BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu penunjang bagi keberlangsungan kehidupan sosial manusia. (Effendi, 1985, hlm.5) menyatakan bahasa dianggap sebagai alat yang paling sempurna dan mampu membawakan pikiran dan perasaan baik mengenai hal-hal yang bersifat konkrit maupun yang bersifat abstrak. Dalam berkomunikasi penggunaan bahasa dibagi menjadi dua macam, yaitu bahasa tulis dan bahasa lisan. Bahasa tulis adalah bahasa yang penyampaiannya dalam bentuk tulisan, sedangkan bahasa lisan adalah bahasa yang penyampaiannya dalam bentuk ujaran atau ucapan. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, seseorang perlu belajar cara berbahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa menjadi bagian yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah. Karya sastra merupakan salah satu bentuk pengajaran bahasa yang diajarkan di sekolah. Bahasa sebagai medium karya sastra mengajak pembacanya untuk memaknai sebuah tulisan.

Sumiyadi (2014, hlm. 4) berpendapat bahwa sastra merupakan produk budaya yang didasarkan pada kreasi bahasa, maka sastra dapat pula dijadikan media untuk berekspresi, baik secara lisan maupun tertulis. Pendeknya, kita tidak hanya menikmati sastra demi penikmatan dan pemahaman itu sendiri, melainkan juga demi pemaknaan hidup. Karena itu, pengalaman dan pengetahuan kemanusiaan tidaklah sekedar menghadirkan dan memotret begitu saja, melainkan secara substansial menyarankan bagaimana proses kreatif pengarang dalam mengekspresikan gagasan-gagasan keindahannya. Gagasan keindahan ini, dapatlah dikatakan berfungsi ganda, untuk mengomunikasikan kenikmatan estetik (*esthetic enjoyment*), dan bagaimana membuat manusia (pembaca atau penikmat) menemukan kehidupan itu sendiri dalam figurasi estetis dunia yang lain (sastra). Depdikbud (dalam Sumiyadi, 2014, hlm. 4) menyatakan bahwa salah satu tujuan umum mempelajari sastra adalah agar kitaa mampu menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan

Niken Kania Savitri, 2018
PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI TEKS CERITA PENDEK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan berbahasa. Sejalan dengan Debdikbud, Rusyana (dalam Sumiyadi, hlm. 5) berpendapat bahwa tujuan mempelajari sastra agar kita memperoleh pengetahuan dan pengalam sastra. Kebermanfaatan karya sastra dalam kehidupan menjadi dasar bagi hadirnya karya sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari bahasa. Idealnya agar terampil berbahasa peserta didik harus menguasai empat aspek keterampilan bahasa. Keempat keterampilan tersebut yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Selanjutnya setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Melatih keterampilan berbahasa berarti juga melatih keterampilan berpikir.

Melihat pentingnya peranan bahasa di dalam kehidupan manusia, pembelajaran bahasa di sertakan dalam kurikulum di sekolah. Peserta didik diharapkan mampu melatih keterampilan bahasanya dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa di sekolah salah satunya, yaitu keterampilan berbicara. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara langsung.

Keterampilan berbicara termasuk dalam pengembangan kompetensi kurikulum Bahasa Indonesia. Melalui keterampilan berbicara kita dapat mengetahui kelogisan dan kecermatan seseorang dalam menyampaikan suatu maksud. Tarigan (2013, hlm. 16) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kemampuan berbicara memang tidak bisa terjadi begitu saja, peserta didik memerlukan latihan dan praktik langsung untuk memiliki keberanian mengungkapkan gagasannya. Pembelajaran berbicara diharapkan mampu membuat peserta didik berani mengungkapkan pendapatnya secara kreatif.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 digunakan sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir dan

keterampilan menalar maka disajikan pendekatan berbasis teks. Menurut Sufanti (dalam Suryani dkk, 2014, Vol.2 No.1) pembelajaran berbasis teks adalah pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, asas, pangkal, dan tumpuan. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Kurikulum ini menuntut agar pembelajaran bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi, tetapi harus mempelajari makna dan pemilihan kata yang tepat. Teks yang dimaksud dalam kurikulum 2013 merupakan teks sastra dan non sastra. Teks eksplanasi, teks anekdot, dan teks eksposisi merupakan contoh dari teks nonsastra, sedangkan teks sastra di kurikulum 2013 salah satunya yaitu teks cerita pendek (cerpen).

Teks cerpen dipelajari di jenjang SMA kelas XI. menurut Sudarman (2008, hlm. 263) cerpen atau singkatan dari cerita pendek, merupakan cerita yang berisi gagasan, pikiran, pengalaman kepada pembacanya. Cerpen biasanya ditulis secara bebas (prosa) dan merupakan karya rekaan (fiksi) dari pengarangnya. Dengan cerita orang masuk ke dalam pengalaman orang lainnya di media masa. Dengan masuk ke pengalaman orang lain, pembaca dibawa ke seluk beluk perasaan yang beragam, pemikiran-pemikiran baru yang penting, pengetahuan yang unik serta sikap hidup yang mungkin bisa menyegarkan. Oleh karena itu, mempelajari teks cerpen tidak hanya membuat kita terhibur dan turut berkelana dengan imajinasi-imajinasi kreatif, tetapi juga dapat mengajarkan nilai-nilai kehidupan.

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara, menurut Ulfiyani (2016, Vol. 12 No. 2) Beberapa hambatan umum yang kerap muncul antara lain: 1) anggapan bahwa keterampilan berbicara merupakan bakat atau turunan dari orang tua, 2) anggapan bahwa peningkatan keterampilan berbicara merupakan tanggung jawab dari guru bahasa Indonesia saja, 3) guru tidak memposisikan diri sebagai model. Artinya, guru tidak konsisten menjadikan dirinya contoh pembicara yang baik dan benar baik dalam konteks pembelajaran maupun konteks di luar kelas dalam percakapan dengan siswa, 4) strategi pembelajaran yang kurang sesuai, dan 5) ketidakkonsistenan guru dalam mengembangkan keterampilan berbicara, maksudnya guru hanya fokus saat materi yang berkaitan

dengan kemampuan berbicara seperti pidato saja. Akan tetapi, pada saat pembelajaran dengan materi yang tidak ada hubungan langsung dengan keterampilan berbicara, misalnya ketika siswa presentasi guru hanya fokus pada materinya dan tidak memberikan bimbingan pada kemampuan presentasi siswa yang menjadi salah satu praktik nyata berbicara. Persoalan lain yang lebih khusus berasal dari siswa berkaitan dengan ketidakmaksimalan praktik berbicara. Sa'bani (dalam Ulfiyani, 2016, Vol. 12 No. 2) menyampaikan beberapa kendala yang kerap dialami siswa dalam praktik berbicara individual, di antaranya: 1) Siswa kurang antusias mengikuti pelajaran 2) Siswa lebih senang menggunakan metode hafalan 3) Siswa takut, malu dan kurang percaya diri 4) Siswa kehabisan ide atau kata-kata saat tampil di depan kelas 5) Siswa kurang mendapat perhatian dari teman sesama siswa 6) Siswa di dalam satu kelas berjumlah banyak sehingga terdapat keterbatasan waktu untuk tampil 7) Siswa yang akan tampil tidak mempunyai perencanaan sebelumnya 8) Siswa yang menggunakan bahasa ibu jumlahnya masih banyak 9) Fasilitas laboratorium masih sangat terbatas. Faktor lain yang mempengaruhi ialah peserta didik kurang berlatih untuk berbicara. Hal ini karena pengajaran berbicara di kelas selalu monoton sehingga proses pembelajaran berbicara sulit berkembang dan hanya diminati oleh beberapa peserta didik saja.

Begitupun dalam pembelajaran cerita pendek, kelas XI di SMA pada KD 3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca dan KD 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek, biasanya peserta didik ditugaskan dengan menceritakan kembali nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen di depan kelas, sedangkan peserta didik lainnya tidak memperhatikan karena merasa kurang menarik. Hal tersebut dapat membuat beberapa peserta didik kurang memahami maksud dari cerita pendek yang mengandung banyak nilai-nilai kehidupan. Melihat permasalahan ini peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran teks cerpen masih kurang dalam hal pemahaman isi dari cerpen yang dipelajari. Hambatan ini tentunya harus diatasi dengan cara-cara yang mampu menarik peserta didik. Guru merupakan salah satu mediator yang efektif bagi menumbuhkan kemampuan menggali ide

peserta didik tentunya dengan menggunakan cara-cara pembelajaran yang tepat.

Sejalan dengan penerapan kurikulum bagi pembelajaran di sekolah, guru sebagai mediator dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan penerapan kurikulum yang ada di sekolah. Menurut Iskandarwassid dan Dadang (2008, hlm. 158) pengajar mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan, pengajar mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di kelas dalam rangka membantu proses perkembangan peserta didik.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas tinggi baik dalam mengembangkan kualitas dirinya maupun kualitas pembelajaran yang mencakup materi, media dan metode pembelajaran. Proses pembelajaran terkadang tidak berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Hal itu dapat dilihat dari adanya hambatan-hambatan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menanggapi permasalahan tersebut penulis memiliki siasat dengan melakukan suatu metode yang mampu membuat aktivitas kelas dinamis dengan memberikan gambaran nyata sehingga peserta didik dengan mudah memahaminya. Melalui partisipasi, peserta didik akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya.

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *role playing* (bermain peran). *Role playing* dapat diartikan sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Menurut Iskandar dan Dadang (2008 hlm. 287). bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara. Selain itu Mulyasa (2014, hlm. 113) juga berpendapat bahwa bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta

didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilihnya.

Adapun penelitian terdahulu dengan menerapkan metode bermain peran dilakukan oleh Marwati pada tahun 2017 dengan judul "*Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Berbantuan Media Kartu Situasi Dalam Pembelajaran Bernegosiasi*" penelitian ini pun menggunakan eksperimen kuasi dengan desain Pretest-Posttest-Design yang menggunakan dua kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol terhadap siswa SMKN 1 Bandung kelas X. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan strategi bermain peran dalam pembelajaran negosiasi terbukti efektif. Berdasarkan data dari kelas eksperimen yang terbukti mengalami peningkatan signifikan. Hal ini bisa dilihat dari jumlah skor sebelum menggunskan model bermain peran mendapatkan skor 1449 dan rata-rata hanya 45. Kemudian setelah diber perlakuan hasil kemampuan bernegosiasi siswa meningkat dilihat dari skor yang diperoleh yaitu 2725 dengan rata-rata 80 yang berada dalam kategori baik. Data kelas kontrol mengalami peningkatan namun tidak seperti kelas eksperimen. Tes awal mendapatkan jumlah skor 1404 dan nilai rata-rata 41 yang berada dalam kategori sangat kurang sedangkan tes akhir mendapatkan skor 2569 dan nilai rata-rata 76 yang berada dalam kategori baik.

Penelitian metode bermain peran yang lain juga pernah dilakukan oleh Ahmad Syarifuddin (2016, Vol 2, No 1) bahwa hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode role playing yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode role playing yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan di atas didapat t0> ttdengan hasil yaitu 2,052,77. Jadi, karena t0 lebih besar daripada tt maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan

metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran berbicara. Perbedaan dengan penelitia sebelumnya terletak pada jenis teks yang digunakan dan tingkatan satuan pendidikan.

Selain banyaknya penelitian mengenai metode bermain peran terdapat juga penelitian mengenai teks cerita pendek yang dilakukan oleh Yuwono pada tahun 2016 dengan judul *"Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Menulis Cerpen"* penelitian ini pun menggunakan eksperimen kuasi dengan desain *Prates -Pascates-Design* yang menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap peserta didik MAN 1 Bandung kelas XI, hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran menulis cerpen lebih berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis peserta didik daripada menggunakan pembelajaran berbasis masalah.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya terletak pada keterampilan berbahasa dan metode yang digunakan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran berbicara teks cerita pendek pada kelas XI SMA Negeri 14 Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini.

1. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran?
2. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek di kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek antara kelas eksperimen yang

menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol tanpa menggunakan metode bermain peran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini bermaksud agar pembelajaran berbicara cerita pendek melalui penerapan bermain peran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun secara khusus penelitian ini bertujuan.

1. untuk menjelaskan kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek di kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran;
2. untuk menjelaskan kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek di kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran;
3. untuk menjelaskan apakah terdapat perbedaan yang signifikan mengenai kemampuan menceritakan kembali isi cerita pendek antara kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol tanpa menggunakan metode bermain peran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan berbicara dengan menerapkan metode bermain peran menggunakan teks cerpen. Selain bagi peserta didik diharapkan juga dapat bermanfaat bagi guru agar dapat mengetahui metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara khususnya dalam pembelajaran berbicara dan dapat menerapkannya sehingga guru tersebut dapat membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik agar terampil berbicara dengan menerapkan metode bermain peran dan manfaat bagi penulis untuk mengenal cara penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran teks cerpen.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya, mengembangkan, juga memperbarui metode yang telah ada dalam menunjang pembelajaran berbicara. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi inovasi termutakhir dalam menyiasati permasalahan yang kerap

terjadi dalam aspek keterampilan berbahasa khususnya berbicara dan pembelajaran teks cerita pendek.

E. Struktur Organisasi

Skripsi ini berpedoman pada Penulisan Karya Tulis Ilmiah (PKTI) UPI pada tahun 2017 dengan penjabaran sebagai berikut.

1. BAB I

   Berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
2. BAB II

   Berisi landasan teoretis yang berkaitan dengan metode bermain peran, keterampilan berbicara melalui teks cerpen, definisi operasional, anggapan dasar, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan variabel dan hipotesis.
3. BAB III

   Berisi penjabaran rinci mengenai metode penelitian meliputi, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV

   Terdiri atas dua hal utama, yaitu pengolahan atau analisis data serta pembahasan atau analisis temuan.
5. BAB V

   Berisi tentang simpulan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendas.