

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran di sekolah umumnya merupakan interaksi yang terjalin antara guru dan siswa dalam serangkaian kegiatan belajar mengajar di kelas. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa. Proses komunikasi yang dimaksud ialah guru ingin menyampaikan pesan berupa materi pelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Ketika komunikasi itu berlangsung, guru memegang peranan penting untuk membimbing dan menuntun kegiatan belajar siswa. Posisi guru ialah motor penggerak yang menentukan arah jalannya kegiatan pembelajaran, yang akhirnya menentukan apakah kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas, supaya siswa di kelas menjadi lebih aktif, tidak bosan, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Bentuk dari kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran satu di antaranya ialah menciptakan model pembelajaran yang cocok dilakukan di kelas. Model pembelajaran merupakan pola-pola yang dirancang dan disusun sedemikian rupa sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang bisa dipergunakan antara lain model pembelajaran berbentuk kerjasama (*kooperatif learning*), permainan (*game*) dengan prinsip

belajar sambil bermain, pembelajaran langsung (*eksplisit intruction*) dan lain sebagainya.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan satu di antara mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan. Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT). Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga satu di antara mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas (SMA),

Peneliti sebelumnya telah melakukan survei pada tanggal 3 April 2013 terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap. Setelah melakukan survei tersebut, peneliti lanjutkan dengan melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Observasi awal dilakukan pada tanggal 22 Juli 2013. Pada kegiatan observasi awal tersebut kemampuan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap menunjukkan kategori rendah pada materi menyusun kata yakni nilai rata-rata siswa tercatat 62,41. Nilai tersebut tentu sangat jauh dari harapan karena sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi belajar yang diharapkan yakni ≥ 65 , sebanyak 15 siswa dari 29 siswa belum tuntas.

Setelah dilakukan pengamatan lebih mendalam terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap, nilai rata-rata siswa yang rendah disebabkan guru masih mendominasi pembelajaran sehingga interaksi yang terjalin terkesan hanya satu

arah yaitu dari guru ke siswa. Dalam hal ini, guru memposisikan siswa sebagai penerima informasi pasif. Proses komunikasi di kelas yang berlangsung yakni guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah, siswa hanya diminta mendengarkan penjelasan dari guru.

Kondisi yang terjadi di kelas III Sekolah Dasar Negeri Sungai Kakap itu sungguh memprihatinkan. Dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia seharusnya telah merubah paradigma dalam mengajar. Siswa tidak hanya diposisikan sebagai penerima informasi pasif tetapi juga penerima informasi aktif. Sebagai penerima informasi aktif siswa dibenarkan untuk terlibat aktif di kelas, mencari informasi sendiri, bertanya bila tidak mengerti dengan materi, maupun aktivitas lain yang menunjang siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap berhasil menggali informasi tentang kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yakni guru hanya mengandalkan buku, lalu fasilitas sekolah belum sepenuhnya mendukung untuk melangsungkan kegiatan belajar mengajar dengan lebih baik. Kondisi ini jelas mempersulit guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pelajaran hanya tergantung dengan guru dan buku sebagai sumber belajar.

Kendala tersebut berimplikasi terhadap belum tercapainya satu di antara tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap yakni kemampuan berbicara siswa. Kenyataan yang ada di kelas, siswa kurang memiliki kemampuan bicara yang baik. Ketika proses belajar

mengajar berlangsung, siswa tidak mau bertanya. Selain itu, siswa juga tidak mampu menyusun kata dengan baik.

Kendala yang terjadi itu bisa diatasi dengan menginovasi metode pembelajaran yang selama ini diterapkan. Dalam hal ini guru jangan hanya terfokus pada satu metode yakni ceramah dengan sumber belajar guru dan buku. Cobalah metode pembelajaran yang baru kemudian disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Penggunaan metode pembelajaran yang baru merupakan bagian strategi pembelajaran dari guru. Strategi pembelajaran adalah langkah-langkah berupa kegiatan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Penggunaan strategi yang baik tentu memberikan dampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Demikian halnya dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap perlu untuk merancang strategi baru dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Metode pembelajaran yang dipergunakan oleh guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa ialah metode permainan. Metode permainan ini diarahkan pada permainan menyusun kata yakni sebuah permainan yang dirancang untuk siswa mampu menyusun kata dengan baik. Kegiatan permainan yang dilakukan sebanyak dua kali antara lain: siklus I dan siklus II. Peneliti merancang permainan ini dengan alasan bahwa satu di antara ciri anak berusia 7 sampai 10 tahun yakni senang bermain, dengan permainan siswa diharapkan dapat lebih menyenangi pembelajaran dan terlibat aktif di kelas.

Peneliti bersama guru kolaborasi telah melakukan serangkaian tindakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap dengan menggunakan metode permainan bahasa. Dengan tindakan ini ternyata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, permasalahan umum penelitian ini ialah “Apakah dengan metode permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap?” Dari permasalahan umum tersebut, peneliti memfokuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap?
3. Bagaimana kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap?

4. Bagaimana hasil kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap.
2. Mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap.
3. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap.
4. Mendeskripsikan hasil kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan memberikan dua manfaat yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yakni pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini bermanfaat sebagai referensi atau rujukan dalam membandingkan penelitian di bidang pendidikan oleh mahasiswa maupun peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain.

- a. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai acuan untuk mengembangkan model pembelajaran di kelas, sehingga model pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi dan efektif untuk diterapkan di kelas.
- c. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, penelitian ini bermanfaat sebagai upaya mencapai visi dan misi program yang telah ada, terutama pengembangan kemahasiswaan di bidang penelitian.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai penerapan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yakni memecahkan masalah dalam proses pembelajaran secara ilmiah.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA