

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar pendidikan di semua jenjang sekolah di Indonesia. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia terkait beberapa komponen antara lain guru, murid, tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metoda, dan evaluasi pembelajaran, serta kualitas relasi guru dengan murid dan konteks tempat berlangsungnya proses pendidikan.

Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada hakekatnya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi Bahasa Indonesia lisan dan tulis peserta didik, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia dan karya intelektual bangsa sendiri (Gipayana, 2008). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memiliki nilai penting, karena pada jenjang pendidikan inilah pertama kalinya pengajaran bahasa Indonesia dilaksanakan secara berencana dan terarah. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Belajar Bahasa Indonesia berarti belajar berkomunikasi. Sebab bahasa merupakan salah satu alat komunikasi. Dengan bahasa, seseorang bisa saling bertukar pikiran, ide, dan informasi. Oleh sebab itu, belajar bahasa Indonesia sama halnya dengan belajar berinteraksi dan berkomunikasi antara satu dengan lainnya.

Guru dalam melaksanakan tugasnya tidak hanya terbatas pada penulisan ilmu pengetahuan, tapi juga memberikan teladan, baik tingkah laku maupun berbicara, yaitu berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menguasai seluruh aspek dan ketrampilan berbahasa sesuai dengan struktur dan aturan yang berlaku. Menurut Tarigan (1993 : 35) menjelaskan aspek ketrampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu, ketrampilan menyimak / mendengarkan (listening skill), ketrampilan berbicara (speaking skill), ketrampilan membaca (reading skill), ketrampilan menulis (writing skill).

Pelajaran menyimak di sekolah dasar merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Menyimak dalam kurikulum sekolah digunakan istilah mendengarkan, dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu kegiatan berbahasa yang sangat penting karena melalui menyimak siswa dapat memperoleh informasi untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang kehidupan. Begitu juga di sekolah, menyimak mempunyai peranan penting karena dengan menyimak siswa dapat menambah ilmu, menerima dan menghargai pendapat orang lain. Seperti dikemukakan oleh Tarigan (1994 : 28) menjelaskan bahwa "menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan." Untuk itu siswa harus mampu mengingat, memahami, dan menganalisis apa yang disimaknya. Sehingga siswa kemampuan menyimak cerita akan meningkat dengan menggunakan metode permainan bahasa.

Berdasarkan observasi awal peneliti di kelas 1 SDN 11 Bonepantai Kabupaten Bone Bolango, kemampuan siswa dalam hal menyimak cerita masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa 20 orang, laki-laki 9 orang dan perempuan 11 orang siswa, hanya 8 (40%) orang siswa yang sudah mampu pada menyimak cerita, sedangkan 12 (60%) orang siswa masih rendah pada kemampuan menyimak cerita.

Keterampilan menyimak cerita merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi siswa baik untuk proses pembelajaran di sekolah maupun untuk kegiatan sehari-hari di luar lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru pada siswa kelas I SDN 11 Bonepantai, kemampuan menyimak cerita yang dimiliki siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar, siswa tidak dapat menyimak cerita dengan baik. Penyebab dari rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak cerita disebabkan oleh : kurang optimalnya pembelajaran menyimak cerita dan penggunaan metode belum terlaksana sesuai harapan, serta media yang digunakan kurang menarik bagi siswa sehingga terjadilah kejenuhan dan suasana belajar yang kurang kondusif. Oleh karena itu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita digunakan metode permainan bahasa pada proses pembelajaran di kelas.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak). Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktifitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa khususnya dalam menyimak cerita (Dewey: dalam Politto, 1994).

Metode ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dalam hal menyimak cerita melalui permainan kartu-kartu kata yang divariasikan dengan gambar, dengan mengacu pada aspek ingatan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, dan tingkat analisis. Sedangkan pada permainan bahasa aspek-aspek penilaian dapat di ukur melalui: memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran.

Dari uraian di atas, peneliti menjadi tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang diformulasikan dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Melalui Metode Permainan Bahasa Pada Siswa Kelas I SDN 11 Bonepantai Kabupaten Bone Bolango”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat didefinisikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kemampuan siswa menyimak cerita masih rendah.
- b. Terbatasnya kosa kata pemahaman anak.
- c. Penggunaan metode dalam pembelajaran belum maksimal.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah kemampuan menyimak cerita dapat ditingkatkan melalui metode permainan bahasa pada siswa kelas I SDN 11 Bonepantai Kabupaten Bone Bolango”.

1.4. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita adalah dengan menggunakan metode permainan bahasa, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Terlebih dahulu guru mempersiapkan program perencanaan pengajaran menyimak yang akan ditempuh dalam bentuk satuan pelajaran.
- b. Pada awal proses pembelajaran guru memberikan apersepsi yang diawali dengan menyanyi lagu yang ada hubungannya dengan cerita serta percakapan yang dapat memotivasi siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan cerita. Percakapan diarahkan ke isi cerita dan menyebutkan judul cerita.
- c. Siswa dibagi dalam empat kelompok, kemudian dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan.
- d. Pada kartu yang panjang ditempel sebuah gambar sederhana. Disamping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu yang sesuai dengan gambar dan dua yang mirip dengan gambar. Pada punggung kartu warnai suatu ruang untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian disediakan jepit kertas.
- e. Guru memberikan motivasi kepada siswa berupa penghargaan atas prestasi yang dicapai pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- f. Guru mengevaluasi atau menilai kemampuan masing-masing siswa pada akhir pembelajaran melalui lembar penilaian sehingga guru dapat melihat siswa yang sudah mampu dan yang masih perlu bimbingan.

1.5. Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita melalui metode permainan bahasa pada siswa kelas I SDN 11 Bonepantai Kabupaten Bone Bolango.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam hal *teoritis* dan *praktis*.

1.6.1. Manfaat *Teoritis*

- a. Diperolehnya pengetahuan baru tentang pembelajaran menyimak cerita melalui tehnik permainan bahasa bagi siswa kelas I SDN 11 Bonepantai Kabupaten Bone Bolango.
- b. Terjadinya pergeseran dari paradigma mengajar menuju *paradigma* belajar yang mengutamakan proses menuju hasil belajar.

1.6.2. Manfaat *Praktis*

- a. Untuk Siswa

Kegiatan belajar mengajar yang menarik dapat membangkitkan minat atau gairah belajar siswa, sehingga mampu mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dengan cara memperoleh pengetahuan dasar melalui usaha sendiri.

- b. Untuk Guru

Melalui kegiatan belajar ini guru diharapkan dapat memilih dan mengembangkan suatu metode yang dapat guru terapkan dalam pengajaran di kelas, sehingganya guru mampu berinovasi dan lebih kreatif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mampu membekali dan mempersiapkan muridnya melalui ketrampilan menyimak yang memadai.

c. Untuk Sekolah

Diharapkan sekolah mampu menghasilkan guru dan anak didik yang cerdas, kreatif dan ber-*inovatif* sehingga sekolah bisa sama dengan sekolah-sekolah lain yang lebih maju.

d. Untuk Peneliti

Bisa menambah pengetahuan bagi peneliti tentang pengembangan pembelajaran menyimak cerita kepada anak, dan menangani anak yang bermasalah, dan bermanfaat secara khusus dalam pengembangan wawasan keilmuan peneliti.