar informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa yang lainnya. Siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif akan salah memahami atau menafsirkan informasi yang disampaikan. Akibatnya, siswa akan memperoleh dan memiliki pengetahuan yang salah, selama kegiatan belajar mengajar guru sering menemui siswa yang kurang mampu memahami suatu materi yang diajarkan. Selain itu, ada kecenderungan keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia kurang mendapat perhatian dalam keseluruhan proses belajar bahasa Indonesia (Iskandarwassid & Sunendar, 2008:229).

Namun pada umumnya sering terjadi dalam proses pembelajaran guru selalu menghadapi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi pesan atau gagasan pada kegiatan menyimak yang telah berlangsung. Hal itu terjadi karena siswa menganggap bahwa kegiatan menyimak cenderung membosankan, sehingga siswa tidak memperhatikan pada saat kegiatan menyimak, hal ini juga dapat terjadi karena tidak adanya metode maupun media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam kegiatan di kelas menyimak sudah menjadi bagian dari pembelajaran Bahasa, tetapi dalam praktik pembelajarannya menyimak hanya dianggap sebagai bagian dari kegiatan mendengarkan teks bacaan yang dibaca nyaring tanpa persiapan dan penilaian yang terencana. Pembelajaran menyimak di SD perlu dikembangkan dengan terencana. Kegiatan menyimak yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar salah satunya adalah menyimak cerita fiksi. Siswa biasanya kesulitan dalam menentukan unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada cerita fiksi meliputi penokohan, latar, tema, alur, dan amanat. Menurut penelitian dari Widyaningrum (2016), permasalahan tersebut terjadi karena kebanyakan guru hanya sebatas membacakan cerita secara langsung kepada siswa sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan yang mengakibatkan daya simak siswa terhadap cerita yang disimaknya menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru kelas III dan IV di salah satu SD di Bandung Barat terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak. Terdapat siswa yang belum maksimal dalam menyimak cerita yang dipelajari, hal itu terlihat dari hasil belajar siswa dan ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita. Terdapat juga siswa yang kurang fokus ketika menyimak pembelajaran secara langsung dan siswa memiliki minat yang rendah terhadap bahan bacaan. Selain itu faktor penyesuaian pembelajaran dari daring ke luring menjadi salah satu penyebabnya karena selama 2 tahun pembelajaran dilaksanakan secara daring, siswa terbiasa dengan kegiatan pembelajaran di rumah dengan hanya membaca, dan mengerjakan tugas yang diberikan melalui *whatsapp group* dan dibantu oleh orang tua. Pembiasaan pembelajaran secara daring harus dilakukan oleh guru kepada siswa agar dapat menyimak pembelajaran yang disampaikan dengan baik, selain itu juga harus adanya perubahan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut tentunya diperlukan suatu perbaikan agar kemampuan menyimak siswa menjadi lebih baik, hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode dan media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang bisa dilakukan guru untuk menciptakan Suasana pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa dapat menyimak materi dengan baik. Metode pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran juga mempengaruhi pada keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan, maka dari itu guru harus mengetahui serta merencanakan metode pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi menyimak cerita fiksi, metode ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah siswa menyimak cerita yang akan dipelajari. Metode *Role Playing* merupakan metode yang tepat untuk melatih daya ingat pada siswa, metode *Role Playing* suatu penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011).

Materi mengenai cerita fiksi pada siswa kelas IV membahas mengenai penokohan, dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* siswa dapat mencoba untuk bermain peran sesuai cerita yang ada di buku pelajaran, dengan bermain peran siswa akan lebih mengenal karakter tokoh yang dimainkan dan juga siswa dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan dalam bermain peran. Selain metode pembelajaran ada juga media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran (Arsyad 2013: 7-8), Bidang studi Bahasa Indonesia dalam proses kegiatan pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif salah satunya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* yang sudah terkenal di kalangan pendidik. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita fiksi dapat membantu guru dalam menjelaskan materi menggunakan animasi maupun audio yang menarik karena dalam materi menyimak cerita fiksi siswa harus bisa menentukan unsur-unsur intrinsik meliputi penokohan, latar, tema, alur, dan amanat.

Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia *powerpoint*. Suwarna (2009: 11) menjelaskan bahwa *Microsoft powerpoint* adalah program aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat slide presentasi. Salah satu kelebihan dari *powerpoint* yaitu kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik. Aplikasi *powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik, dengan adanya animasi suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Multimedia *PowerPoint* mempunyai kelebihan bersifat multisensorik karena dapat merangsang banyak indera melalui berbagai format media yang lengkap yaitu teks, animasi, gambar, video, dan suara, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat berpikir yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa pentingnya menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai pada saat proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita,. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA FIKSI SISWA KELAS IV** “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dalam kegiatan menyimak cerita fiksi pada siswa kelas IV ?
2. Bagaimana kemampuan menyimak cerita fiksi siswa kelas IV setelah menerapkan metode *role playing* berbantuan media *Powerpoint* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dalam kegiatan menyimak cerita fiksi siswa kelas IV .
2. Kemampuan menyimak siswa dalam menyimak cerita fiksi setelah diterapkannya metode *role playing* berbantuan media *powerpoint*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai menyimak cerita fiksi.

1.4.1 Segi Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta gambaran mengenai penggunaan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dalam kegiatan menyimak cerita fiksi.

1.4.2 Segi Praktis.

1. Bagi Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar, diharapkan madrasah ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media pembelajaran *powerpoint* pada kelas IV.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *Powerpoint* secara maksimal

3. Bagi Siswa

Dapat mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran menyimak, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak sebuah cerita fiksi anak dan memotivasi siswa untuk belajar lebih rajin dalam setiap pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan pada pembuatan skripsi dilakukan pada beberapa bagian, bagian pertama terdiri ,mulai dari pendahuluan dan bagian akhir terdapat kesimpulan dan saran. Serta diatur menggunakan bab dengan nomor yang sistematis sebagai berikut :

Bab I adalah pendahuluan yang berisikan: (a) latar belakang penelitian, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) struktur organisasi.

Bab II adalah Variabel Penelitian yang berisikan : (a) metode *role playing*, (a) media *powerpoint*, (c) kemampuan menyimak, (d) cerita fiksi, (e) penelitian yang relevan

Bab III metode penelitian yang berisikan: (a) jenis dan desain penelitian, (b) lokasi dan subjek penelitian, (c) prosedur penelitian, (d) instrumen penelitian, (e) teknik pengumpulan data, dan (f) teknik analisis data.

Bab IV temuan dan pembahasan yang berisikan: (a) deskripsi awal pembelajaran, (b) deskripsi pelaksanaan penelitian, dan (c) pembahasan dan hasil penelitian.

Bab V adalah simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisikan: (a) simpulan, (b) implikasi, dan (c) rekomendasi.