

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam pembelajaran bahasa dikenal dengan empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu, berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam (Tarigan. 2013, hlm. 1).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu pengembangan kompetensi kurikulum Bahasa Indonesia. Tarigan (2013, hlm. 16) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Kemampuan berbicara bukanlah warisan turun temurun, melainkan kemampuan yang harus dilatih. Kemampuan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan atau bimbingan yang intensif (Arsjad & Mukti, 1991, hlm. 1). Salah satu tempat untuk melatih keterampilan berbicara adalah di sekolah. Tanpa latihan, seseorang yang pendiam pasti akan terus berdiam diri dan tidak punya keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya. Oleh karena itu, praktik langsung berbicara adalah suatu cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada peserta didik. Pembelajaran berbicara yang diharapkan agar peserta didik mampu mengungkapkan ide/gagasan, pendapat dan pengetahuan secara lisan, serta memiliki kegemaran berbicara kritis dan kreatif.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dalam pendekatan berbasis genre bukan diartikan istilah umum sebagai tulisan berbentuk artikel. Teks merupakan perwujudan kegiatan sosial dan bertujuan sosial, baik lisan maupun tulis. Tujuannya pun jelas agar peserta didik dapat memproduksi dan menggunakan teks yang sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya. Selain itu, dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi serta berpikir kritis sesuai dengan apa yang ada dalam kehidupan nyata. Di dalam Kurikulum 2013 terdapat teks-teks yang berbeda dengan teks-teks pada kurikulum sebelumnya. Teks yang dipelajari oleh peserta didik SMA

kelas XI salah satunya adalah teks cerita ulang. Kosasih (2016, hlm. 154) berpendapat bahwa teks cerita ulang adalah teks yang menceritakan kembali kejadian atau pengalaman masa lampau. Mempelajari teks cerita ulang sangatlah penting. Pada teks cerita ulang peserta didik dapat mengetahui kembali kejadian atau pengalaman masa lampau baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut salah satu pendidik bahasa Indonesia di SMA Al-Falah Kota Bandung, masih banyak ditemui permasalahan dalam kemampuan berbicara peserta didik. Permasalahan tersebut diantaranya peserta didik masih malu untuk tampil di depan kelas, karena rasa percaya dirinya sangat kurang. Hal tersebut terlihat dari sikap yang malu-malu, kaku, pandangan yang tidak diarahkan pada pendengar, dan pembicaraan yang disampaikan kurang lancar. Selain itu peserta didik juga sulit menyampaikan pendapat dan sulit menceritakan kembali isi bacaan. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran berbicara disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: pendidik kurang memotivasi peserta didik untuk berbicara di dalam kelas, sehingga peserta didik kurang terangsang untuk berbicara minimal mengajukan pertanyaan. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Begitupun pada materi teks cerita ulang, khususnya dalam hal memproduksi secara lisan, peserta didik biasanya disuruh untuk menulis lalu membacaknya di depan kelas. Namun, kemampuan peserta didik dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan pada umumnya masih belum bisa memenuhi harapan pendidik. Peserta didik masih sulit mengungkapkan kembali kejadian atau pengalaman yang telah lampau baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Kesulitan yang dialami peserta didik merupakan akibat dari belum efektifnya pembelajaran berbicara yang dilaksanakan di dalam kelas. Pada praktiknya di lapangan, peserta didik hanya membacakan teks cerita ulang yang sudah ditulis sebelumnya di depan kelas. Tentu saja hal tersebut tidak akan membuat keterampilan berbicara peserta didik berkembang, bahkan peserta didik akan menjadi jenuh selama proses pembelajaran. Selanjutnya ketika peserta didik tersebut membacakan, peserta didik yang lainnya pun tidak memperhatikan karena merasa tidak menarik. Melihat kondisi ini peneliti menyimpulkan bahwa

pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan masih sangat kurang dan diperlukan sebuah metode untuk mengatasinya.

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode bermain peran atau *role playing*. Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 185) menjelaskan bahwa metode pembelajaran bermain peran adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode bermain peran, penekanannya pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Selain itu, pembelajaran bermain peran dapat mendorong peserta didik untuk mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya (Arsjad & Mukti. 1991, hlm. 25).

Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk menciptakan ketertarikan peserta didik dan memotivasi mereka agar lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan. Peserta didik akan belajar untuk mengembangkan keterampilan berbicaranya, melatih kerjasama dan dapat merasakan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari dari pembelajaran memproduksi teks cerita ulang tersebut. Peserta didik akan secara langsung memerankan berbagai macam karakter dan situasi dalam kehidupan sosial secara nyata. Jika peserta didik memerankan tokoh inspiratif tentu dia akan mendapatkan motivasi dari tokoh yang diperankannya. Alasan lainnya adalah tidak menutup kemungkinan kalau peserta didik akan dihadapkan dengan situasi yang sama, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antar manusia.

Sementara bagi pendidik, metode ini dapat membantu mengaitkan pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan dengan realitas permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tidak lagi dilakukan dengan cara konvensional, namun dilakukan dengan melibatkan peserta didik. Untuk menambah semangat, digunakan properti atau perlengkapan pendukung sebagai faktor nyata dan agar peserta didik lebih serius melakukan pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu dengan menerapkan metode bermain peran pernah dilakukan oleh Prilideniya pada tahun 2014 dengan judul "*Keefektifan*

Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Membaca Teks Berita". Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa metode bermain peran efektif dalam pembelajaran membaca. Selain itu pada tahun 2016 Imam Baihaqi juga melakukan penelitian yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Bermain Peran Pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bermain drama peserta didik meningkat setelah diterapkannya metode bermain peran.

Penelitian tentang teks cerita ulang ditemukan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Risti Anggraeni pada tahun 2015 dengan judul "*Pengembangan Media Adobe Captivate 5.0 dan Modul Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Ulang Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI Semester 1 di SMAN 1 Cangkringan*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media Adobe Captivate 5.0 dan modul pembelajaran khusus keterampilan menyimak pada materi teks cerita ulang layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, penelitian Ayu Lestari pada tahun 2016 dengan judul "*Pengaruh Strategi Pembelajaran Think-Talk-Write terhadap Kemahiran Menulis Teks Cerita Ulang Siswa Kelas XI SMAN 1 Bintan Tahun Ajaran 2015/2016*". Kesimpulannya dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh strategi pembelajaran Think-Talk-Write terhadap kemahiran menulis teks cerita ulang siswa kelas XI SMAN 1 Bintan.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, dimana teks cerita ulang digunakan untuk melihat kemampuan dalam memproduksi secara lisan pada siswa kelas XI menggunakan metode bermain peran. Hal tersebutlah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Memproduksi Teks Cerita Ulang Secara Lisan (Penelitian Eksperimen Kuasi pada Peserta didik Kelas XI SMA Al-Falah Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)*". Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apakah metode tersebut efektif atau tidak dalam proses pembelajarannya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil prates dan pascates di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan?
2. Bagaimanakah hasil prates dan pascates di kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan memproduksi teks cerita ulang secara lisan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dengan kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran bermain peran?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil prates dan pascates di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan.
2. Untuk mengetahui hasil prates dan pascates di kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan memproduksi teks cerita ulang secara lisan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dengan kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan penjelasan dari metode bermain peran dalam dunia pendidikan, terlebih dalam pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, dan peserta didik.

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memiliki pengaruh dan manfaat yang besar. Peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman akan penerapan metode bermain peran dalam memproduksi teks cerita ulang secara lisan pada kelas XI SMA secara nyata. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai bekal peneliti saat berkecimpung dalam dunia pendidikan.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan pengetahuan guru terhadap metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran berbicara.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dan menarik dalam menguasai keterampilan berbicara.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab. Dimulai dari pendahuluan pada BAB I sampai pada kesimpulan akhir di BAB V. Berikut isi dari setiap bab yang ada dalam skripsi.

1. BAB I meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II berisi kajian pustaka yang berkaitan dengan metode bermain peran yang akan digunakan dalam penelitian, pembelajaran memproduksi teks cerita ulang secara lisan, definisi operasional, anggapan dasar, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel dan hipotesis.

3. BAB III membahas metode dan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.
4. BAB IV menjelaskan uraian tentang temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian
5. BAB V berisi tentang simpulan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.