

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara merupakan peranan sosial yang amat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan maksud dan tujuan yang sangat diperlukan oleh masyarakat yang berbudaya terutama dalam menunjang efektifitas pembelajaran siswa pada proses kegiatan belajar. Kesenangan siswa berbicara kadang-kadang terkendala setelah siswa memasuki bangku sekolah. Di sekolah diajarkan beberapa komponen bahasa yang dirasa sulit oleh siswa sehingga bahasa Indonesia yang mulanya mudah dan menyenangkan berubah menjadi sesuatu yang sulit dan membosankan.

Kenyataan di lapangan bahwa sebagian besar siswa belum mampu dalam berbicara. Hal ini dibuktikan dari 29 orang siswa hanya 4 orang siswa atau 13,8% siswa yang mampu berbicara dengan baik dan benar sisanya itupun dibantu oleh guru. Sedangkan 25 orang siswa atau 86,2% yang tidak mampu berbicara dengan baik. Ketidaktahuan siswa dalam berbicara disebabkan oleh ; 1).siswa belum berani untuk berbicara, 2).sulitnya siswa memilih kata untuk berbicara, 3).kurangnya model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain bagi siswa, hal ini tidak boleh dibiarkan begitu saja, perlu mendapat perhatian dan pemikiran oleh seorang guru bagaimana cara yang harus dilakukan oleh guru agar dapat berbicara dengan baik.

Rendahnya kemampuan siswa berbicara di kelas I SDN No.93 Sipatana Kota Gorontalo merupakan permasalahan yang tentunya perlu mendapat perhatian lebih serius, harapannya yakni dengan berbicara, pembelajaran yang lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan melalui metode bermain dapat ditingkatkan.

Berdasarkan kenyataan di lapangan peneliti mengangkat permasalahan tersebut dengan menetapkan judul tentang meningkatkan kemampuan siswa berbicara melalui metode bermain di kelas I SDN No. 93 Sipatana Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa belum berani untuk berbicara.
2. Siswa sulit memilih kata untuk berbicara.
3. Belum digunakannya metode maupun model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan masalah yakni :
“Apakah melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa berbicara di kelas I SDN NO.93 Sipatana Kota Gorontalo?”

1.4 Pemecahan Masalah

Dalam pemecahan masalah peneliti menyusun langkah-langkah metode bermain (Wahyu Media, 2007) yaitu :

1. Melakukan pemilihan permainan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi yang akan diberikan, tingkat usia siswa, sarana dan prasarana.
2. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan.
3. Guru dan siswa berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan siswa berbicara dengan menceritakan kembali apa yang di amati pada waktu bermain dengan menggunakan metode bermain.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa berbicara melalui metode bermain di kelas 1 SDN NO.93 Sipatana Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1.6.1 Bagi Guru : Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang terpusat disamping itu dengan cara melakukan penelitian akan dapat meningkatkan professional guru untuk perbaikan pembelajaran.

- 1.6.2 Bagi Siswa : Melalui penelitian ini diharapkan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara.
- 1.6.3 Bagi Sekolah : Sebagai bahan masukan demi perbaikan proses belajar mengajar dalam meningkatkan kualitas siswa dan mutu pendidikan di sekolah khususnya di SDN No.93 Sipatana.
- 1.6.4 Bagi Peneliti
Untuk menambah pengalaman dan wawasan bagi penulis dalam penyusunan suatu karya Ilmiah.