

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan mulai yang terendah yaitu sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sangat penting dikuasai siswa, agar dapat berkomunikasi dengan baik. Bahasa Indonesia juga merupakan pusat dalam pelajaran lain agar isi yang ingin disampaikan dapat diserap anak dengan baik.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang dapat mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang dalam berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pemikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan praktik dan latihan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam

pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara pembicara dan pendengar.

Kemampuan dalam berkomunikasi, berbicara, dan berbahasa dapat diperoleh dimana dan kapan saja. Mulai dari lingkungan keluarga kecil, keluarga besar, lingkungan sekitar tempat tinggal, dan sekolah. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara yang baik dan benar. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Diharapkan dengan adanya mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, yang paling utama adalah siswa bisa berkomunikasi secara lebih efektif, serta mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai etika dan kesopanan.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Pada umumnya manusia senang melakukan kegiatan bercerita dari usia anak-anak sampai dewasa. Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian, baik yang dialami diri sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Dengan demikian, kegiatan

berbicara khususnya bercerita dapat membangun hubungan mental, emosional antara satu individu dengan individu lain.

Pada silabus pembelajaran SD Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, bercerita memperoleh porsi yang cukup signifikan baik sebagai metode maupun sebagai materi. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Semester I di Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam aspek keterampilan berbicara dengan Standar Kompetensi yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan melalui kegiatan bertanya, bercerita, dan deklamasi. Kompetensi Dasar yang diteliti yaitu menceritakan kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas II SDN Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur ditemukan permasalahan dalam pembelajaran keterampilan bercerita, seperti dalam menceritakan kegiatan sehari-hari. Siswa banyak yang belum berani tampil bercerita di depan kelas dengan baik dan benar. Oleh karena itu, hasil belajar bercerita siswa tergolong rendah.

Menurut pengamatan peneliti, indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam berbicara di antaranya kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata (diksi), struktur kalimat, kelogisan (penalaran), dan kontak mata. Dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi rendahnya kemampuan bercerita pada siswa di antaranya adalah (1) siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan bercerita.

Setiap ada pembelajaran terkait kemampuan bercerita siswa kurang antusias dan tidak memperhatikan dengan baik. (2) Kurangnya latihan keterampilan berbicara. (3) Sikap siswa saat bercerita terlihat cemas dan kurang tenang. Pada umumnya siswa merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas. (4) Siswa kurang tepat dalam menggunakan bahasa. Susunan setiap katanya kurang runtut (sistematis) dan masih terbata-bata. (5) Siswa dibiarkan bercerita semaunya sendiri tanpa mendapatkan arahan yang benar dan jelas dari guru. (6) Pembelajaran bercerita yang dilakukan oleh guru dapat dikatakan masih sederhana dan tidak komunikatif karena masih bertumpu pada buku pelajaran. (7) Nilai yang masih tergolong rendah.

Fenomena yang sering juga ditemui di kelas adalah siswa tampil satu persatu. Hal ini menyebabkan waktu pembelajaran semakin lama. Kurangnya waktu pembelajaran tersebut mengakibatkan guru kurang memberikan perhatian terhadap pembelajaran bercerita. Pembelajaran bercerita yang kurang mendapat perhatian tersebut dapat dilihat dari media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku teks sehingga terlihat terlalu monoton, kemudian siswa diberikan tugas untuk bercerita satu persatu di depan kelas. Tentunya kegiatan tersebut bagi siswa terkesan menegangkan, sehingga siswa menjadi takut dan tidak percaya diri. Ini menyebabkan ketidaksesuaian antara harapan dengan fenomena yang ada. Dalam tujuan pembelajaran diharapkan siswa mampu untuk bercerita

namun kenyataannya sebagian besar siswa belum dapat memenuhi tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, dibutuhkan perbaikan dalam pembelajaran bercerita yang dapat mendorong siswa secara keseluruhan agar aktif tampil bercerita. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bercerita adalah dengan adanya sikap positif dari guru untuk merubah gaya mengajar dan mendidik, serta adanya kesadaran untuk memperbaiki kondisi pembelajaran di dalam kelas. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama kemampuan berbicara, pemanfaatan media pembelajaran harus lebih maksimal dan selalu digunakan pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi media memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Dalam kaitan ini, media pembelajaran yang digunakan untuk melatih siswa berimajinasi sehingga siswa dapat berkreasi membuat sebuah cerita sederhana, adalah pemilihan media gambar karena dirasa tepat dan sangat efektif serta sesuai dengan isi yang tercantum dalam kurikulum. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran ini dimaksudkan untuk merangsang daya pikir siswa sehingga mampu mengatasi setiap kesulitan

dan kendala-kendala yang dihadapi ketika bercerita. Dengan demikian pembelajaran berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih efektif, bervariasi dan menyenangkan. Peneliti sangat terdorong untuk dapat meningkatkan keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media gambar serta menggunakan penilaian penskoran bercerita yang mengacu benar.

Mengembangkan media pembelajaran melalui penggunaan media gambar dengan maksud agar siswa dapat menginterpretasikan isi cerita sesuai dengan imajinasinya berdasarkan keseluruhan gambar yang akhirnya siswa dapat mengungkapkan kembali isi cerita. Mengungkapkan hasil pengamatan dengan bahasa yang runtut, sehingga menghasilkan suatu kalimat yang bermakna. Penggunaan gambar merupakan alat bantu agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

Dengan media gambar diharapkan siswa terangsang untuk menggunakan daya indera penglihatannya. Gambar diharapkan mampu memberikan rangsangan kepada siswa sekolah dasar untuk menghubungkan fakta yang dilihat, kemudian mengurutkannya serta membuat cerita dari gambar tersebut sehingga tercipta sebuah cerita yang runtut dari kalimat-kalimat yang benar.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan melihat hasil pembelajaran, maka terungkap permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya bercerita, yaitu:

1. Siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan bercerita;
2. Siswa kurang latihan keterampilan berbicara;
3. Sikap siswa bercerita terlihat cemas dan kurang tenang. Pada umumnya siswa merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas;
4. Siswa kurang tepat dalam menggunakan bahasa, susunan setiap kalimat kurang runtut (sistematis) dan masih terbata-bata;
5. Siswa dibiarkan bercerita semaunya sendiri tanpa mendapatkan arahan yang benar dan jelas dari guru;
6. Pembelajaran bercerita yang dilakukan oleh guru dapat dikatakan masih sederhana dan tidak komunikatif karena masih bertumpu pada buku pelajaran.
7. Nilai yang masih tergolong rendah.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, muncul permasalahan yang harus diselesaikan agar penelitian ini terfokus dan mendalam kajiannya, perlu ada batasan masalah dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi

pada permasalahan bagaimana peningkatan kemampuan bercerita siswa Kelas II SDN Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur dengan menggunakan media gambar. Pembatasan masalah tersebut dipilih terkait dengan adanya masalah yaitu masih rendahnya kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Jatinegara 06 Pagi?
2. Bagaimana proses meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Jatinegara 06 Pagi melalui penggunaan media gambar?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai persoalan dalam lingkup pembelajaran yaitu tentang keterampilan siswa bercerita di kelas, khususnya mengenai penggunaan media gambar dalam bercerita. Persoalan pokok yang di teliti yaitu tentang keterampilan siswa bercerita. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan peningkatan dalam hasil

belajar, serta meningkatkan guru untuk menggunakan media/alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara umum, temuan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi sekolah, bagi guru dan bagi siswa di sekolah yang di teliti. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan tumpu untuk meningkatkan kemampuan bercerita. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama bagi siswa kelas II SD.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan meningkatkan keberanian siswa untuk bercerita dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan alternatif pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya bercerita sehingga memberikan pengalaman yang berbeda dengan penerapan penggunaan media gambar dalam kemampuan bercerita.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk memberikan pembinaan kepada guru di sekolahnya untuk lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya berbicara. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan media pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

d. Bagi Program Studi PGSD

Memberikan gambaran tentang pembelajaran bercerita dengan menggunakan media gambar sehingga kelak bila sudah terjun di dunia pendidikan akan mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat khususnya dalam bercerita serta mengingatkan para calon guru akan pentingnya media pembelajaran sebagai penunjang dalam meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri.

e. Bagi Pengembangan Penelitian Selanjutnya

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman cara membuat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dengan menggunakan media gambar.