

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat memegang peranan penting terutama dalam pengungkapan pikiran seseorang atau merupakan sarana untuk berfikir, menalar, menghayati, kehidupan dan alat komunikasi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Keraf (1996:14) menyatakan bahwa “bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat yang berupa bunyi suara atau tanda atau lambang yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia lainnya”. Dalam hal ini yang dimaksud dengan bahasa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat ini tidak lepas dari penguasaan kosakata, karena dengan penguasaan kosakata yang cukup akan memperlancar siswa dalam berkomunikasi dan mempermudah siswa untuk memahami bahasa yang terdapat dalam buku-buku pelajaran. Seperti diungkapkan oleh Nurgiantoro (1988:154) “untuk dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan bahasa diperlukan penguasaan kosakata dalam jumlah yang cukup memadai”. Penguasaan kosakata yang lebih banyak memungkinkan siswa untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks.

Penguasaan kosakata pada usia SD sangatlah penting dan merupakan dasar yang kuat untuk penguasaan kosakata pada usia selanjutnya. Anak pada saat itu diisi dan dibimbing dengan teratur dan sistematis dalam proses menyadari dunia dan alam sekitarnya bahkan ke luar dunia alam sekitarnya yang disebut proses belajar.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum Bahasa Indonesia tahun 2004 menyatakan bahwa “pengajaran Bahasa Indonesia ditujukan pada pengembangan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia meliputi keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis secara seimbang”. Tujuan tersebut di atas pada hakikatnya disesuaikan dengan kebutuhan pada saat ini. Seiring dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia maka siswa pada tingkat dasar diharapkan mampu atau dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa secara aktif dan integrative dengan menggunakan komponen bahasa yang komunikatif dan benar, sehingga secara tidak langsung kemampuan dan penguasaan bahasa ini dapat menjawab tantangan di era globalisasi ini. Siswa dituntut mampu untuk mengikuti perkembangan teknologi setaraf dengan kemampuan yang disesuaikan dengan tingkat usia dan tingkat perkembangan mental anak. Pendidikan bahasa sebagai alat komunikasi sangatlah penting dan harus dipahami oleh siswa pada umumnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak SD umumnya masih rendah karena pembelajaran siswa yang masih monoton, khususnya kemampuan dalam penguasaan kosakata, mempunyai sebuah permasalahan yang serius, yaitu belum terciptanya kebiasaan

berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia. Siswa pada umumnya lebih menggunakan bahasa ibu, bahasa ibu dapat didefinisikan sebagai bahasa pertama yang dikuasai manusia sejak lahir melalui interaksi dengan sesama anggota masyarakatnya, seperti keluarga dan masyarakat lingkungannya.

Melalui observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan pada tanggal 14 Desember 2012 di kelas V SDN 101981 Galang, saat pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, siswa kurang aktif dalam belajar sehingga masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah pada saat latihan menjelaskan isi naskah drama. Hampir 50% siswa kurang lancar menjelaskan isi naskah drama dengan menggunakan Bahasa Indonesia dengan pengejaan yang benar, 30% sedang dan 20% yang sudah lancar menjelaskan isi naskah drama .

Beberapa pedoman yang harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa pengantar yang termuat dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut: Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Bahasa daerah dapat digunakan sebagai bahasa pengantar dalam tahap awal pendidikan bila diperlukan dalam penyampaian pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Terkait dengan peristiwa itu, beberapa faktor penyebab belum tercapainya tujuan yang diharapkan guru dengan kondisi siswa di SD yaitu: Guru belum dapat menyajikan model pembelajaran Bahasa Indonesia secara aktif, kreatif dan integrative sesuai dengan kondisi anak di lapangan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi, sehingga kurang termotivasi untuk menerapkan apa yang telah disampaikan. Kurangnya kosakata yang dimiliki oleh siswa yang

disebabkan oleh pembelajaran yang monoton terlihat pada saat menjelaskan isi naskah drama kurang lancar, serta buku pelajaran yang kurang proporsional artinya belum mempunyai porsi yang cukup untuk mengembangkan keterampilan salah satunya berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Berbagai faktor penyebab di atas dapat diatasi dengan menggunakan suatu metode pembelajaran baru. Pembelajaran yang dimaksud adalah dengan pelaksanaan metode *role playing*. Metode *role playing* adalah proses pertunjukan yang dimainkan sejumlah orang. Saat *role playing* dibuatkan pembagian peran dan deskripsi setiap peran, selebihnya para pemain melakukan improvisasi untuk mengembangkan perannya masing-masing. Selesai permainan, kemudian fasilitator mengajak peserta menarik kesimpulan dari permainan. *Role playing* ini berfungsi dapat menambah kosakata yang dimiliki anak lewat peran yang dimainkannya. Selain anak menyukai peran, anak berusaha menjiwai setiap perannya. Melalui peran yang dimainkannya dapat menambah perbendaharaan kosakata.

Metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang menyajikan hal-hal yang konkret dan melatih anak dalam penguasaan kosakata lewat peran yang dimainkannya. Melihat kondisi di lapangan anak-anak SD masih lemah dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia maka metode bermain peran ini perlu untuk diterapkan. Berdasarkan kenyataan dan permasalahan sebagaimana di atas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas yang setidaknya mampu mendapatkan formula baru dalam

mengatasi permasalahan yang selama ini dihadapi, khususnya dalam keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan peningkatan Bahasa Indonesia melalui peningkatan penguasaan kosakata yang dimiliki anak. Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian tindakan kelas tentang **”Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan Metode *Role Playing* Siswa Kelas V SDN 101981 Galang T.A 2011/2012”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya kosakata yang dimiliki siswa.
2. Pembelajaran siswa yang monoton (kurang bervariasi).
3. Keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia masih rendah.
4. Guru belum dapat menyajikan model pembelajaran secara aktif, kreatif dan integratif sesuai dengan kondisi anak.

1.3 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada materi pokok memahami wacana (menjelaskan isi naskah drama) dengan menggunakan metode *role playing* siswa kelas V SDN 101981 Galang T.A 2011/2012.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada materi pokok memahami wacana (menjelaskan isi naskah drama) siswa kelas V SDN 101981 Galang T.A 2011/2012?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada materi pokok memahami wacana (menjelaskan isi naskah drama) dengan menggunakan metode *role playing* siswa kelas V SDN 101981 Galang T.A 2011/2012 .

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain:

1.6.1 Bagi siswa

- a. Siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
- b. Perbendaharaan kata yang dimiliki siswa bertambah banyak.
- c. Untuk meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia melalui metode *role playing*.

1.6.2 Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.

1.6.3 Bagi sekolah

- a. Bahan masukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan kosakata siswa dan kinerja guru.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

1.6.4 Bagi peneliti lain

Sebagai Bahan perbandingan bagi peneliti khususnya yang akan melanjutkan penelitian yang sejenis.