

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat menentukan dalam perkembangan kehidupan dan sebagai sarana komunikasi yang mantap, sekaligus sebagai lambang jati diri bangsa Indonesia. Dengan mempelajari bahasa Indonesia dapat dikembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bangsa Indonesia. Dalam bahasa Indonesia, aspek-aspek yang mendukung dalam berbahasa meliputi aspek membaca, menulis, berbicara, dan mendengar. Pembelajaran kebahasaan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan memahami dan menggunakan bahasa yang mencakup lafal, ejaan, tanda baca, struktur kosa kata, paragraf, dan wacana.

Pada aspek berbicara atau berbahasa lisan, penggunaan kata dan kalimat yang tersusun rapi dan diungkapkan dengan etika tertentu akan mempengaruhi pendengar. Kemampuan berbicara akan dengan berhasil baik apabila seseorang mengetahui apa yang hendak disampaikan kepada orang lain. Dalam berbicara selain memperhatikan kata dan kalimat, yang perlu dipahami oleh siswa adalah bunyi atau isi yang akan disampaikan kepada pendengar. Makna yang hendak disampaikan, sebaiknya dapat dimengerti oleh orang yang dituju. Misalnya, seorang siswa dapat membuat pidato, maka bunyi pidato tersebut harus benar-benar dapat dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango, diperoleh beberapa masalah yaitu: (1) dalam proses pembelajaran siswa kurang memahami penggunaan bahasa lisan dengan baik dan benar, (2) siswa tidak dapat menjelaskan kembali materi yang dijelaskan oleh guru, (3) siswa tidak terampil menceritakan kembali kejadian-kejadian yang dialaminya dengan baik, (4) dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang menggunakan dua bahasa (bilingual) dimana siswa lebih banyak menggunakan bahasa daerah ketimbang bahasa Indonesia, akibatnya kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia tidak terbiasa, (5) kurangnya interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan ini disebabkan karena pembelajaran yang pada umumnya dilaksanakan oleh guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran yang tidak tepat. Guru selama ini lebih banyak memberi ceramah dan latihan tanpa ada pengembangan-pengembangan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa lisan. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa hanya pasif mendengarkan perintah ataupun penjelasan dari guru. Akibatnya, siswa hanya pasif kegiatan dalam pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang terlatih dengan baik mengembangkan kemampuannya dengan berbahasa lisan atau berbicara. Selain itu, akibat lainnya siswa tidak mampu mengaplikasikan kemampuan berbicara mereka dalam kehidupan nyata sangat rendah. Artinya siswa belum terampil dalam berbahasa lisan sesuai dengan aturan penuturan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan standar kompetensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD yaitu “mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama” dan kompetensi dasar yaitu “memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat”. Melihat standar kompetensi dan kompetensi dasar ini dan membandingkannya dengan kemampuan yang dimiliki siswa, maka keterampilan siswa SDN 3 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango pada aspek berbicara belum memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut. Untuk keterampilan siswa dalam berbahasa perlu untuk ditingkatkan. Keterampilan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai, pembelajaran bahasa harus mengetahui prinsip-prinsip belajar bahasa yang kemudian diwujudkan dalam kegiatan pembelajarannya, serta menjadikan aspek-aspek tersebut sebagai petunjuk dalam kegiatan pembelajarannya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode yang tepat guna meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara. Tanpa metode, suatu materi pelajaran tidak akan berproses secara efisien dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Setiap metode pembelajaran mempunyai potensi yang khas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu; dan karena tujuan pembelajaran dalam satuan pelajaran itu bersifat majemuk (menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psiko-motoris) maka selalu disarankan penggunaan

metode pembelajaran secara selektif. Mengacu pada kompetensi dasar, maka metode yang tepat untuk diterapkan adalah metode bermain peran dalam bahasa Inggris disebut *role playing* atau dengan kata lain adalah sosiodrama. Dengan metode ini, bahan pelajaran disajikan dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial dengan memerankan tokoh drama sesuai lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat. Bermain peran atau sosiodrama ini menurut Sagala (2011: 213) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti berusaha mengadakan penelitian tindakan kelas dengan formulasi judul: “Meningkatkan Keterampilan Dalam Berbahasa Lisan Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SDN 3 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan seperti berikut ini.

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebagai akibat dari pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya pasif mendengarkan arahan dan penjelasan guru.

2. Kurangnya keterampilan siswa menggunakan bahasa lisan berdasarkan kaidah dan norma dalam pembelajaran bahasa Indonesia .
3. Kurangnya aktifitas siswa dalam melatih keterampilannya dalam berbahasa lisan.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah dan indentifikasi masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Apakah keterampilan siswa dalam berbahasa lisan melalui kegiatan bermain peran di kelas V SDN 3 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango dapat ditingkatkan?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini diatasi dengan menggunakan kegiatan bermain peran dan pelaksanaannya akan dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini.

- a. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan siswa terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
- b. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini siswa dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan,

kemudian siswa diberi kesempatan secara suka rela untuk menjadi pemeran.

- c. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus yang tertulis karena siswa dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.
- d. Menyiapkan pengamat. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
- e. Tahap pemeranan, pada tahap ini para siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing-masing. Siswa berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya.
- f. Diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu menganalisis hasil pemeranan baik itu peran yang telah dilakukan dengan baik maupun segala kekurangan dalam memerankan peran masing-masing.
- g. Tahap pemeranan ulang. Pada tahap ini para siswa mulai beraksi lagi sesuai dengan peran masing-masing-masing dengan menyempurnakan segala kekurangannya sesuai dengan hasil diskusi dan evaluasi. Siswa berusaha memainkan setiap peran dengan sungguh-sungguh.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

- i. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para siswa untuk memperoleh pengalaman berharga dalam berbahasa melalui kegiatan interaksional dengan temannya.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa lisan melalui kegiatan bermain peran di kelas V SDN 3 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku pendidikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan secara baik dan benar berdasarkan kaidah dan norma dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat yang dapat diperoleh seperti berikut ini.

- a. Bagi guru, dapat melatih dan menumbuhkembangkan serta meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa lisan berdasarkan kaidah dan norma dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Bagi siswa, dapat melatih kebiasaan dan keberanian dalam berbahasa lisan melalui penerapan bermain peran (*role playing*) sebagai bagian dari penerapan metode pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia.

- c. Bagi sekolah, dapat menumbuhkembangkan komunikasi lisan yang baik dan benar antara kepala sekolah, guru maupun siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, dapat memperoleh gambaran dan pengalaman tentang efektifitas pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tuntutan standar kompetensi pembelajaran terutama melalui bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara lisan.