

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pemartabatan manusia menuju puncak optimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya. Pendidikan adalah proses membimbing, melatih, dan memandu manusia terhindar atau keluar dari kebodohan dan pembodohan, (Danim 2011 : 2). Peranan bahasa terlihat jelas dalam mengekspresikan estetika. Rasa sedih, senang dalam interaksi sosial. Dalam hal ini mereka mengekspresikan perasaan dan bukan pikiran.

Bahasa juga merupakan alat vital bagi kehidupan manusia, dipergunakan untuk mengadakan hubungan-hubungan dengan manusia lain. Manusia memiliki naluri untuk hidup bersama selalu memerlukan hubungan dengan manusia lain sehingga wajarlah jika bahasa dimiliki oleh setiap manusia. Karena bahasa merupakan sesuatu yang wajar dimiliki manusia, seakan-akan bahasa menjadi barang yang biasa saja dalam kehidupan sehari-hari sehingga kurang mendapatkan perhatian yang selayaknya sesuai dengan fungsi dan kedudukannya dalam masyarakat. Peran bahasa sangat penting sebab bahasa adalah komunikasi, menarik perhatian, untuk membentuk serta mengembangkan nilai-nilai kehidupan.

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Kemampuan inilah yang membedakan manusia dengan binatang, serta yang memungkinkannya untuk berkembang. Tanpa bahasa tidak mungkin manusia dapat berfikir lanjut serta mencapai kemajuan dalam teknologi seperti sekarang ini. Dalam hidupnya setiap saat, selama dalam keadaan sadar, manusia menggunakan bahasa dalam berfikir, menyimak, berbicara, membaca, menulis. Namun, kemampuan menggunakan bahasa dalam berfikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis namun, kemampuan menggunakan bahasa itu tidaklah merupakan kemampuan yang bersifat alamiah, seperti bernafas dan berjalan. Kemampuan itu tidak dibawa sejak lahir dan dikuasai dengan sendirinya, melainkan harus diplajari. Pada saat anak memasuki sekolah dasar, ia telah siap menerima informasi dalam bahasa yang dikuasainya, seperti bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Karena itu, kedua bahasa tersebut dijadikan bahasa pengantar dalam pembelajaran disekolah dasar.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara berfungsi sebagai bahasa pengantar resmi dilembaga-lembaga pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampe perguruan tinggi. Disamping itu, bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk menguasai mata pelajaran, kecuali

pengajaran bahasa daerah, ditulis dan diantarkan dalam bahasa Indonesia. Karena itu jika anak-anak tidak berhasil menguasai kemampuan berbahasa Indonesia yang memadai, sulitlah bagi mereka untuk mencapai prestasi belajar yang baik dalam mata pelajaran lainnya.

Guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dituntut dapat menciptakan situasi yang menumbuhkan kegairahan belajar dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi secara profesional sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Permasalahan itu bisa terjadi pada kelas-kelas permulaan, setiap guru harus memiliki pengetahuan tentang anak-anak, kesabaran, ketekunan, dan pengabdian yang dilandasi kasih sayang.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana berkomunikasi. Sedangkan pembelajaran keempat aspek itu dilaksanakan secara terpadu. Dari ke empat aspek tersebut salah satu yang akan menjadi pembahasan dalam masalah yakni keterampilan menyimak. Kemampuan anak masih terbatas dalam memahami bahasa dalam pandangan orang lain. Akselerasi perkembangan bahasa anak terjadi sebagai hasil perkembangan simbolis. Jika perkembangan simbol bahasa telah berkembang, maka hal ini memungkinkan anak belajar dari bahasa ucapan orang lain. Semakin banyak dan sering menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi, dan sebagainya maka semakin berkembang pula keterampilan berbicara atau berbahasa anak. Menyimak merupakan dasar dari pada keterampilan bahasa lainnya.

Pentingnya menyimak dalam interaksi komunikatif memang sangat nyata. Untuk dapat terlibat dalam suatu komunikasi, seseorang harus mampu memahami dan mereaksi apa yang baru saja dikatakan. Konsekuensinya pembelajaran perlu melatih keterampilan menyimak, anak biasa memperoleh kosakata dan gramatikal, disamping itu tentunya pengucapannya yang baik. Dengan demikian, kegiatan menyimak perlu dipusatkan dan dikembangkan sedini mungkin karena sebagai dasar pengembangan kemampuan berbahasa lainnya. (dalam skripsi upheksa 2013 : 3)

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lain. Dari kegiatan menyimak diharapkan anak akan terlatih menjadi penyimak yang kreatif dan kritis.

Untuk membuat siswa agar mampu mengemabangkan keterampilan menyimak guru seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan melakukan pembelajaran yang membuat siswa aktif belajar yaitu guru harus memilih model atau metode pembelajaran yang baik. Dan salah satu model atau metode yang menyenangkan yaitu permainan bisik berantai.

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar, suasana bermain sangat digemari siswa karena belajar sambil bermain dapat memberikan hal yang menarik. secara tidak langsung siswa akan memperhatikan pelajaran dengan motivasi yang tinggi dan bermain merupakan hal yang menyenangkan hati dan memiliki unsur tanpa paksaan. Menggunakan permainan dalam pembelajaran tentu merupakan suatu pembelajaran yang sangatlah menyenangkan sebagai mana menurut Soepomo dilihat dari bentuk permainan ada lima macam yaitu :

Permainan bisik berantai/berbisik berantai , permainan sambung kata/rantai kata, permainan teka teki silang, permainan berburu kata, permainan susun kata dan kalimat permainan berbisik berantai.

Bisik Berantai suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya.

Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis. Materi berbisik berantai juga bisa ditujukan untuk suatu perintah. Pemain terakhir akan melakukan sesuatu yang dikehendaki oleh perintah yang dibisikkan dan bila penyampaian perintah kurang bisa diterima sampai pemain terakhir, tentu saja apa yang dilakukan oleh pemain terakhir itu akan lucu dan menghibur.

Guru memberikan materi berupa kalimat dalam sebuah kertas dan dibaca oleh pemain pertama, pemain pertama membisikan kepada pemain kedua dan seterusnya hingga pada pemain terakhir dan pemain terakhir menulisnya dipapan tulis dan membacanya. Permainan berbisik berantai bertujuan untuk menajamkan keterampilan menyimak atau mendengarkan dan berbicara. Selain itu siswa dituntut untuk dapat memahami informasi yang dibisikan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Siswa

mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar kepada teman sebelahnya secara berantai. Dengan demikian maka akan tercapai pula empat aspek keterampilan bahasa dan juga tiga ranah kompetensi pendidikan yaitu ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*, dan nilai karakter diperoleh pula dalam kegiatan ini seperti kerjasama.

Keterampilan menyimak sangatlah penting diajarkan pada tingkat formula yakni pada kelas 1 sampai kelas 3 namun kenyataannya sesuai hasil wawancara peneliti dan salah satu guru dan sekaligus menjadi wali kelas I di SDN 9 Limboto Barat beliau mengatakan masih banyak siswa-siswa yang kurang memiliki keterampilan menyimak. Hal ini ditunjukan dengan sebanyak 25 anak dari total 35 anak belum muncul indikator keterampilan menyimak, seperti mendengarkan penuh perhatian, menginterpretasikan cerita dan memahami makna. Sebagaimana juga dinyatakan oleh wali kelas, bahwa rendahnya keterampilan menyimak anak terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari di sekolah, kadang juga anak yang tidak mau menjawab jika ada pertanyaan dari guru atau dalam kegiatan lain. hal ini mungkin dikarenakan model pembelajaran atau metode yang diterapkan guru kurang membangkitkan motivasi serta keaktifan siswa dalam membaca.

Mengapa hal ini dipermasalahkan apabila tidak ada solusinya maka akan mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa dalam menyimak akan berlanjut jenjang pendidikan yang akan dilaluinya agar masalah ini dapat diselesaikan maka salah satu pemecahannya adalah memilih model atau metode yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas dan hasil refleksi diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru selama ini masih berfokus pada guru, maka untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan menyimak diterapkan permainan bisik berantai yang dapat melibatkan siswa aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisik maupun sosial, dengan harapan hasil belajar siswa meningkat. Hal inilah yang menarik untuk diadakan penelitian dengan judul “Kemampuan Menyimak Dengan Permainan Bisik Berantai Pada Siswa Kelas I SDN 9 Limboto Barat” agar peneliti bisa mendeskripsikan dengan kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yakni :

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak
2. Masih kurangnya perhatian siswa dalam menyimak
3. Rendahnya keterampilan menyimak siswa terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari di sekolah, kadang juga ada siswa yang tidak mau berbicara jika ada pertanyaan dari guru atau dalam kegiatan lain.
4. Metode dan model pembelajaran yang digunakan masih bersifat *konfesional*, kurang menggunakan cara-cara yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditulis dapat merumuskan masalah yakni Bagaimana Kemampuan menyimak dengan permainan bisik berantai pada siswa kelas I SDN 9 Limboto Barat ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan kemampuan menyimak dengan permainan bisik berantai pada siswa kelas I SDN 9 Limboto Barat.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mendeskripsikan kemampuan menyimak dengan permainan bisik berantai pada siswa kelas I SDN 9 Limboto Barat pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.5.2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa : Agar siswa dapat menyimak dengan menggunakan permainan bisik berantai.
- b) Bagi Guru : Dapat menambah dan meningkatkan wawasan guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam menyimak pada siswa kelas I di SDN 9 Limboto Barat melalui permainan bisik berantai.
- c) Bagi Sekolah : Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 9 Limboto Barat.
- d) Bagi Peneliti : Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas untuk penulis.