

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Analisis Masalah**

Pendidikan merupakan peranan penting bagi kehidupan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di dunia. Secara umum, tujuan dari pendidikan adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi siswa baik dari sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, maka diperlukan adanya perbaikan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila terdapat kegiatan yang aktif menciptakan interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut merupakan proses komunikasi, yaitu penyampaian informasi dari informator melalui saluran atau media kepada penerima pesan. Informasi dapat berupa materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa ataupun pendapat yang dikemukakan siswa di dalam proses pembelajaran.

Proses komunikasi yang terjadi pada saat pembelajaran di kelas bisa terdapat beberapa hambatan, dan tentunya hambatan tersebut sangat mengganggu proses pembelajaran. Seringkali materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat dicerna oleh siswa karena penyampaiannya yang kurang tepat, serta gagasan atau ide yang ingin dikemukakan oleh siswa pun tidak

dapat disampaikan secara maksimal, sehingga ungkapan yang disampaikan oleh siswa menjadi kurang dipahami oleh guru ataupun siswa lainnya. Menurut Wina Sanjaya, salah satu penyebab terjadinya hambatan dalam proses komunikasi adalah bersumber dari pengirim, atau penerima pesan. diantaranya adalah:

- 1) kemampuan berkomunikasi penyampaian pesan, 2) sikap dan pandangan penyampaian pesan kepada penerima pesan atau sebaliknya, 3) tingkat pengetahuan dan penguasaan materi penyampai pesan dan penerima pesan, 4) latar belakang sosial ekonomi dan budaya penyampai dan penerima pesan.<sup>1</sup>

Dalam proses komunikasi diperlukan adanya kemampuan penyampaian bertutur kata, memiliki intonasi yang baik, mampu menggunakan gaya bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh penerima pesan, dalam berkomunikasi sikap dan pandangan penyampai pesan juga dapat berpengaruh bagi keefektifan berkomunikasi, dan dalam menyampaikan pesan harus memiliki tingkat pengetahuan dan penguasaan materi yang baik. Selain itu, latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya juga menjadi faktor penentu keefektifan proses komunikasi. Hal ini seringkali terjadi dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga kemampuan komunikasi siswa perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran.

Kemampuan komunikasi dapat ditingkatkan melalui pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa terampil dalam

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 81-82.

berbahasa, dengan berbahasa seseorang dapat menuangkan isi pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu: keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu keterampilan berbahasa reseptif dan produktif. Keterampilan membaca dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan keterampilan menulis dan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dimiliki setiap siswa agar dapat mengungkapkan sebuah ide atau gagasan dengan baik yang akan mempengaruhi efektivitas pembelajaran, sehingga pencapaian dalam proses pembelajaran terjadi secara maksimal. Keterampilan berbicara yang dimiliki siswa tidak dapat disama ratakan, di dalam kelas terdapat siswa yang aktif dalam berbicara namun ada pula yang tidak percaya diri jika berbicara di depan orang banyak, tidak berani mengungkapkan pendapat, serta takut untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hal tersebut, guru harus berupaya membantu siswa untuk mengatasinya. Guru dapat berupaya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung agar siswa antusias dan turut aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan stimulus yang dapat

mendorong siswa untuk aktif dalam berbicara, sehingga dapat melatih keterampilan berbicara siswa.

Permainan tidak hanya sekedar dijadikan sebagai media pembelajaran tetapi juga bertujuan menciptakan unsur kesenangan dalam proses pembelajaran. Menurut Mohd Hafison, permainan dalam pembelajaran berbicara bertujuan untuk mengurangi kemonotonan, menciptakan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk berbicara di depan umum.<sup>2</sup> Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa permainan merupakan sebuah aktivitas menyenangkan, jika dalam pembelajaran berbicara maka permainan dapat diintegrasikan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara melalui kegiatan yang mengandung unsur kesenangan.

Dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sangat diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan serta karakteristik siswa. Selain itu, guru juga perlu memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara serta memiliki kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media permainan, karena permainan merupakan aktivitas yang sangat

---

<sup>2</sup> Mohd. Hafison, 'Permainan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik', *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 9.2 (2012) <<https://doi.org/10.24036/komposisi.v9i2.95>>.

disukai oleh siswa usia Sekolah Dasar. Belajar menggunakan permainan membuat siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun implementasi pembelajaran berbicara di kelas masih sangat jauh dari harapan, banyak siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang masih rendah, belum percaya diri pada saat diminta berbicara di depan kelas.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara di SDN Sukapura 05 Pagi Jakarta Utara pada tanggal 18 November 2019. Peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV yaitu bapak Dedhy Suparman, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa permasalahan siswa yang ditemukan yaitu kurangnya keterampilan berbicara siswa. Pak Suparman mengungkapkan bahwa di dalam kelas hanya 30% siswa yang sudah memiliki keterampilan berbicara dengan baik, hal tersebut menunjukkan bahwa dalam satu kelas masih 70% siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang masih rendah. Selain itu, faktor lainnya adalah karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode ceramah. Di sekolah tersebut masih terdapat banyak permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya keterampilan berbicara siswa yaitu saat diberikan pertanyaan oleh guru hanya beberapa siswa yang berani untuk menjawab, saat diminta untuk mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang mampu bertanya, saat diminta oleh guru untuk maju ke depan kelas untuk menjelaskan materi diajarkan siswa berbicara sangat terbata-bata



dan tidak percaya diri, metode yang digunakan dalam pembelajaran berbicara masih menggunakan metode ceramah, belum tersedia media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan keterampilan berbicara, serta siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan lembar kuesioner yang telah dibagikan, guru wali kelas IV menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterampilan berbicara yang rendah hal tersebut disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dan 30 dari 30 siswa menyatakan bahwa mereka belum mampu berbicara dengan baik di depan kelas dikarenakan saat pembelajaran berbicara guru belum menggunakan media pembelajaran berupa permainan. Siswa menyatakan lebih tertarik jika pembelajaran berbicara menggunakan media pembelajaran.

Kurangnya keterampilan berbicara siswa, disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, maka peneliti berupaya untuk mengatasinya dengan mengembangkan media pembelajaran papan permainan "Lika-Liku". Media pembelajaran papan permainan "Lika-Liku" dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena pada setiap kegiatan dalam permainan ini terdapat stimulus yang dapat melatih siswa untuk terampil dalam berbicara, 1) saat memulai permainan setiap kelompok siswa harus membacakan cerita di depan pemain lain, 2) siswa harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tantangan di depan pemain

lain, 3) siswa harus memberikan pertanyaan kepada pemain lain, 4) siswa harus menjelaskan kepada teman-temannya mengenai informasi yang terdapat pada kartu pengetahuan. Keempat kegiatan tersebut sudah disesuaikan dengan metode pembelajaran berbicara, sehingga media pembelajaran papan permainan “Lika-Liku” ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Media pembelajaran berupa papan permainan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan mencapai hasil yang baik, yaitu penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah Angkatan 2013 yaitu Afrianto, Sefdella, dengan penelitian yang berjudul: Pengembangan Media Papan Permainan Monopoli “Bintang Harapan” Untuk Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Siswa SD Kelas V SDN 2 Bantur Kabupaten Malang. Hasil dari penelitian tersebut memperoleh skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 78,73%.<sup>3</sup> Menurut Afrianto, media papan permainan monopoli tersebut layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, dapat dipahami bahwa media pembelajaran papan permainan layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran berbicara, maka peneliti mengembangkan sebuah inovasi yang berbeda dari papan permainan yang

---

<sup>3</sup> Afrianto, Sefdella, Pengembangan Media Papan Permainan Monopoli “Bintang Harapan” Untuk Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Siswa SD Kelas V SDN 2 Bantur Kabupaten Malang, Skripsi (tidak diterbitkan, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2013) h. iii.

sudah ada sebelumnya, yaitu sebuah media pembelajaran papan permainan “Lika-Liku”, media ini berbeda dengan media pembelajaran papan permainan sebelumnya karena media pembelajaran ini dikemas dengan desain yang menarik dan menyesuaikan pada tema pembelajaran, terdapat kegiatan-kegiatan yang mengandung unsur kesenangan yang terdapat pada kartu kejutan, permainan ini dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil analisis kebutuhan di atas, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan perkembangan bahasa siswa, serta menggunakan desain yang menarik perhatian siswa dengan harapan agar siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara melalui pembelajaran yang menyenangkan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterampilan berbicara siswa yang masih rendah
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran berbicara masih menggunakan metode ceramah.



3. Belum tersedia media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan keterampilan berbicara
4. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran

### **C. Ruang Lingkup**

Ditinjau dari analisis dan identifikasi masalah yang ditemukan, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Pengembangan Produk**

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran papan permainan “Lika-Liku” dalam pembelajaran berbicara dengan tema 4 yaitu berbagai pekerjaan. Tema yang dipilih dari buku guru dan buku siswa kelas IV kurikulum 2013 edisi revisi 2018.

#### **2. Jenjang Pendidikan**

Peneliti memusatkan penelitian pada subjek kelas IV SDN Sukapura 05 Pagi Jakarta Utara berjumlah 30 siswa.

#### **3. Muatan Pembelajaran**

Media pembelajaran ini difokuskan pada pembelajaran tema IV (Berbagai Pekerjaan).

### **D. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan analisis masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, maka fokus dalam pengembangan ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

##### 1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebuah solusi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi siswa

Media pembelajaran papan permainan “Lika-Liku” dapat melatih keterampilan berbicara siswa, meningkatkan jiwa kompetitif, serta mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

###### b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, memudahkan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif serta menyenangkan.

c. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah inovasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan siswa guna mengembangkan kreativitas guru dan potensi siswa yang dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

