

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Berbicara merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dimiliki dan dikuasai oleh seseorang. Bahkan keberhasilan seseorang dalam meniti karir misalnya, dapat juga ditentukan oleh terampil tidaknya ia berbicara. Untuk itulah, sudah seharusnya di sekolah-sekolah, terutama Sekolah Dasar, membekali siswanya dengan memperbanyak latihan-latihan keterampilan berbicara. Semua aktivitas manusia yang terencana didasarkan pada bahasa. Bahasa sendiri mempunyai bentuk dasar berupa ucapan atau lisan jadi jelas bahwa belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, dan komunikasi itu adalah berbicara.

Menurut Yeti Mulyati (2007: 11) keterampilan berbicara secara garis besar ada tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Situasi-situasi berbicara interaktif, misalnya percakapan secara tatap muka dan berbicara lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantian antara berbicara dan mendengarkan, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kita dapat meminta lawan bicara memperlambat tempo bicara dari lawan bicara. Kemudian, adapula situasi berbicara yang semiinteraktif, misalnya dalam berpidato di hadapan umum secara langsung. Dalam situasi ini, audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka. Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan betul-betul bersifat

noninteraktif, misalnya berpidato melalui radio atau televisi. Dalam berbicara seseorang harus mempunyai pengetahuan keterampilan perspektif motorik, dan keterampilan interaktif, agar dapat bercerita dengan baik, seseorang harus mempunyai kompetensi kebahasaan yang memadai serta unsur-unsur yang menjadi syarat agar proses berbicaranya dapat lancar, baik dan benar. Di antaranya adalah lafal, intonasi, ejaan, kosa kata, dan sebagainya.

Mengingat pentingnya hal tersebut maka metode bermain peran atau disebut *Role playing* menjadi sebuah alternatif yang baik untuk digunakan dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada kompetensi dasar memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Siswa berperan seperti layaknya kehidupan sehari-hari siswa atau dengan berperan menjadi seseorang yang dia ketahui secara langsung situasinya karena sulit bagi siswa menjelaskan sendiri. *Role Playing* atau bermain peran akan sangat menyenangkan jika dilakukan bersama teman. Bermain peran disebut juga sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, Djamarah, dan Zain (2010: 100) Sebelum bermain peran harus menghayati dulu sifat dan karakter tokoh-tokohnya dengan membaca dan mencermati teks skenario atau naskah tersebut dengan baik dan lancar.

Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Namun dalam prakteknya penyampaian materi ini banyak kendala dalam proses pembelajaran, seperti yang pernah dilakukan pada kelas IV SDN 3 Tolinggula Tengah masih banyak siswa yang sering mengalami kendala untuk memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi yang masih rendah. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya materi berbicara perlu ditangani serius, sebab Pencapaian kompetensi keterampilan berbicara pada umumnya belum maksimal, karena beberapa faktor yang menjadi penyebab, yaitu 1) Rendahnya kemampuan berbicara siswa, 2) Penerapan metode *Role Playing* belum dilakukan, 3) Siswa tidak menguasai unsur-unsur dalam keterampilan berbicara. (lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat, gagasan, ide, kerja sama).

Melihat faktor tersebut, maka dengan pemanfaatan metode *Role Playing* yang tepat siswa akan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri. Kajian dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis bisa melalui peningkatan kemampuan berbicara, pengembangan kemampuan ini, merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam mencapai tujuan penguasaan komunikasi baik secara lisan maupun tertulis khususnya pada kelas empat seperti tercantum dalam dokumen Standar Isi (2006:328) yaitu mampu memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat”.

Berdasarkan hasil observasi awal kelas IV SDN 3 Tolinggula Tengah pada semester 1 yang lalu Tahun Ajaran 2013/2014 hasil belajar siswa pada materi berbicara berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 20 siswa yang

dapat memenuhi nilai standar hanya 30% atau 6 orang dan 14 orang atau dengan persentase 70% berada di bawah indikator ketuntasan belajar yang diterapkan sekolah yaitu 70.

Melalui *Role Playing* ini diharapkan muncul kreativitas, daya pikir dan daya khayal dari siswa disamping itu siswa juga diharapkan mampu menikmati dan memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa khususnya dalam aspek keterampilan berbicara.

Bertolak dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Metode *Role Playing* Kelas IV SDN 3 Tolinggula Tengah Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Rendahnya kemampuan berbicara siswa.
2. Penerapan metode role playing belum dilakukan.
3. Siswa tidak menguasai unsur-unsur dalam keterampilan berbicara. (lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat, gagasan, ide, kerja sama).

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut “Apakah kemampuan berbicara siswa melalui metode *Role Playing* Kelas IV SDN 3 Tolinggula Tengah Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara dapat ditingkatkan?”

#### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Cara yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Role Playing* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kbm.
- c. Membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui metode *Role Playing* kelas IV SDN 3 Tolinggula Tengah Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini, diharapkan untuk mencapai sasaran yang diharapkan peneliti, selain juga dapat member manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti mendapatkan pengalaman berharga dan melatih kesabatan, selain itu dapat mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 3 Tolinggula Tengah.
2. Bagi siswa, dengan metode *Role Playing*, mereka diharapkan dapat lebih percaya diri dalam memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Bagi Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional dan menjadikan pembelajaran metode *Role Playing* sebagai bahan referensi dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa sesuai karakter dan kemampuan mereka untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh drama.
4. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru bidang studi lain untuk turut melaksanakan metode pembelajaran yang sama.