BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara tersirat, dengan adanya pendidikan diharapkan dapat menghasilkan individu yang tidak hanya mengetahui, tetapi juga kreatif, mampu berinovatif dan matang dalam setiap dimensi kehidupan.

Menurut Sanjaya, Wina dan Andayani, Dian (2009), pendidikan memiliki empat tujuan, yaitu "tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran". Tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003, tujuan institusional adalah tujuan yang harus dicapai oleh suatu lembaga pendidikan, tujuan kurikuler adalah "tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran, atau dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan", dan tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang harus dimiliki anak didik setelah mengikuti pembelajaran, Oleh karena itu, setiap pelajaran di sekolah memiliki tujuan masing-masing. Menurut undang – undang negara republik Indonesia tahun 1945 BAB II pasal 3 bahwasannya guru wajib memberikan pendidikan yang layak dan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. Perlu digaris bawahi dengan berilmu dan cakap siswa di tuntut agar berani menjadi manusia yang cakap dan berilmu serta menjadikan manusia yang mandiri dimasa depan.

Story telling atau bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menyajikan sebuah cerita kepada orang lain dengan atau tanpa alat. Yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat mendidik. Bercerita pada anak usia dini bertujuan agar anak didik mampu mendenga dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain, ia dapat bertanya apabila tidak memahaminya, selanjutnya dia dapat mengekspresikan terhadap apa yang diceritakan, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun dilaksanakan.

Menurut Space (Harjasujana, 1997:198) asumsi dasar penggunaan PBB ini adalah ekspresi bahasa lisan siswa yang didasarkan pada pikiran, perasaan, dan pengalamannya sendiri yang dapat ditulis dan dibaca. Kegiatan ini dapat disamakan sebagaimana halnya siswa membaca ide-ide orang lain yang telah dituangkan ke dalam wujud tulisan. Menurut Huff (Harjasujana, 1997:198) Pendekatan Pengalaman Berbahasa menganut pandangan bahwa anak-anak akan lebih mudah mengenali tulisannya sendiri, karena kata-kata yang tertuang dalam tulisan tersebut merupakan refleksi atau cerminan dari kehidupannya sehari-hari. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang akrab dengan kehidupannya yaitu bahasa yang menggambarkan latar belakang pengalaman pribadinya.

Pendekatan Pengalaman Berbahasa merupakan suatu pendekatan yang bisa digunakan untuk pengajaran berbicara yang diikuti oleh keterampilan berbahasa yang lain yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa lisan anak merupakan landasan utama dalam pengelolaan pembelajaran berbicara. Pendekatan Pengalaman berbahasa ini sangat menekankan arti pentingnya kondisi awal pembelajar dalam hal kemampuan bahasa lisan. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran berbicara

senantiasa diawali oleh penggalian pengalaman berbahasa anak yang diungkapkan secara lisan, kemudian direkam ke dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk kaset. Hasil rekaman inilah yang kemudian dijadikan alat untuk pembelajaran berbicara. Dengan kata lain, pendekatan Pengalaman Berbahasa menganut pandangan belajar dari anak, untk anak, dan oleh anak.

Harapan dari pembelajaran dengan pendekatan seperti ini adalah pembelajar akan lebih berhasil manakala sejak awal si pembelajar meyakini dirinya mampu dan bisa melakukan sesuatu. Dengan bahan ajar yang digali dari siswa sendiri, siswa diharapkan lebih mudah memahami dalam pembelajaran. Dengan cara seperti ini siswa akan memiliki rasa percaya diri dan menganggap semua yang dipelajari adalah sesuatu yang bermakna (memiliki nilai guna). Prosedur PBB dalam Pembelajaran Berbicara.

Peningkatan mutu pengajian Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus terus diupayakan untuk menunjang tujuan pendidikan di tingkat dasar, karena tujuan pendidikan di tingkat pendidikan dasar merupakan bagian dari pembangunan nasional di bidang pendidikan.

Pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sudah tidak diragukan lagi mengingat Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional negara Republik Indonesia dan juga sebagai bahasa pemersatu di Indonesia. Selain itu Bahasa Indonesia sangat mudah dipelajari dari mulai anak usia dini sampai orang dewasa.

Kesadaran akan pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah – sekolah menurut guru untuk lebih memperkenalkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu di negeri sendiri dan lebih mempopulerkan Bahasa Indonesia dengan cara menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sebagai bahasa sehari – hari.

Untuk itu pemerintah melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP,2006) memberi standar kemampuan yang harus dicapai oleh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat menengah ke atas, kemudian

dapat dikembangkan oleh guru untuk lebih meningkatakan keterampilan berbahasa siswa.

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dititik beratkan pada perfomansi bahasa dari pada sekedar memiliki pengetahuan tentang kebahasaan, yakni berupa unjuk kerja mempergunankan bahasa dalam konteks tertentu sesuai dengan fungsi komunikatif bahasa.

Tarigan (2001 : 1) menggunakan keterampilan berbahasa dalam Bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu keterampilan mendengarkan , berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan aspek tersebut disebut juga sebagai "catur tunggal" keterampilan berbahasa, karena keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan, saling berhubungan, dan tidak bisa dilepaskan, tetapi berbeda antara satu dengan yang lainnya dan juga berbeda dengan segala prosesnya.

Pelajaran Bahasa Indonesia saat ini ditujukan pada kemampuan siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan konteksnya atau bersifat pragmatis. Dengan kata lain, secara pragmatis – komunikatif Bahasa Indonesia lebih merupakan suatu bentuk profemansi dari pada sebagai suatu sistem ilmu. Pandangan ini membawa konsekuensi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia harus lebih menekankan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dari pada pembelajaran tentang ilmu atau pengetahuan kebahasaan.

Namun kenyataan di lapangan menunjukan bahwa kemampuan ber Bahasa Indonesia terutama kemampuan berbicara siswa sekolah dasar, tepatnya siswa kelas V (lima) SDN 4 Cibodas kabupaten Lembang masih rendah. Hal ini dilihat dari masih rendahnya nilai Bahasa Indonesia siswa (75% siswa yang memperoleh nilai Bahasa Indonesia di bawah KKM Bahasa Indonesia dalam

teknik bercerita). Siswa terbiasa menggunakan bahasa daerah (Bahasa Sunda), malu berbicara di depan kelas, dan sulit memahami materi pembicaraan,

Hal ini tampak pada saat pembelajaran berlangsung, siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru, tidak berani mengajukan pertanyaan apabila mengeluarkan pendapat, ketika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tetapi tidak ada yang berani menjawab. Tidak hanya itu, ketika siswa diminta untuk menceritakan pengalaman pribadi di depan kelas, masih tampak kesulitan, bahkan ada siswa yang sama skali tidak berbicara sepatah kata pun saat diminta untuk bercerita di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemam bermain peran melalui metode *story telling* di SDN 4 Cibodas. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok SDN 4 Cibodas Lembang, dengan jumlah murid sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki – laki dan 16 siswa perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan bermain peran anak yang meliputi keaktifan anak berbicara untuk mengungkapkan ekspresi yang sesuai dengan tokoh atau karakter yang ada dalam isi cerita, selain itu kemampuan berbicara lancar yang dengan lafal yang benar dan partisipasi dalam bermain peran. Tindakan berupa pembelajaran melalui teknik *story telling.* Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi metode pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisi data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitaian menunjukan bahwa kemampuan bermain peran anak dapat ditingkatkan melalui teknik *story telling.* Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada aspek keaktifan anak bermain peran untuk mengungkapkan ekspresi. Sebelum tindakan diperoleh data nilai KKM pada kelas lima yaitu 65, untuk nilai rata – rata sebelum tindakan diperoleh nilai angka 45, setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I nilai yang sebenarnya pada pelajaran keterampilan bermain peran adalah di bawah rata – rata. Selain itu dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ketika memasuki kelas dan melakukan wawancara dengan siswa, didapatkan hasil bahwa, (1)

motivasi belajar siswa sangat rendah sehingga siswa malas belajar, (2) minat siswa dalam berpendapat atau berbicara masih rendah sehingga siswa malas berargumen di depan kelas. (3) siswa juga mengatakan bahwa guru tidak benar – benar mengajarkan Bahasa Indonesia yang baku sehingga percakapn di kelas pun masih menggunakan bahasa daerah dan belum bisa di gunakan secara baik dalam kegiatan belajar mengajar sehari – hari.

Hal ini menjadi acuan untuk memperbaiki pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sehingga anak memilliki perbendaharaan kata yang banyak dan pada akhirnya siswa memiliki keberanian untuk mengungkapkan ide, pikiran, dan pengalaman pribadi. Selain itu, siswa diharapkan terbiasa menggunakan bahasa yang baku.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam kemampupan berbicara dalam bermain peran. Salah satunya melalui bercerita (s*tory telling*). Bercerita dianggap cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa dengan alasan :

1. Bermain peran memberikan pengalaman psikologis dan linguistik pada siswa sesuai minat, tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa sekaligus menyenangkan bagi siswa.
2. Bermain peran dapat mengembangkan potensi kemampuan berbahasa melalui berbicara kemudian memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang sudah disediakan.
3. Bermain peran dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyimak kemudian menuturkan kembali dengan tujuan melatih keterampilan siswa dalam bercakap – cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan.
4. Bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan.
5. Bermain peran memberikan sejumlah pengetahuan dan pengalaman.

Seperti yang dikatakan Susilawani,D. (2009) manfaat bercerita meliputi : fondasi dasar kemapuan berbahasa, meningkatakan kemampuan komunikasi verbal, meningkatkan kemampuan mendengar, mengasah logika berfikir dan rasa ingin tahu, menanamkan minat baca dan menjadi pintu gerbang menuju ilmu pengetahuan, mempererat ikatan batin orang tua dan anak, meningkatkan kecerdasan emosional, dan alat untuk menanamkan nilai moral, etika dan membangun kepribadian yang baik. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berbicara sebagai salah satu kemampuan dalam mengungkapkan gagasan atau pesan secara lisan serta masih rendahnya kemampuan berbahasa siswa kelas V (lima) SDN 4 Cibodas terutama dalam aspek berbicara, maka penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul "**Penerapan Teknik *Story Telling* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Peran Pada Pelajaran Bahasa Indonesia"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka secara umum penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut. "Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Peran Melalui Teknik Bercerita (*story telling*) di SDN 4 Cibodas" ? untuk memperjelas masalah, maka permasalahan di atas dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan berikut :

1. Bagaimanakah bentuk perencanaan pembelajaran kemampuan bermain peran dengan menggunakan teknik bercerita (*story telling*) di kelas V (lima) SDN 4 Cibodas ?
2. Bagaimanakah bentuk pelaksanaan pembelajaran kemampuan bermain peran dengan menggunakan teknik bercerita ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran kemampuan bermain peran siswa kelas V Sdn 4 cibodas melalui teknik bercerita *story telling?*

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk :

1. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran kemampuan bermain peran melalui tekhnik bercerita (*story telling*) di kelas V Sdn Cibodas
2. Pelaksanaan pembelajaran kemampuan bermain peran dengan menggunakan teknik bercerita (*story telling*) di kelas V Sdn 4 Cibodas
3. Hasil kemampuan bermain peran siswa kelas V sdn 4 cibodas melalui tekhnik bercerita (*story teling*)

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Guru sekolah dasar

a. Memberikan kajian dan informasi tentang tekhnik bercerita (story telling) untuk meningkatkan kemampuan bermain peran sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan bermakna serta kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia lebih meningkat.

b. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan efektivitas mengembangkan kemampuan profesional untuk mengadakan perubahan, perbaikan dalam pembelajran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Siswa

a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa sehingga siswa memiliki wawasan, berani tampil percaya diri terutama siswa lebih meningkatkan dalam kemampuan bermain peran.

b. Menumbuhkan motivasi, meningkatkan aktivitas, memupuk kreativitas serta penuh inisiatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
c. Meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui tekhnik bercerita (story telling).

3. Sekolah dasar

a. Meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia.
b. Hasil penelitian, menjadi masukan bagi sekolah untuk menerapkan penelitian tindakan kelas dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Hipotesis Tinadakan

Hipotesis tindakan penulis menyusun seperti di bawah ini :

1. Teknik bercerita (*story telling*) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas V (lima) SDN 4 Cibodas

F. Definisi Operasional

Adapun beberapa penjelasan dari istilah yang menjadi dasar pembuatan judul skripsi ini adalah :

1. *Storry telling*

Story telling atau bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menyajikan sebuah cerita kepada orang lain dengan atau tanpa alat. Yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat mendidik. Bercerita pada anak usia dini bertujuan agar anak didik mampu mendengar dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain, ia dapat bertanya apabila tidak memahaminya, selanjutnya dia

dapat mengekspresikan terhadap apa yang diceritakan, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun dilaksanakan. (*US departement of education, 2007 : 25*)

2. Kemampuan berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi – bunyi artikulasi atau kata – kata untuk mengekspresikan mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengaran menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian, dan nada. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka ditambah lagi dengan gerak tangan dan muka (mimik) pembicara.

3. Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu proses drama yang melibatkan beberapa orang untuk memperagakan suatu cerita atau teks skenario yang diperankan kembali oleh si pemain peran tersebut, dengan karakter yang sesuai dapat diperagakan dengan baik akan menjadi satu nilai penting keberhasilan bermain peran itu terjadi.

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar atau suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.