

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abat repormasi dan globalisasi dewasa ini menuntut adanya peningkatan kualitas sumberdaya manusia sesuai dengan perkembangan zaman. Terkait dengan hal tersebut pendidikan pegang peran utama, oleh karena itu pendidikan harus ditingkatkan kualitasnya. Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal (1) “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Sehubungan dengan pencapaian sasaran yang diamanatkan undang-undang tersebut, maka diperlukan proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang vareatif dan inovatif, agar siswa lebih mudah dalam belajar.

Menurut teori belajar behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (insight), tetapi karena factor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal maka stimulus harus dirancang menjadi menarik dan spesifik, sehingga mudah direspon oleh siswa (Rifa’i, 2009: 106).

Selaras dengan teori belajar behavioristik tersebut hasil belajar siswa didasarkan pada stimulus yang diberikan, stimulus yang diberikan berupa penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat merespon siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang kompleks, oleh karena itu penggunaan metode dan media pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya (Arsyad, 2002:8).

Dalam memanfaatkan semua alat indra dan dapat diproses dengan baik dibutuhkan stimulus yang baik dan menarik, semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi maka semakin besar pula informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan, hasil belajar siswa dapat tersimpan dalam memori jangka panjang siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar baik secara lisan maupun tertulis. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang mengembangkan penugasan, pengetahuan, sikap positif terhadap perkembangan, dan keterampilan berbahasa siswa.

Terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), ke-terampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Keterampilan berbahasa saling berkaitan satu sama lain, karena pada dasarnya merupakan satu kesatuan (Tarigan, 2008:1).

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif dan ekspresif. Artinya, keterampilan berbicara digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan secara lisan kepada orang lain.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008: 16).

Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Keterampilan berbicara merupakan satu sarana komunikasi yang paling efektif dengan orang lain. Istilah ini sering kita kenal dengan komunikasi verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi dua arah atau lebih yang menggunakan bahasa verbal dan percakapan. Setiap orang pasti mampu melakukan komunikasi ini dalam keseharian selama ia tidak mengalami gangguan dalam berbicara, namun tidak semua orang mampu berbicara dalam situasi dan keadaan tertentu,

misalnya, presentasi, pidato, seminar, atau pembicaraan-pembicaraan yang bersifat resmi.

Keterampilan berbicara penting dikuasai oleh 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 (Supriyadi, 2005:179).

Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh para siswa sekolah dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa pada materi berbicara berada di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Permasalahan tersebut juga terjadi di anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang. Berdasarkan refleksi awal tim kolaborasi bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara masih kurang maksimal, karena penerapan metode pembelajaran yang kurang efektif, sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang percaya diri dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Di samping itu, hasil observasi anak kelompok A TK ST Imaculata menunjukkan bahwa 19 siswa (54,28%) dari 35 siswa di kelas tersebut mendapat

skor di bawah KKM yaitu 70, dan hanya 16 siswa (45,71%) saja yang mendapat skor di atas KKM (70). Dengan skor terendah siswa yaitu 35 dan skor tertinggi 90.

Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut, maka perlu ditingkatkan proses pembelajarannya agar keterampilan berbicara siswa meningkat dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat tercipta apabila menerapkan metode pembelajaran dan penggunaan media yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi dan peran aktif siswa inilah yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan diskusi tim peneliti dengan guru kelas IV untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan berbicara siswa. Hal ini juga didasarkan dengan materi pembelajaran tentang berbicara lewat telepon dan teori belajar behavioristik.

Metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk melatih berbicara dan membangun rasa percaya diri pada siswa di dalam kelas. Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bersifat produktif.

Bygate dalam Tarigan (2008: 26) berpendapat bahwa dalam berbicara seseorang harus mempunyai pengetahuan keterampilan perspektif motorik dan keterampilan interaktif, maka agar dapat berbicara dengan baik, seseorang harus memiliki kompetensi kebahasaan yang memadai serta unsur-unsur yang menjadi syarat agar proses berbicaranya dapat lancar, baik dan benar diantaranya adalah lafal, intonasi, ejaan, dan kosa kata. Metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan anak dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Adapun keuntungan dalam menggunakan metode *role playing* ini adalah: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan; 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak (Hamdani, 2011: 87).

Pada umumnya anak mengalami hambatan ketika mereka diberikan tugas oleh guru untuk mengemukakan pendapat atau bercerita di depan kelas. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, kurang menguasai materi atau cerita yang diberikan oleh guru, kurang membiasakan diri untuk berbicara di depan umum, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, dan kurang mampu

mengembangkan keterampilan bernalar dalam berbicara. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat mereka tidak mampu mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan baik, sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara menuangkan ide kreatifnya.

Permasalahan-permasalahan di atas terjadi juga pada anak kelompok A TK TS Immaculata Kepanjen. Mereka kurang berani untuk berbicara di depan kelas, karena tidak terbiasa. Mereka pun kesulitan dalam menuangkan ide-ide secara lisan, karena minimnya kosa kata yang dikuasainya. Hal ini dapat dibuktikan dengan rendahnya nilai bahasa Indonesia mereka terutama pada keterampilan berbicara. Nilai rata-rata ulangan harian siswa berada di bawah nilai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan oleh guru adalah sebesar 65,00.

Ketika penulis melakukan observasi pada subyek penelitian, siswa terlihat malu untuk membacakan sebuah cerita anak di depan kelas. Dan ketika diperintahkan untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut, siswa hanya diam, dan pada akhirnya cerita tersebut dibaca kembali oleh siswa.

Metode pembelajaran tidak luput dari pengamatan penulis, metode yang digunakan oleh guru pun terlihat membosankan. Siswa hanya diminta untuk menirukan bacaan guru, setelah itu mereka membaca bersama-sama sesuai barisan kursi. Ketika maju ke depan kelas pun, mereka tidak sendiri melainkan berkelompok. Dengan cara seperti ini, kurang melatih keberanian siswa untuk berani tampil di depan umum secara individu. Guru pun tidak memberikan tugas kepada siswa untuk menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, tetapi hanya ditugaskan untuk menyalin cerita anak tersebut dan

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di buku paket bahasa Indonesia. Penekanan pada keterampilan berbicaranya sangat kurang, justru yang terjadi adalah membaca dan menulis.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, diperlukan adanya solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Teknik ini dilakukan secara berkelompok, ada yang bertugas membacakan narasi dan ada yang menjadi pemeran tokoh. Skenario sudah dipersiapkan oleh penulis.

Bertolak dari uraian di atas penulis berharap teknik bermain peran ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen, sehingga berefek pada meningkatnya nilai mata pelajaran bahasa Indonesia mereka, khususnya pada aspek berbicara. Maka penelitian ini berfokus pada “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode *Role Playing* Pada anak Kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang.

B. Identifikasi Masalah.

Selanjutnya dari pokok permasalahan yang muncul dapat teridentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- (1). Rendahnya nilai pelajaran bahasa pada aspek berbicara
- (2). Siswa kurang berani mengutarakan ide atau gagasan di depan kelas.
- (3) . Minimnya kosa kata yang dimiliki anak

- (4). Kurangnya kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng yang dibacanya dengan kata-kata sendiri.
- (5). Pembelajaran yang disajikan guru tidak vaeriatif membuat anak bosan
- (6) . Rendahnya pengetahuan guru terhadap metode-metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian lebih terfokus kepada permasalahan utama, maka penelitian dibatasi hanya pada:

- 1. Penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang. tahun pelajaran 2017/2018.
- 2. Hasil penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada materi cerita dongeng.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang.?
- 2. Bagaimana hasil penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan materi cerita dongeng pada anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang.? anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang.?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian yang penulis lakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan *metode role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang.
2. Mengetahui hasil penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada materi dongeng anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang.

F. Indikator Keberhasilan

Metode *role playing* dikatakan dapat meningkatkan ketrampilan berbicara anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang dengan indikator sebagai berikut :

1. Aktivitas anak dalam keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (71%-85%).
2. Keterampilan berbicara melalui metode *role playing* dikatakan meningkat dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 75\%$.

Indikator yang telah ditetapkan tersebut sebagai tolok ukur keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan dalam penelitian.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang dilakukan adalah memperoleh pengalaman dan pengetahuan untuk mengetahui secara langsung bagaimana upaya peningkatan keterampilan berbicara anak kelompok A TK ST Immaculata Kepanjen Malang dengan metode *role playing*. Manfaat ini terinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Untuk mengembangkan teori pembelajaran keterampilan berbicara di Anak Usia Dini dengan menerapkan metode *role playing*.
- b. Sebagai bahan acuan dalam proses belajar-mengajar pada pelajaran berbahasa, khususnya pada aspek keterampilan berbicara.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi anak dan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
- b. Bagi anak, membantu mengatasi kesulitan anak dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
- c. Bagi lembaga, dapat memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran keterampilan berbicara anak.
- d. Bagi peneliti, melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode *role playing* yang dapat dilaksanakan sesuai dengan kondisi sekolah.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai sumber informasi pengetahuan dalam bidang keterampilan berbicara.

