

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Tercapainya kualitas pendidikan yang baik harus dibarengi dengan keterampilan berbicara yang baik pula. Hal ini dikarenakan keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Keterampilan berbicara juga bukanlah suatu hal yang bisa dilakukan secara sembarangan, namun ada tata cara untuk melihat keberhasilan seseorang dalam keterampilan berbicara. Tata caranya yaitu 1) ketepatan ucapan atau pelafalan, 2) penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai, 3) pilihan kata, 4) ketepatan sasaran pembicaraan (Ahmad Rofi'uddin dan Darmayati Zuhdi, 1998/1999, h. 244). Jika terpenuhinya tata cara tersebut dalam berbicara, maka dapat dikatakan pembicara berhasil dalam keterampilan berbicaranya. Keberhasilan keterampilan berbicara tersebut didapat dari pembiasaan dan pengajaran guru pada saat proses belajar mengajar.

Penulis melihat dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah-sekolah dasar masih banyak guru yang belum mampu menerapkan atau mengembangkan metode pembelajaran. Menjadi seorang pendidik harus memiliki wawasan yang luas agar saat mengajar peserta didiknya tidak menggunakan metode itu-itu saja. Namun kini masih ditemukan adanya seorang pendidik tidak ingin belajar lebih dalam lagi tentang tata cara mengajar dengan kreatif (Arif Rohman, 2009, h. 5). Kurang dalamnya pengetahuan mengenai cara mengaja membuat mereka mengetahui cara mengajar menggunakan metode ceramah saja, dari hal tersebut

menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Jika peserta didik sudah bosan maka mereka tidak lagi fokus pada mata pelajaran yang dijelaskan, lalu secara tidak langsung mampu menurunkan semangat belajar peserta didik. Oleh sebab itu seorang pengajar harus sering-sering mencari wawasan mengenai cara belajar sekreatif mungkin.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa agar dapat berkembang dengan baik salah satu contohnya yaitu menggunakan metode cerita, dan metode bermain. Dalam hal ini peneliti memilih mengambil metode bermain yaitu dengan menggunakan permainan *werewolf* untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Metode permainan *werewolf* masih jarang digunakan, ada yang menggunakan namun tidak efektif dikarenakan tidak menguasainya guru dalam metode yang digunakan (Eka, 2021, h. 5). Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan metode bermain *werewolf* agar dapat membantu siswa untuk memahami perannya sendiri dan menggunakan karakternya masing-masing dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Permainan *werewolf* ini juga mengandung karakter demokratis dalam permainannya. Dimana siswa diharapkan mampu melakukan kegiatan bermusyawarah, menghargai saran dan masukan orang lain. Karakter demokratis tersebut seluruhnya menggunakan kegiatan komunikasi atau berbicara. Berdasarkan hasil observasi awal dengan wali kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan tahun ajaran 2021/2022, peneliti mendapatkan data kelancaran dan kebiasaan siswa dalam hal berbicara

berdasarkan dari pengamatan wali kelas selama mengajar jika dihitung dengan menggunakan skala persen (%). Dengan data sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Data Kelancaran Keterampilan Berbicara Siswa**

Jumlah siswa	Presentasi	Keterangan	Jumlah
10	40%	Lancar	28
18	60%	Belum Lancar	

Berdasarkan data hasil wawancara diatas, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa belumlah tercapai dengan baik. Kebanyakan siswa dalam menyampaikan kalimat masih berbasis teks pada buku yang dibaca. Hal ini dikarenakan siswa belum bisa memilih kata yang sesuai, serta belum menemukan intonasi dan jeda yang sesuai. Beberapa siswa saat berbicara juga masih terbata-bata karena kurang percaya diri, terutama bagi siswa yang memiliki sifat pemalu.

Disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas V masih sangat jauh dari rata-rata. Berdasarkan keterangan ini, penulis mencari tahu apakah keterampilan berbicara siswa kelas V dapat meningkat dengan baik atau tidak setelah diberi perlakuan melalui permainan *werewolf*. Untuk itu perlu dilakukannya penelitian mengenai perkembangan berbicara siswa dengan menggunakan permainan *werewolf*. Penulis memilih melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan *Werewolf* Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan”.

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran.
2. Kurangnya penerapan metode bermain *werewolf*.
3. Keterampilan berbicara siswa masih belum berkembang sesuai harapan.

### **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan permasalahan untuk memperjelas bahasan penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. T.A 2021/2022 Dengan Menggunakan Metode Permainan *Werewolf*”

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Terdapat Pengaruh Permainan *Werewolf* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. T.A 2021/2022?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Apakah ada Pengaruh Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Diberikan Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan *Werewolf* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. T.A 2021/2022.

## Manfaat Penelitian

### Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat untuk berbagai pihak. Baik memberikan informasi, menambah pengetahuan guru, serta sebagai referensi dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui metode bermain *werewolf*. Disini penulis menyajikan berbagai manfaat secara praktis. Adapun manfaatnya antara lain :

#### Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai informasi bagi penulis tentang bagaimana perkembangan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan permainan *werewolf*.

b. Bagi Anak

Membantu perkembangan keterampilan berbicara anak dengan menggunakan permainan *werewolf*.

c. Bagi Orangtua

Memberi masukan bagi orangtua untuk melakukan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara pada anak.

d. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu guru untuk memperbaiki, mengembangkan, dan meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan keterampilan berbicara anak.

e. Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan sekolah agar menyediakan alat permainan yang edukatif agar keterampilan anak tercapai dengan baik.

f. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan masukan atau referensi bagi peneliti lainnya yang akan meneliti masalah yang berkaitan.