

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan peserta didik dalam menghadapi tantangan global abad-21 telah digencar-gencarkan oleh pemerintah mulai masa ini. Hal ini dipercaya karena pendidikan mampu memperbaiki kualitas manusia, kompetensi inti yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 ini diharapkan dapat mendorong kemampuan siswa mempunyai karakter dan kepribadian. Maka, sangat disarankan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Hal ini sama seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2013:163) bahwa kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi. Sependapat dengan Lazim M. (2013:2) bahwa kurikulum 2013 menekankan kompetensi yang seimbang antara pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui pembelajaran yang holistik dengan menggunakan pendekatan saintifik yang di dalamnya terdapat keterampilan mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan dan menyimpulkan. Atas dasar ini pendidikan harus dilaksanakan seperti dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana yang diharapkan dalam kurikulum 2013.

Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar dalam pendidikan formal yang akan mengenalkan siswa pada berbagai pengetahuan dan ketrampilan. Khususnya siswa kelas III SD yang rata-rata berusia 9-10 tahun berada pada tahap operasional konkret. Piaget dalam Rifa'I dan Anni (2012:33-4), anak yang berusia 9-10 tahun dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih menggunakan benda-benda konkret. Menurut Syamsu Yusuf dalam Susanto (2015:73) perkembangan bahasa mencakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambing, gambar atau lukisan.

Kaitannya dengan ketrampilan berbicara pada pelajaran bahasa Indonesia siswa diharapkan mampu dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, dapat membuat kalimat majemuk, dan dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

Ketrampilan bahasa tersebut dapat dioptimalan dengan penggunaan model pembelajaran yang mengaktifkan kemampuan berbicara siswa.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda. Model-model pengajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu.

Guru yang efektif akan menerapkan model pembelajaran sekreatif mungkin untuk memecahkan masalah. Model-model pengajaran memberi kesempatan kepada guru untuk mengadaptasikannya dengan lingkungan ruang kelas yang mereka huni. Hanya guru yang kreatif, fleksibel dan cerdas yang dapat memperoleh keuntungan maksimal dari model-model pengajaran.

Jadi guru yang baik harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan ketrampilan berbicara siswa adalah model pembelajaran *role playing* dan *snowball throwing*.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe. diantaranya yaitu model pembelajaran *role playing* dan *snowball throwing*. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran dalam pendekatan saintifik. Model pembelajaran ini memotivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa karena model pembelajaran *role playing* ini mengupayakan siswa untuk memainkan peran (penampilan) atau menampilkan gerak maupun lisan dari siswa. Huda (2013:115-116) memaparkan *role playing* atau bermain peran merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Dimensi individu dapat mengembangkan potensi siswa itu sendiri.

Pada dimensi sosial mampu mengembangkan sikap kerjasama dalam menganalisa kondisi sosial, contohnya dalam pembelajaran siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kerja kelompok. Menurut Hamalik (2010:214) menjelaskan beberapa keuntungan penggunaan model role playing di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/ individu-individu.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran role playing juga memiliki kekurangan, menurut Huda (2013:211) role playing memiliki kelemahannya sendiri sebagai berikut; 1) banyaknya waktu yang dibutuhkan; 2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik; 3) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga; dan 4) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Model pembelajaran snowball throwing juga sering disebut snowball fight karena merupakan model pembelajaran yang pertama kali diadopsi dari game fisik dimana segumpulan bola salju dilempar dengan maksud memukul orang lain (Huda, 2014b:226). Model pembelajaran snowball throwing dilakukan dengan melempar kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada siswa lain. Siswa yang mendapat kertas berisi pertanyaan dari kelompok lain tersebut harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat sendiri oleh siswa secara berkelompok. Jadi, model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.

Kelebihan model pembelajaran snowball throwing menurut Huda (2014:226) sebagai berikut: 1) melatih kesiapan siswa; 2) saling memberikan pengetahuan; dan 3) terciptanya suasana belajar yang komunikatif. Selain memiliki kelebihan model ini juga memiliki kelemahan, diantaranya 1) pembelajaran bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi, sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit, 2) ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik menghambat anggota kelompok dalam memahami materi, 3) memerlukan waktu yang relatif lama, 4) kelas sering kali gaduh apabila guru tidak bisa mengkondisikan siswa.

Berdasarkan pemaparan kedua model tersebut dapat disimpulkan bahwa model role palying dan snowball throwing dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD.

Kurikulum yang dikemas sesuai dengan kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari, model pembelajaran yang inovatif dan ditambah media pembelajaran yang menarik. Siswa sekolah dasar harusnya mampu berkembang dengan baik dan mampu beradaptasi dengan lingkungan dengan cepat. Kemampuan dalam berbahasa (berbicara) lebih sopan. Namun, yang terjadi pada siswa kelas III SD Gugus RA Kartini berbeda dengan hasil yang telah diharapkan. Kemampuan siswa dalam berbahasa dan sikap kepada siswa lain dan guru tidak lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya.

Dari observasi yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran di dalam kelas memang sudah menerapkan pendekatan saintifik tetapi masih belum maksimal, ditambah lagi tidak ada media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas. Pembelajaran hanya membacakan materi, menjelaskan singkat dan mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan siswa terlihat tidak tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Peneliti mampu mengatakan tidak menarik karena adanya sikap yang timbul saat pembelajaran, antara lain adanya sikap siswa yang berbicara sendiri dengan temannya sebangku, siswa menghampiri teman lain dan masih terlihat belum paham saat diberikan tugas.

Guna mengetahui keadaan awal siswa peneliti melakukan pemberian angket kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dilakukan peneliti

untuk mengetahui seberapa jauh pembelajaran yang telah diberikan guru dalam meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Apabila keenam kelas memiliki kesamaan maka peneliti akan memberikan perlakuan kepada kelas tersebut. Dalam hal ini peneliti memberikan angket kepada 30 siswa dimana setiap kelas diambil 5 anak untuk sample.

Dari data yang diperoleh, peneliti tertarik untuk meneliti model pembelajaran yang sederhana untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam menguasai kompetensi yang diajarkan di sekolah. Sehingga judul penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *role playing* dan *snowball throwing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas III SD di Gugus RA Kartini.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara menyeluruh. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diketahui factor-faktor yang memengaruhi penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.
2. Siswa masih pasif selama mengikuti pelajaran.
3. Ketrampilan berbicara siswa masih rendah.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa kasus dalam latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SD Kelas III di Gugus RA Kartini?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia untuk siswa SD Kelas III di Gugus RA Kartini?

3. Seberapa besar perbedaan pembelajaran *role playing* dan *snowball throwing* dalam memengaruhi ketrampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SD kelas III di Gugus RA Kartini?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah mengenai model *role playing* dan *snowball throwing* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia peserta didik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis pengaruh model *role playing* dalam ketrampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa SD Kelas III di Gugus RA Kartini.
2. Menganalisis pengaruh model *snowball throwing* dalam ketrampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa SD Kelas III di Gugus RA Kartini
3. Menganalisis perbedaan ketrampilan berbicara melalui model *role playing* dan *snowball throwing* siswa SD kelas II di Gugus RA Kartini.

#### 1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat kepada pihak-pihak yang terkait, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun kegunaan teoretis dan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1.5.1 Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa informasi tentang keefektifan penerapan model pembelajaran *role playing* dan *snowball throwing* terhadap ketrampilan berbicara siswa pada materi bahasa Indonesia di kelas III SD.

##### 1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mampu memberi manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi siswa

1. Menumbuhkan minat belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik
  2. Memudahkan pemahaman siswa dalam belajar.
- b. Bagi guru
1. Sebagai salah satu alternatif untuk menggunakan media pembelajaran
  2. Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *role playing* dan *snowball throwing*.
  3. Memberikan masukan tentang alternatif model inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.
  4. Guru mampu mengembangkan pembelajaran dalam mengelola kelas.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan kepala sekolah dalam menyusun program pengembangan kualitas sekolah.

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang dilakukan, maka dapat dirumuskan variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran *role playing*
- 2) Model pembelajaran *snowball throwing*
- 3) Keterampilan berbicara siswa