

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting yakni sebagai bahasa Negara dan Bahasa Nasional. Mengingat fungsi yang diemban oleh Bahasa Indonesia sangat banyak, maka kita perlu mengadakan pembinaan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut, bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsi-fungsinya. Menurut Sunendar (dalam Zulfikar) (2013:1) mengemukakan bahwa salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia itu adalah melalui mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan secara formal mulai kelas I sampai kelas VI Sekolah Dasar. Pembinaan dan pengembangan kemampuan dan keterampilan berbahasa yang diupayakan di sekolah berorientasi pada empat jenis keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Kemampuan berbicara yaitu kemampuan untuk mengucapkan kata perkata atau mengeluarkan suara/bunyi. Keterampilan berbicara harus dilatih sedini mungkin sejak siswa duduk di bangku Sekolah Dasar sampai pada Perguruan Tinggi agar mampu mengembangkan kemampuan berfikir, membaca, menulis dan menyimak. Tujuan utama berbicara yakni untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Linguis

(dalam Tarigan Henry Guntur 2013:3) menyatakan bahwa “Spiking is Language” Untuk berkomunikasi dengan orang lain diperlukan penguasaan kosakata karena dengan penguasaan kosakata yang cukup akan memperlancar siswa dalam berkomunikasi dan mempermudah siswa untuk memahami bahasa yang terdapat dalam buku-buku pelajaran.

Berbicara pasti berhubungan erat dengan penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan siswa untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks. Seperti diungkapkan oleh Nurgiantoro (2006:154) “untuk dapat melakukan kegiatan berkomunikasi dengan berbahasa diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang cukup memadai.” Penguasaan kosakata pada usia SD sangatlah penting dan merupakan dasar yang kuat untuk penguasaan kosakata pada usia selanjutnya. Pada saat itu siswa dibimbing dengan teratur dan sistematis dalam proses menyadari dunia dan alam sekitarnya bahkan ke luar dunia alam sekitarnya yang disebut proses belajar.

Namun yang terjadi saat ini adalah kemampuan kosakata siswa ketika diberi tugas untuk mengerjakan soal untuk dijawab berdasarkan wacana sangat sulit untuk siswa kerjakan dan sulit untuk dipahami karena masih banyak siswa tidak dapat membedakan makna antonym (lawan kata), sinonim (persamaan kata), konotasi dan denotasi. begitu juga ketika siswa diajak untuk berkomunikasi baik dengan guru ataupun dengan teman-temannya masih cenderung menggunakan bahasa ibu, karena bahasa tersebut adalah pertama kali yang dikenal siswa dilingkungan keluarga.

Melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 10 Batudaa yang berjumlah 20 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan ditemukan adanya penguasaan kosakata yang minim, yaitu hanya ada 5 orang atau persentase sebesar 25% yang dapat menguasai kosakata dengan benar sedangkan 15 orang atau persentase 75% belum dapat menguasai kosakata yang baik dan benar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa terhadap kosakata yang mengandung makna Antonim (kata yang berlawanan), Sinonim (persamaan kata), Denotasi (makna sebenarnya) dan Konotasi (makna kiasan). Dan dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang belum terampil dalam menggunakan kata-kata atau berbicara. Disamping itu belum terciptanya kebiasaan berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dan minimnya penguasaan kosakata. Serta pembelajaran masih cenderung konvensional, sebelumnya masih menggunakan model pembelajaran yang belum tepat atau hanya dengan pemberian tugas tanpa adanya respon balik dari siswa. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga dalam pembelajaran berlangsung hanya guru yang terlihat aktif.

Dalam hal ini peneliti mencoba untuk mengatasi kurangnya kosakata yang dimiliki siswa mempengaruhi keterampilan berbicara melalui model pembelajaran terbaru. Model pembelajaran yang dimaksud adalah Model *Role Playing* dimana suatu cara penguasaan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang

diperankan.

Role playing berfungsi dapat menambah kosakata yang dimiliki siswa lewat peran yang dimainkannya dan melatih siswa untuk berbicara atau berkomunikasi dengan baik dan benar. Selain menyukai peran, siswa berusaha menjiwai setiap perannya. Melalui peran yang dimainkannya dapat menambah perbendaharaan kata.

Model *role playing* salah satu model pembelajaran yang menyajikan hal-hal yang konkret dan melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata, lewat peran yang dimainkannya seperti Penghayatan dalam peran, Imajinasi, keaktifan dalam bermain dan ekspresi. Berdasarkan kenyataan dan permasalahan diatas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas yang setidaknya mampu mendapatkan formula baru dalam mengatasi permasalahan yang selama ini dihadapi, khususnya dalam keterampilan berbicara atau berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan peningkatan Bahasa Indonesia melalui peningkatan kemampuan kosakata yang dimiliki siswa. Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian tindakan kelas tentang **”Meningkatkan Kemampuan Kosakata melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas II SDN 10 Batudaa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan kemampuan Kosakata dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Minimnya kosakata anak sehingga mempengaruhi kemampuan berbicara menggunakan kalimat yang baik dan benar.
2. Siswa belum terlatih dalam berbicara dan membedakan kata yang mengandung makna antonym, sinonim, denotasi dan konotasi.
3. Siswa belum memahami indikator pembelajaran dalam kemampuan kosakata yaitu makna Antonin yaitu kata yang berlawanan (Besar >< kecil), Sinonim persamaan kata (Baik = Bagus), Denotasi makna sebenarnya contohnya Doni Memiliki Banyak *Emas*) dan Konotasi makna Kiasan contohnya (Doni adalah *Anak Emas*).
4. Penggunaan/penerapan pembelajaran kemampuan kosakata terhadap siswa belum menggunakan model *Role Playing*.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan Melalui Model *Role Playing* dapat Meningkatkan Kemampuan Kosakata pada Siswa Kelas II SDN 10 Batudaa”?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun cara pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa kelas II SDN 10 Batudaa, peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagaimana dikemukakan oleh Zuhaerini (dalam Abimanyu 2007:56), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih

anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Selain itu dengan model role playing keterampilan berbicara siswa. Dengan mengemukakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan skenario
2. Penyampaian kompetensi,
3. Guru membagi siswa dalam kelompok
4. Guru menjelaskan cara *role playing*
5. Masing-masing kelompok dibagikan skenario untuk dibahas
6. Menunjuk siswa untuk melakokan skenario yang telah dipelajarinya,
7. Kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon,
8. Guru membagikan LKS untuk dikerjakan siswa
9. Presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Dengan demikian model role playing diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada siswa dalam membedakan makna Antonim, Sinonim, Denotasi dan Konotasi kelas.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata melalui Model *Role Playing* Siswa Kelas II SDN 10 Batudaa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu dapat memberi solusi pada proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya meningkatkan kosakata dengan manfaat utama, antara lain:

1.6.1 Bagi siswa

1. Siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
2. Perbendaharaan kata yang dimiliki siswa bertambah banyak.
3. Untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada anak melalui model *Role Playing*.

1.6.2 Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan Kemampuan kosakata melalui model *Role Playing*.

1.6.3 Bagi sekolah

1. Bahan masukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan kemampuan kosakata siswa dan kinerja guru.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

1.6.4 Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan konseptual dan landasan teoritis serta bahan perbandingan terutama yang mengkaji dan meneliti lebih lanjut dan lebih dalam terhadap permasalahan dalam penelitian ini.