

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diberikan kemampuan berkomunikasi secara lisan yang dikenal dengan kemampuan berbicara. Kemampuan berkomunikasi tersebut sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup manusia sebagai makhluk sosial. Berbicara adalah sebuah sarana atau media bagi setiap individu untuk menuangkan ide, gagasan, dan pemikirannya kepada orang lain.

Mulgrave dalam Tarigan (2008: 15) mengungkapkan bahwa berbicara bukan hanya pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya, apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat mengomunikasikan gagasan-gagasannya, dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.

Berbicara di depan publik, suka atau tidak, merupakan keterampilan yang harus kita kuasai dalam kehidupan kita. Pastilah kita harus berbicara di hadapan sejumlah orang untuk menyampaikan pesan, pertanyaan, tanggapan, atau pendapat tentang suatu hal yang kita yakini kebenarannya (Zuhri, 2010: 5). Tanpa berbicara, seseorang akan mengucilkan dirinya sendiri dan terkucil dari lingkungannya. Dengan berbicara pula, seseorang berusaha mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan.

Setiap orang mempunyai potensi dalam berbicara. Akan tetapi, tidak semua orang mampu mencapai tahap terampil dalam berbicara. Hal tersebut terjadi karena tidak semua orang mampu mengasah kemampuan berbicaranya secara maksimal. Seseorang memerlukan adanya praktik untuk dapat mencapai

tingkat terampil dalam berbicara. Tarigan (2008: 1) mengatakan bahwa keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Untuk itu, praktik langsung berbicara merupakan cara agar kemampuan berbicara seseorang dapat terlatih dengan mudah.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan peralatan vokal seseorang (selaput suara, lidah, bibir, hidung dan telinga) merupakan persyaratan alamiah yang mengizinkannya dapat mereproduksi suatu ragam yang luas dari bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar dan bertanggung jawab dengan melenyapkan problema kejiwaan, seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah (Mukhsin Ahmadi, 1990:18).

Salah satu tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial. Namun, dalam realitanya tujuan tersebut belum bisa dicapai secara maksimal. Upaya ke arah pembinaan kemampuan memahami dan mengembangkan gagasan melalui proses berpikir yang terwujud dalam kegiatan membaca, menyimak, berbicara dan menulis pun masih sangat memprihatinkan.

Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah bagian penting dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan sudah dipelajari di berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah (MA) maupun di Perguruan Tinggi. Namun, hal itu tidak menjamin kemampuan peserta didik untuk bisa menguasai meskipun hanya salah satu di antaranya. Hal ini menjadi pekerjaan rumah bagi seluruh pendidik khususnya mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia karena empat keterampilan ini tersusun secara klasikal dan hierarki. Jika salah satu di antaranya tidak bisa dikuasai maka yang lainnya pun akan sangat sulit untuk dikuasai.

Contoh, seseorang tidak akan bisa menulis jika siswa tidak rajin membaca dan menyimak untuk menemukan inspirasi dan literatur guna mendukung gagasan yang akan ditulis, ia juga akan sulit berbicara dan bercerita jika ia tidak pernah menyimak dan membaca, akan sangat mustahil jika tidak membaca dan menyimak seseorang bisa menulis dan berbicara, karena sumber dan bahan yang akan ditulis dan dibicarakan hanya bisa ditemukan melalui kegiatan membaca dan menyimak.

Melihat kenyataan di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa keterampilan tertinggi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah berbicara dan menulis, untuk dapat berbicara dan menulis seseorang secara kompleks harus benar-benar menguasai dua aspek keterampilan sebelumnya. Berbicara dalam hierarki keterampilan Bahasa dan Sastra Indonesia menduduki posisi ketiga yaitu sebesar 24,25%. Hal ini menandakan bahwa berbicara merupakan sesuatu yang dianggap paling sulit oleh setiap orang. Berbicara lebih sulit daripada menyimak dan membaca karena berbicara selain membutuhkan intelegensi yang tinggi juga kecerdasan dan kreatif memainkan kata-kata agar apa yang disajikan menjadi nilai seni sehingga tidak membosankan bagi pendengar, kemudian berbicara juga harus menyesuaikan dengan situasi, kondisi, papan dan jangkauan dengan tidak lepas dari kaidah-kaidah dalam bahasa Indonesia yaitu baku dan tidak bakunya kata yang diucapkan berdasarkan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) agar apa yang disampaikan benar-benar meyakinkan pendengar.

Spekulasi pemilihan kata dalam berbicara pun juga harus benar-benar diperhatikan, berbicara sangat bergantung dengan aspek pragmatisme, estetisme dan etisme. Ini adalah kaidah yang harus diperhatikan agar apa yang kita bicarakan memiliki nilai positif bagi pendengarnya. Nilai-nilai dan pesan yang akan kita sampaikan dalam berbicara sangatlah tidak terfokus dan memiliki arti jika kita tidak sesuai dengan tiga aspek sebagaimana tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Cimahi khususnya di kelas X-9 pada awal bulan Januari, saat ini masih banyak siswa yang kurang terampil berbicara, apalagi untuk mengungkapkan ide di hadapan teman-temannya dan

bercerita di depan kelas atau berdiskusi, mereka seakan enggan, malu, dan kurang percaya diri, bahkan pembelajaran berbicara menjadi suatu yang sangat menyebalkan. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih ada yang menempatkan guru sebagai pusat belajar bagi siswa. Pembelajaran hanya berlangsung satu arah, siswa hanya sebagai penonton dan pendengar sehingga siswa tidak mendominasi pembelajaran di kelas. Guru jarang sekali memberikan tes berbicara pada siswa, guru lebih menekankan pada kegiatan membaca dan menulis. Publikasi resmi SMAN 3 Cimahi dalam laman www.sman3cmi.sch.id juga melaporkan bahwa pelajaran bahasa Indonesia dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

Dalam sebuah pembelajaran berbicara, siswa sering merasa sulit dalam mengemukakan pendapatnya, baik itu dalam sebuah diskusi, dialog ataupun tanya jawab. Padahal, seperti yang kita ketahui mengemukakan pendapat merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang pembicara sebelum ia dapat terampil dalam berbagai ragam keterampilan berbicara. Oleh karena itu, penulis memilih pembelajaran mengemukakan pendapat untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara.

Dalam menghadapi masalah di atas, harus ada tindakan-tindakan dari pihak terkait dalam menyikapi permasalahan tersebut. Upaya yang paling kongkret adalah dengan cara memberikan alternatif pembelajaran yang lebih baik oleh guru agar siswa dapat lebih mudah memahami teknik, metode atau juga ragam keterampilan berbicara sehingga akan diperoleh peningkatan kualitas dari kemampuan berbicara siswa dalam konteks akademik.

Keberanian berbicara siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi guru. Jadi, guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar berani dalam berbicara. Proses belajar mengajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Apabila perasaan siswa saat belajar dalam keadaan yang asyik dan gembira, pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Oleh karena itu, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mengembangkan teknik-teknik pembelajaran berbicara karena

penggunaan teknik yang kreatif dan inovatif bisa menjadi salah satu faktor pendorong siswa dalam pembelajaran berbicara.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam kegiatan berbicara adalah menggunakan teknik pembelajaran yang menyenangkan, yaitu melalui teknik permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Permainan merupakan sebuah kegiatan yang memberi peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan dengan menciptakan sesuatu dengan permainan itu dengan tangannya sendiri, baik dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

Berdasarkan kenyataan yang ada, peneliti harus mengadakan penelitian dengan menerapkan teknik pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu teknik yang diharapkan dapat menjadi solusi adalah teknik permainan kotak kata.

Melalui permainan ini siswa diharapkan dapat termotivasi untuk berbicara di depan publik. Teknik permainan ini dipilih karena akan memberikan suasana berbeda terhadap pembelajaran berbicara. Dengan permainan, pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat menyampaikan pendapatnya tanpa ada paksaan dari guru. Dengan demikian, suasana belajar diharapkan dapat tercipta dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Sebagai contoh, penelitian dengan menggunakan teknik permainan pernah diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi oleh Randhiany (2012) dengan judul “Keefektifan Teknik Permainan Kartu Kata dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bebas”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik permainan yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi bebas.

Selain itu, Iskandar (2005) juga melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Bertanya dengan Teknik Permainan *Twenty Question* sebagai Proses Belajar Mengajar dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik permainan merupakan salah satu teknik yang bisa digunakan untuk pembelajaran berbicara. Hasil penelitian

tersebut memberikan gagasan kepada peneliti untuk melakukan penelitian terhadap pembelajaran berbicara menggunakan teknik permainan yang lain. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penggunaan Teknik Permainan Kotak Kata dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2012/2013)”.

B. Masalah

Dalam bagian ini peneliti akan memaparkan masalah yang meliputi (1) identifikasi masalah, (3) batasan masalah, dan (2) rumusan masalah.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam keterampilan berbicara sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran bahasa Indonesia masih berpusat pada guru.
- 2) Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang tidak menarik.
- 3) Pembelajaran berbicara merupakan pembelajaran yang kurang disukai oleh siswa.
- 4) Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran belum dikembangkan secara optimal.
- 5) Guru jarang memberikan praktik dalam pembelajaran berbicara.
- 6) Teknik pembelajaran yang digunakan guru di sekolah kurang bervariasi.

2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian pada kemampuan berbicara siswa agar mengungkapkan apa yang sebenarnya menjadi tujuan penelitian. Jadi, masalah penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknik permainan kotak kata pada pembelajaran berbicara.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan kotak kata?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan kotak kata?
- 3) Bagaimana hasil pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan kotak kata?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut.

- 1) Memeroleh deskripsi perencanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan kotak kata.
- 2) Memeroleh deskripsi pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan kotak kata.
- 3) Memeroleh deskripsi kendala dan hasil pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan kotak kata.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan seseorang pasti memiliki manfaat yang dapat dirasakan orang lain. Manfaat penelitian yang digunakan oleh peneliti di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran berbicara agar lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa memahami pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat baik bagi siswa, guru, peneliti, dan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dalam hal-hal sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, penelitian ini dapat bermanfaat karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran berbicara.
- 2) Bagi guru, penelitian ini bermanfaat karena penelitian ini memberikan alternatif teknik dalam pembelajaran berbicara yang menyenangkan.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini akan bermanfaat karena dengan kualitas pembelajaran yang baik akan mencerminkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut .

E. Definisi Operasional

Pembelajaran berbicara mengandung arti pembelajaran yang menuntut siswa mampu menyampaikan, mengekspresikan, menyatakan pesan atau gagasan dan perasaan melalui bahasa lisan kepada lawan bicara. Dalam hal ini, pembelajaran berbicara juga merupakan kesanggupan atau kecakapan berbicara siswa dalam menyampaikan persetujuan, sanggahan, dan penolakan pendapat. Siswa dituntut untuk mampu mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Teknik permainan kotak kata merupakan permainan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang bertujuan menguji kemampuan berbicara siswa dengan cara yang menyenangkan tanpa ada tekanan dari guru atau pihak manapun. Permainan kotak kata ini menggunakan kubus dengan sebuah kata kunci, di dalam kubus tersebut berisi sebuah artikel. Artikel tersebut akan digunakan siswa sebagai bahan perdebatan oleh siswa.

F. Anggapan Dasar

Dari penelitian ini, peneliti merumuskan beberapa anggapan dasar yang menjadi landasan peneliti di antaranya sebagai berikut.

- 1) Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan bahasa yang harus dimiliki oleh siswa.
- 2) Keterampilan berbicara membutuhkan latihan, keberanian, dan kepercayaan diri.
- 3) Penggunaan teknik yang tepat dapat meningkatkan keikutsertaan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

