

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berbicara mengucapkan bacaan dimana berbicara membutuhkan artikulasi yang jelas, tepat, kritis dan mampu menyampaikan makna bacaan yang akan membuat cara berbicara siswa tersebut menjadi jelas dan bermakna sehingga sampai kepada pendengar. Pada akhirnya jika masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk saling memberi dan mendengarkan sumbangan suara/pendapat, akan terbentuklah satu komunikasi yang kuat. Berbicara mempunyai tujuan utama yaitu berkomunikasi sehingga dapat menyampaikan pikiran atau pesan dengan benar.

Menguasai bahasa komunikasi terhadap pendengarnya dan untuk seseorang yang ingin berkomunikasi mampu mendasari segala situasi pembicaraan baik secara keseluruhan. Tujuan akhir dari berbicara adalah siswa mampu mengekspresikan dirinya tanpa ada rasa malu, agar siswa dapat aktif berbicara di depan kelas maupun di tempat duduknya sehingga menimbulkan keberanian didalam dirinya.

Observasi yang dilakukan di kelas III A SDN 24Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, pada tanggal 17 Oktober 2017 pukul 10.30-12.30 WIB pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dua kali dalam satu minggu pada alokasi waktu 70 menit dan diperoleh gambaran bahwa saat belajar siswa tidak terlalu aktif dalam belajar, jika diberi kesempatan guru untuk

bertanya, siswa lebih banyak diam dan kurang paham dengan tugas atau pertanyaan. Terdapat siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya saat belajar, sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang lain.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi pada kelas III B SDN 24 Parupuk Tabin, Kota Padang, pada tanggal 19 Oktober 2017 pukul 07.45-09.30 WIB pada pembelajaran Bahasa Indonesia, juga diperoleh gambaran bahwa saat pembelajaran berlangsung siswa tidak terlalu aktif dalam belajar, banyak yang tidak memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran dan ada siswa yang hanya diam apabila guru bertanya. Terdapat siswa yang berbicara dengan teman di sebelahnya saat belajar. Pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran, yaitu metode ceramah. Dimana pendidik langsung meminta siswa untuk membuka buku pelajaran yaitu buku Bahasa Indonesia, setelah itu guru menjelaskan pembelajaran dan kemudian menugasi siswa lalu menyuruh siswa menjawab pertanyaan.

Proses pembelajaran tersebut menjadi sedikit membosankan, kurang menyenangkan sehingga tidak menimbulkan semangat siswa dan dengan hanya metode ceramah membuat siswa tidak terlibat aktif, siswa juga cepat menjadi bosan ataupun jenuh saat proses pembelajaran itu berlangsung.

Lebih lanjut peneliti melihat bahwa nilai berbicara siswa masih banyak di bawah KKM yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 75. Rendahnya perolehan hasil atau nilai membaca siswa pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia dapat diamati pada perolehan rata-rata dari Nilai Ulangan Harian I Bahasa Indonesia Siswa kelas III Tahun Ajaran 2017/2018 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1: Jumlah Siswa dan Presentase Nilai Ulangan Harian I

Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 24 Parupuk Tabing,  
Kota Padang Tahun Ajaran 2017/2018.

No	Kelas	Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas		Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		Rata-Rata
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
1	IIIA	28	12	42,86%	16	57,14%	69,6
2	IIIB	31	24	77,42%	7	25,58%	75,96

*Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 24 Parupuk Tabing, Kota Padang*

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia pada ulangan harian I kelas III SDN 24 Parupuk Tabing pada tahun ajaran 2017/2018 masih rendah. Berdasarkan KKM yang diterapkan Pada SDN 24 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Padang yaitu sebesar 75. Pada kelas IIIA terdapat 16 orang siswa dan kelas IIIB 7 orang siswa yang masih dibawah KKM.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sebaiknya bukan diajarkan melalui ceramah atau pemberian tugas saja, akan tetapi diajarkan dengan berbagai cara dan model pembelajaran yang dapat membuat siswa mau berinteraksi dengan guru dan membuat proses pembelajaran menjadimenarik. Model merupakan alat untuk membuat proses

pembelajaran siswa menjadi menarik dan dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Model yang dapat digunakan agar siswa mampu berbicara dan berinteraksi di depan kelas adalah model pembelajaran *role playing* yang suatu model dimana siswa mampu mengekspresikan dirinya, dan menumbuhkan rasa percaya diri terhadap siswa tersebut sehingga interaksi antara pendidik dan siswa dapat tercapai, membuat semangat optimisme siswa menjadi tumbuh, mengajarkan siswa agar mampu memberanikan diri untuk berinteraksi dan berbicara di depan kelas yang membuat proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan, maka peneliti menerapkan pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar berbicara siswa, sehingga penelitian ini diberi judul “Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III di SDN 24 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut,

1. Keaktifan siswa masih terbilang rendah.
2. Rendahnya hasil belajar berbicara siswa.

3. Kurangnya dorongan dari guru tentang pentingnya berbicara untuk siswa siswa.
4. Model pembelajaran lebih berpusat pada guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi tersebut, penelitian dibatasi pada hasil belajar yang dilihat dari aspek kognitif C1 (pengetahuan) berupa nilai Bahasa Indonesia yang memakai model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 24 Parupuk Tabing Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar berbicara siswa kelas III SDN 24 Parupuk Tabing?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu melihat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar berbicara bagi siswa kelas III SDN 24 Parupuk Tabing.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai sumber informasi dalam upaya tercapainya hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

2. Bagi kepala sekolah, berguna untuk pedoman bahwa perlunya guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat membandingkan dengan model yang telah diajarkan sebelumnya.
4. Bagi siswa, untuk membantu peningkatan nilai siswa dan juga menambah pengetahuan dalam memahami sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran dengan adanya model pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD.