

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pada dasarnya keempat keterampilan ini saling berkaitan. Seseorang sebelum mampu untuk berbicara, dia akan menguasai dulu kemampuan untuk menyimak, diikuti keterampilan membaca dan menulis.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak bisa lepas dari interaksi dengan sesama manusia. Interaksi tersebut bisa berbentuk komunikasi tulis maupun komunikasi lisan (berbicara). Melihat hal tersebut, maka keterampilan berbicara sangat dibutuhkan dalam kehidupan bersosial seseorang.

Menurut Tarigan (2015, hlm. 9) ujaran sebagai suatu cara berkomunikasi sangat mempengaruhi kehidupan-kehidupan individual kita. Dalam sistem inilah kita saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata-kata.

Agar seseorang mampu menyampaikan pesan atau maksud kepada lawan bicaranya maka keterampilan berbicara yang baik amat penting untuk dimiliki. Namun pada kenyataannya, keterampilan berbicara tidaklah semudah kelihatannya. Banyak orang dengan mudahnya mengungkapkan sesuatu melalui tulisan tapi tidak dengan berbicara. Padahal dari kenyataan berbahasa, seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara lain.

Salah satu bentuk komunikasi lisan yang paling sering dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah bernegosiasi. Bernegosiasi bukan hanya merujuk pada upaya mencapai kesepakatan dalam hal besar, bahkan hal-hal yang relatif kecil seperti di rumah siapa akan menyelesaikan kerja kelompok juga perlu untuk dinegosiasikan.

Siswa sebagai satuan dari masyarakat yang pasti melakukan komunikasi lisan dalam kehidupan sehari-hari dirasa penting untuk memiliki keterampilan berbicara. Hal ini perlu ditunjang dengan pengajaran pembelajaran berbicara di sekolah. Pada pembelajaran berbicara di sekolah, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara siswa, diantaranya siswa tidak percaya diri, malu atau gugup, takut melakukan kesalahan saat berbicara, serta terbatasnya kosakata yang dimiliki. Faktor lain yang mempengaruhi ialah siswa kurang berlatih untuk berbicara. Hal ini karena pengajaran berbicara di kelas selalu monoton. Dengan materi yang sama, siswa selalu dihadapkan pada pengajaran dan tugas yang sama.

Mengingat intensitas kegiatan negosiasi dalam kehidupan sehari-hari serta kepentingannya, siswa sebagai satuan dari masyarakat perlu untuk memiliki kemampuan bernegosiasi agar bisa mencapai tujuannya serta menerima keputusan bersama bila tujuannya tidak tercapai. Oleh karena itu diperlukanlah pembelajaran bernegosiasi pada siswa yang inovatif.

Menurut peneliti, kurangnya inovasi pada pengajaran berbicara di sekolah-sekolah khususnya pembelajaran bernegosiasi dikarenakan guru bahasa Indonesia kebanyakan masih kurang mampu berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran berbicara. Sebenarnya ada banyak teknik yang bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran berbicara dalam bernegosiasi agar proses pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu proses pembelajaran berbicara di sekolah selalu saja menggunakan ujaran ragam formal. Padahal proses berkomunikasi di kehidupan nyata tidaklah selalu menggunakan ujaran ragam formal. Ada beberapa situasi yang menggunakan ragam santai. Pembelajaran berbahasa khususnya berbicara seharusnya dihadirkan pada suasana yang nyata dan konkret agar Bahasa Indonesia tidaklah terkesan kaku dan selalu serius sehingga pelajaran Bahasa Indonesia identik dengan pembelajaran yang membosankan.

Siswa hari ini adalah siswa yang mudah bosan saat belajar dan cenderung lebih menyukai suasana-suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu perlu adanya sebuah

model pembelajaran yang menarik. Pemberian pembelajaran bernegosiasi ini bisa menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran bernegosiasi adalah model bermain peran (*role playing*).

Alasan memilih model bermain peran (*role playing*) ini karena siswa akan dihadapkan pada situasi yang mirip dengan situasi komunikasi di masyarakat. Selain itu dalam bermain peran, siswa akan mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antarmanusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mengungkapkan gagasannya serta menemukan strategi untuk pemecahan masalahnya. Hal ini sejalan dengan konsep bernegosiasi yaitu adanya harapan berbagai perbedaan gagasan atau keinginan dapat dikompromikan sehingga pada akhirnya diperoleh kesepakatan bersama.

Penerapan model bermain peran (*role playing*) ini akan dibantu dengan media kartu situasi agar pembelajaran semakin menarik karena akan memberikan kesan yang menyenangkan. Dengan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi, siswa akan mengomunikasikan situasi negosiasi sesuai dengan situasi yang tertera dalam kartu. Situasi tersebut akan dibuat sesuai dengan konteks komunikasi bernegosiasi di masyarakat sehingga dekat dengan siswa. Penggunaan model yang didukung oleh media ini sangat menekankan pada siswa agar dapat melatih kemampuan berbicaranya berdasarkan situasi yang terdapat dalam kartu tersebut. Hal ini tentu saja akan melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan pembicaraan. Media kartu situasi juga diharapkan tidak membuat siswa cepat bosan dan pembelajaran di kelas terasa menjadi lebih menyenangkan.

Oleh karena bernegosiasi merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam keterampilan berbicara bagi siswa, serta model bermain peran dan penggunaan media kartu bisa digunakan dalam pembelajaran, maka penelitian ini berjudul **“Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) berbantuan Media Kartu Situasi dalam Pembelajaran Bernegosiasi (Penelitian Eksperimen Kuasi pada Siswa kelas X di SMKN 1 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berikut merupakan rumusan masalah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini:

1. Bagaimana kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Bandung di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi?
2. Bagaimana kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Bandung di kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kemampuan bernegosiasi pada siswa kelas X di SMKN 1 Bandung antara kelas eksperimen yang menggunakan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara garis besar memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuannya diuraikan sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengujikan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi kepada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bandung.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Mengetahui penggunaan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi pada siswa kelas X.
- b. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil berbicara siswa dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu

situasi dan hasil berbicara siswa tanpa menggunakan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Menambah inovasi pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajaran berbicara khususnya bernegosiasi secara lisan dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi pada siswa kelas X.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi merupakan alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam bernegosiasi.
- b. Bagi siswa, penerapan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensinya dalam kemampuan berbicara khususnya bernegosiasi.
- c. Bagi peneliti, untuk mengetahui cara penerapan model bermain peran (*role playing*) berbantuan media kartu situasi dalam pembelajaran bernegosiasi siswa.
- d. Bagi penulis buku, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam buku-buku yang akan ditulisnya.

E. Struktur Organisasi

Penelitian ini terdiri dari lima bab. Bab pertama yaitu pendahuluan yang mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi penelitian. Bab kedua yaitu berisi ihwal model bermain peran

(*role playing*), media kartu situasi, dan keterampilan bernegosiasi, penelitian-penelitian terdahulu, anggapan dasar, dan hipotesis. Komponen-komponen tersebut berkaitan dengan penelitian. Bab tiga yaitu metodologi penelitian yang mencakup metode penelitian dan desain penelitian, sumber data penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data. Bab empat yaitu pembahasan. Bab lima yaitu penutup yang berisi simpulan dan saran penelitian.

Pada bab pertama pendahuluan, latar belakang penelitian berisi ulasan idela mengenai keterampilan bernegosiasi, ketidakselarasan antara keinginan dan kenyataan yang didapatkan oleh penelitian sebelumnya menjadi alasan penelitian dilakukan. Pemberian solusi dengan memberikan sebuah model dan media pembelajaran serta ketertarikan peneliti mengadakan penelitian. Identifikasi masalah merujuk pada batasan-batasan dalam penelitiann yang nantinya menjadi abahn untuk perumusan masalah. Rumusan masalah merupakan permasalahan-permasalahan dalam penelitian. Tujuan penelitian berisi hal-hal yang akan dibahas (jawaban) mengenai permasalahan dalam penelitian. Manfaat penelitian mengungkapkan penelitian ini memiliki manfaat bagi pembelajaran bernegosiasi. Struktur organisasi berisi gambaran keseluruhan penelitian.

Bab kedua berisi landasan teoretis yang menjadi acuan penelitian. Menjelaskan satu per satu variabel dalam penelitian dan melihat penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kontribusi dalam penelitian ini.

Bab ketiga berisi metodologi penelitian yang menjelaskan rencana penelitian yang berupa penelitian eksperimen kuasi, sumber data, instrumen penelitian, bagaimana kerangka dalam teknik pegumpulan data dan teknik pengelolaan data penelitian.

Bab keempat berisi pembahasan yang menjawab setiap rumusan masalah dan hasil dari penelitian. Bab ini merupakan inti dari sebuah penelitian. Penelitian akan dijabarkan sehingga keefektifan penelitian akan terlihat.

Bab kelima peneliti mampu menyimpulkan hasil penelitian dan melihat penelitian ini efektif atau tidak. Adanya daftar pustaka juga penting karena sebagai rujukan penelitian dalam memperoleh bahan-bahan tambahan dalam penelitian.

