

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor utama yang menjadi penentu Bangsa atau Negara menuju kearah yang lebih baik. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas hidup manusia. Dengan pendidikan manusia dapat memperoleh informasi sebanyak mungkin yang sangat bermanfaat. Tidak bisa dipungkiri bahwa, di era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menuntut kita memiliki keterampilan untuk mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih tidak lepas dari peran peningkatan SDM (Sumber Daya Manusia). Peningkatan sumber daya manusia harus dibebarengi dengan menumbuhkan keterampilan yang dimiliki. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki seseorang yaitu keterampilan berbahasa. Ada empat aspek dalam keterampilan berbahasa yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini saling berkaitan sama lain. Aspek keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai siswa adalah berbicara, karena keterampilan berbicara dapat menunjang keterampilan lainnya.

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi yang dalam proses itu terjadi pertukaran pesan dari satu pihak ke pihak lain (Saddhono dan Slamet, 2014: 10). Berbicara tidak lepas dari kemampuan menyimak dan membaca, sehingga aspek keterampilan berbicara harus diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Dengan menguasai keterampilan berbicara siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai dengan konteks isi pembicaraan. Fenomena di lapangan menyebutkan banyak faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa yaitu pendekatan pembelajaran yang masih konvensional. Pendekatan konvensional dapat mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara siswa, hal tersebut dipicu

karena kegiatan pembelajaran dengan pendekatan konvensional berlangsung secara monoton dan membosankan. Selain itu juga, belum banyak menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses belajar mengajar, sehingga menyebabkan siswa pasif dan cenderung diam saja dalam pembelajaran.

Hal tersebut sama dengan kondisi siswa kelas V di SD 1 Pladen, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran, yaitu siswa yang menguasai kompetensi dasar ranah pengetahuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah, khususnya pada materi menceritakan hasil pengamatan secara lisan. Hal ini terjadi karena siswa merasa takut, ragu-ragu, dan tidak percaya diri saat mengemukakan pendapat di dalam kelas. Siswa tidak terbiasa mengemukakan pendapat di dalam kelas, maka ketepatan penggunaan bahasa pun masih rendah serta kurang mampu dalam menyusun kata-kata yang runtut. Siswa tidak berani bertanya saat ada materi yang belum dimengerti, dan dengan tidak adanya pertanyaan dari siswa, maka materi tersebut dianggap sudah dikuasai oleh siswa. Pada saat proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar. Kebiasaan inilah yang mengakibatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran masih rendah dan belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD 1 Pladen, peneliti memperoleh tambahan informasi penting bahwa dalam pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V telah dilaksanakan secara berkelompok. Guru menerapkan pembelajaran berkelompok bertujuan untuk mengaktifkan siswa dan melatih keterampilan berbicara siswa. Namun didalam penerapannya terdapat siswa yang belum aktif, cenderung pasif, serta diam. Hal ini dikarenakan karena siswa takut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan informasi disebutkan juga bahwa siswa tidak menggunakan kalimat yang tepat pada saat menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, ada beberapa siswa yang usil atau jahil dengan siswa lain pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan yang peneliti dokumentasikan

saat melakukan pengamatan awal pada proses pembelajaran. Situasi semacam ini harus dilakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran, agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan adanya permasalahan di atas perlu adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Izquierdo (dalam Nuryanto, 2018:84) berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang digunakan sebagai suatu media untuk belajar, karena keterampilan ini sangat terkait dengan pelafalan, gramatika, kosakata, diskursus, untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, peneliti memberikan alternatif penelitian tindakan kelas ini melalui model pembelajaran *Role playing*. Shoimin (2017:161) mengemukakan model *Role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Langkah-langkah model pembelajaran *Role playing* yaitu. (a) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, (c) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, (d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (f) masing-masing siswa duduk dikelompoknya sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan, (g) setelah dipentaskan masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (h) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (i) guru memberikan kesimpulan secara umum, (j) evaluasi, (k) penutup.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian dengan penerapan model *Role playing* adalah penelitian yang dilakukan Nurhasanah (2016) dengan penerapan model *Role Playing*. Berdasarkan data awal bahwa persentase hasil belajar siswa sebesar 57,69% pada siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,31%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain menggunakan model pembelajaran *Role playing*, salah satu alternatif yang digunakan adalah dengan menggunakan media *visual*. Media *visual* adalah media yang penerapannya melalui pandangan sehingga dapat membangun daya ingat siswa, dan materi yang disampaikan pun lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Putra (2017) penggunaan media *visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Penerapan model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* merupakan langkah yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan di dalam model pembelajaran *Role playing* siswa dilatih untuk memerankan peran-peran tertentu, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan dapat membangun rasa percaya diri di dalam kelas. Selain itu dengan memanfaatkan media *visual* siswa dapat melihat materi yang disampaikan secara langsung dan materi tersebut lebih mudah ditangkap serta dipahami oleh siswa. Sehingga model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peran yang dimainkan siswa sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas V SD 1 Pladen pada tanggal 5 Agustus 2019 yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, terdapat masalah yang sesuai dengan latar belakang masalah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD 1 Pladen sebagai acuan dasar adalah 70 dengan keterangan cukup. Pada kelas V dari jumlah siswa secara keseluruhan adalah 34 siswa yang tuntas hanya 7 (20,58%) dan sebanyak 27 siswa belum tuntas (79,41%) data tersebut diperoleh dari hasil prasiklus pengamatan keterampilan berbicara siswa yang dilakukan di kelas V SD 1 Pladen Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Data tersebut sebagai data awal yang menjadikan acuan dalam penelitian ini, maka dengan ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V SD 1 Pladen guna menawarkan solusi menerapkan model pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dan guna menunjang tercapainya penelitian dalam proses belajar mengajar maka peneliti menggunakan

media *Visual*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD 1 Pladen secara tematik dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor, dan Subtema 2 Perpindahan Kalor di Sekitar Kita pada pembelajaran ketiga dan keempat, melalui penelitian tindakan kelas ini dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media *Visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas V SD 1 Pladen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen?
3. Bagaimana keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen?
4. Bagaimana peningkatan hasil tes evaluasi setelah diterapkannya model *Role playing* berbantuan media *visual* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya model *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen.
3. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen.
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil tes evaluasi setelah diterapkannya model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *visual* Tema 6 Panas dan Perpindahannya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis khususnya di bidang pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan. Khususnya penelitian ini diharapkan meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran pada Tema 6 panas dan perpindahannya muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 1 Pladen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran pada Tema 6 panas dan perpindahannya

muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada kurikulum 2013.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai masukan dan sebagai pemacu semangat guru dalam menerapkan model pembelajaran *Role playing* untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa khususnya pada Tema 6 panas dan perpindahannya muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mampu memberi motivasi kepada pihak sekolah untuk melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran di SD 1 Pladen.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendorong untuk selalu menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif di Sekolah Dasar. Selain itu bagi peneliti lain, penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam mengadakan penelitian yang lebih luas dan mendalam.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan dibatasi pada model pembelajaran *Role playing* dengan menggunakan media *visual* terhadap keterampilan berbicara siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

1. Ruang Lingkup Objek penelitian

Ruang lingkup dalam objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa tema 6 panas dan perpindahannya subtema 1 suhu dan kalor dan subtema 2 perpindahan kalor di sekitar kita muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

Bahasa Indonesia

4.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.

4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

IPS

3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup dalam subjek penelitian ini adalah pada siswa kelas V SD 1 Pladen.

F. Definisi Operasional

Agar diperoleh penelitian yang sama tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan suara atau mengungkapkan pendapat kepada seseorang atau kelompok. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa, karena keterampilan berbicara sangat dibutuhkan dalam komunikasi, baik dalam satu arah maupun timbal balik antara keduanya. Keterampilan berbicara siswa dapat diukur ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Role playing* berbantuan media *visual* berupa unjuk kerja siswa saat bermain peran dan setelah pembelajaran selesai diukur dengan menggunakan evaluasi.

Indikator-indikator dari keterampilan berbicara siswa yaitu kelancaran berbicara, ketetapan pemilihan kata atau diksi, struktur kalimat, intonasi membaca kalimat, dan ekspresi.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila siswa diberi kesempatan untuk lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, dan guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.

Indikator aktivitas belajar siswa yaitu, (1) kegiatan-kegiatan visual, (2) kegiatan-kegiatan lisan, (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan-kegiatan menulis, (5) kegiatan-kegiatan menggambar, (6) kegiatan-kegiatan metrik, (7) kegiatan-kegiatan mental, dan (8) kegiatan-kegiatan emosional.

3. Keterampilan Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai variasi mengajar guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Indikator keterampilan mengajar guru yaitu (1) keterampilan bertanya, (2) keterampilan memberi penguatan, (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan mengajar kelompok kecil perorangan, dan (9) keterampilan menggunakan media pembelajaran.

4. Model *Role Playing*

Model *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi, kemudian diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Menggunakan model *Role playing* dapat melatih siswa untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, serta materi yang masuk berkesan lebih kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Model *Role playing* memiliki sintaks yaitu menetapkan topik atau masalah dalam bermain peran, memberikan gambaran masalah yang akan dimainkan, menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya yang akan terlibat dalam bermain peran, mulai bermain peran yang akan dilakukan oleh kelompok yang ditunjuk.

5. Media Visual

Media *visual* merupakan bentuk media pembelajaran yang penyerapannya melalui penglihatan serta mempunyai unsur berupa gambar. Dalam penggunaan media pembelajaran visual dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena media *visual* menampilkan gambar dan penyajiannya secara jelas sehingga siswa dapat menyerap pembelajaran yang disampaikan. Media *visual* yang digunakan dalam penelitian ini berupa *busybook* dan kartu *flashcard* yang didesain dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Media *visual* ini berorientasi untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan bimbingan guru.

6. Tema 6 Panas dan Perpindahannya

Penelitian ini menggunakan tema 6 panas dan perpindahannya yang terdapat pada kelas V semester II. Peneliti terfokus pada subtema 1 yaitu suhu dan kalor sebagai siklus satu, dan subtema 2 perpindahan kalor di sekitar kita sebagai siklus dua. Muatan pembelajaran yang dipakai pada penelitian ini yaitu, muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat pada pembelajaran 3 dan dan 4.

a. Materi Teks Eksplanasi

Materi Bahasa Indonesia yang diambil dalam penelitian ini mengenai teks eksplanasi dengan Kompetensi Dasar (KD), yaitu 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.

Teks eksplanasi merupakan bentuk teks yang menjelaskan tentang proses atau tahapan “mengapa” dan “bagaimana” terjadinya suatu fenomena atau peristiwa. Fenomena dan peristiwa tersebut berkaitan dengan alam, sosial, ilmiah, dan budaya.

b. Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya dan Ekonomi

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang diambil dalam penelitian ini mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial budaya, dan ekonomi

dengan Kompetensi Dasar (KD), yaitu 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Interaksi merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Interaksi manusia bukan hanya dengan individu dan kelompok saja, melainkan mencakup interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

