

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar belakang masalah**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 (ayat 1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan prose pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan formal di mulai dari SD sampai dengan SMP. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi kebodohan yang ada di Indonesia. Nilai positif dari program ini adalah dapat melepaskan rasa kekhawatiran masyarakat yang menganggap bahwa pintar itu harus mahal. Sebenarnya yang dibutuhkan agar menjadi insan bangsa yang cerdas hanyalah kemauan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis.

Bahasa sebagai alat komunikasi dan kontak sosial, bahasa nasional, maupun bahasa daerah tidak menuntut kemungkinan kita berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing, hal ini menunjukkan bahwa peranan penting bahasa mengarah kepada unsur kekayaan pada tingkat penguasaan dan perbendaharaan kata.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa adalah berkomunikasi, dan belajar sastra menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh karena itu belajar bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terdiri dari atas aspek mendengarkan (menyimak lisan), berbicara dan menulis (Solchan T.W dkk , 2011: 116).

Menurut Idra, dkk (2002: 5) kegiatan mengungkapkan isi hati kepada orang lain kita kenal dengan sebutan komunikasi. Komunikasi tersebut dapat berlangsung secara lisan dan tulisan. Komunikasi secara lisan mencakup aktivitas menyimak dan berbicara, sedangkan secara tertulis mencakup kegiatan membaca dan menulis.

Keempat aktivitas keterampilan berbahasa tersebut (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) sangat erat. Walaupun demikian, masing-masing kecerampilan tetap mempunyai wilayah dan kemandirian. Hal itu dapat terlihat dari gerakan-gerakan otak yang sedang bekerja, Solchan T.W, dkk (2011: 118).

Kita tahu bahwa berbicara merupakan wujud dari aktivitas lisan dalam komunikasi. Meskipun demikian komunikasi yang efektif tidak hanya berkaitan dengan apa yang dikatakan oleh seseorang, tetapi juga pada bagaimana dia mengatakannya. Pada waktu seseorang akan berbicara, terlebih dahulu akan terbentuk pesan di kepala orang itu. Apabila saatnya

tiba pesan itu kemudian dilontarkan menjadi ujaran yang kemudian didengar komunikasinya, terjadi perubahan pelontaran ujaran ini sebenarnya dipengaruhi oleh banyak hal. Oleh karena itu, wujud penjabaran pesan yang berupa bentukan linguistik itu dapat bermacam-macam, tergantung pada macam dan kualitas butir-butir yang mempengaruhinya.

Menurut Dawson (1962) yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati (1992: 80) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali (1996: 83) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Metode pengajaran simulasi terbagi menjadi 3 kelompok seperti yang dikemukakan oleh Ali (1996: 83) berikut ini ; (1) sosiodrama : semacam drama sosial berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisa situasi sosial tertentu, (2) psikodrama : hampir mirip dengan sosiodrama . Perbedaan terletak pada penekannya. Sosia drama menekankan kepada permasalahan sosial, sedangkan psikodrama menekankan pada pengaruh psikologisnya dan (3) *role-playing* : role playing atau bermain peran bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau.

Sedangkan Moedjiono dan Dimiyati (1992: 80) juga membagi metode pengajaran simulasi menjadi 3 kelompok seperti berikut ini : (1) permainan simulasi (*simulation games*) yakni suatu permainan di mana para pemainnya

berperan sebagai tempat pembuat keputusan, bertindak seperti jika mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi yang sebenarnya, atau berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan peran yang ditentukan untuk mereka, (2) bermain peran (*role playing*) yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah/peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu, dan (3) sosiodrama (*sociodrama*) yakni suatu pembuatan pemecahan masalah kelompok yang dipusatkan pada suatu masalah yang berhubungan dengan relasi kemanusiaan. Sosiodrama memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan alternatif pemecahan masalah yang timbul dan menjadi perhatian kelompok.

Kelebihan metode bermain peran bagi siswa di antaranya siswa lebih tertarik perhatiannya pada materi pembelajaran dan siswa lebih memahami materi pelajaran. Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.

Pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan pikiran dan perasaan pikiran seseorang dalam bentuk bunyi-bunyian bahasa, kemampuan berbicara adalah

kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Sebagaimana kita ketahui, keterampilan berbahasa bisa diklasifikasikan dua kelompok, yaitu berdasarkan peran subjek dan sarana yang digunakan. Bila ditinjau dari aspek peran subjek, keterampilan berbahasa dapat dibedakan menjadi subjek pasif, yang terdiri atas keterampilan menyimak dan keterampilan membaca, sedangkan bila dilihat dari aspek subjek aktif, keterampilan berbahasa dapat dibedakan menjadi keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

Secara alami perkembangan keterampilan berbahasa seseorang berawal dari keterampilan menyimak, kemudian diikuti keterampilan berbicara. Hal ini dapat kita lihat dalam perkembangan seorang anak. Setelah fase itu, seorang anak dapat berlatih keterampilan membaca, yang kemudian diikuti keterampilan menulis. Hanya saja taraf keterampilan berbahasa lebih lanjut tidak sebatas perkembangan alami sebagaimana contoh di atas. Taraf keterampilan berbahasa tentu saja sesuai dengan taraf perkembangan psikologis seseorang. Hal ini dapat kita lihat dalam perkembangan kompetensi yang dimiliki oleh pembelajar, mulai sekolah dasar hingga ke sekolah menengah, bahkan hingga perguruan tinggi.

Aktivitas dalam penelitian ini membahas keterampilan berbicara. Keterampilan ini amat berkorelasi dan menunjang keterampilan bahasa lainnya. Sehingga kita memiliki keterampilan berbicara yang baik, tentu saja

amat erat kaitannya dengan keterampilan menyimak (konsep, informasi, opini) yang kita lakukan.

Seorang pembicara yang andal mampu melakukan hal tersebut, di samping keterampilan membaca atas hal di atas. Di sisi lain, pada hakikatnya seorang pembicara juga memiliki keterampilan menulis yang mumpuni. Pembicara yang baik tentu saja dapat memberikan contoh agar dapat ditiru oleh penyimak yang baik. Pembicara yang baik mampu memudahkan penyimak untuk menangkap pembicaraan yang disampaikan.

Berbicara dan menyimak merupakan kegiatan berbahasa lisan yang saling berkaitan dengan lambang bunyi bahasa. Bila kita menyampaikan gagasan secara lisan, informasi disampaikan melalui suara atau bunyi bahasa, sedangkan bila kita menyimak gagasan atau informasi. melalui ucapan atau suara juga sebagai medianya.

Di dalam praktik kehidupan sehari-hari kegiatan berbicara dan menyimak merupakan dua keterampilan berbahasa yang saling terkait. Kegiatan berbicara selalu disertai kegiatan menyimak, demikian pula kegiatan menyimak akan didahului kegiatan berbicara, meski subjek pelakunya berbeda. Hal itu menandakan bahwa keduanya amat penting dalam proses komunikasi.

Hakikat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial mencerminkan adanya tuntutan bahwa keterampilan berbahasa amat berperan dalam kehidupannya. Kesadaran betapa pentingnya berbicara dalam kehidupan manusia dalam

bermasyarakat dapat berupa aneka wacana, mulai dari lingkungan terkecil: keluarga, kumpulan sosial, agama, kesenian, olah raga, dan kelompok-kelompok lain dalam masyarakat.

Realitanya pola budaya manusia menuntut seseorang untuk terampil berkomunikasi: menyatakan pendapat, gagasan, konsep/ide, hingga perasaan. Ini terwujud dalam fase kenyataan bila keterampilan menangkap informasi-informasi akan diikuti keterampilan menyampaikan informasi-informasi serupa. Semua institusi pendidikan amat berperan dalam hal ini. Tata sopan santun dan etika bicara dapat dilatihkan dan dibina mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan, budaya hingga ke jalur pendidikan formal. Adat kebiasaan, norma-norma yang berlaku juga seringkali diajarkan secara lisan dan diterapkan dalam konteks semua komunitas masyarakat, baik yang tradisional maupun masyarakat modern.

Berdasarkan pada hasil pra penelitian yang peneliti lakukan tanggal 07 Januari 2013 diperoleh keterangan bahwa, masih rendahnya tingkat keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung.

Nilai keterampilan berbicara yang mendapat nilai mencapai KKM 13 siswa (38,2%), dan yang mendapat nilai dibawah KKM 21 siswa (61,8%) dengan KKM yang telah ditentukan 65.

Aktivitas dan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung masih tergolong rendah. Rendahnya

aktivitas dan keterampilan berbicara bagi siswa diantaranya dikarenakan guru belum menggunakan media dan model pembelajaran yang lebih menarik, siswa dalam pembelajaran masih pasif , pada saat pembelajaran siswa banyak yang ribut , dan guru kurang menguasai kelas.

### **1.2. Identifikasi masalah**

1. Guru belum menggunakan media dan model pembelajaran yang lebih menarik.
2. Siswa dalam pembelajaran masih pasif.
3. Pada saat pembelajaran berlangsung, anak banyak yang ribut.
4. Guru kurang menguasai kelas.

### **1.3. Rumusan masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah dalam penelitian tindakan kelas ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung?



#### **1.4. Tujuan penelitian**

1. Meningkatkan aktivitas belajar dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung ?
2. Meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tanjung Senang Bandar Lampung ?

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Siswa

Memberikan motivasi siswa dalam kegiatan belajar sehingga suasana belajar lebih menyenangkan.

##### 2. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran yang positif bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

##### 3. Bagi penulis

Meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang baik, memperbaiki kinerja guru serta memperbaiki proses pembelajaran di kelas.