

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkomunikasi adalah salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa itu sendiri terbagi menjadi empat komponen, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung. Menurut Tarigan (2005: 15) “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan pendapat serta pikiran, gagasan dan perasaan”.

Keterampilan berbicara akan lebih baik melalui praktik dan latihan yang banyak dan rutin. Kurangnya praktik berbicara di depan umum dan cara latihan yang monoton membuat siswa menjadi kurang aktif dan terkadang merasa jemu karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan guru. Menurut Daryanto (2011: 1) “kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru, yang tidak memahami kebutuhan siswa tersebut, baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu”.

Dalam dunia pendidikan salah satu masalah pembelajaran berbicara adalah salahnya penggunaan metode saat proses belajar-mengajar. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran berbicara dirasa kurang cocok. Dimana metode ceramah hanya menginformasikan fakta dan konsep serta menitik beratkan pada penguasaan pengetahuan tanpa dilatih mengembangkan apa yang dimiliki siswa. Sedangkan yang seharusnya adalah siswa yang berperan aktif hingga siswa

termotivasi dan selalu terangsang untuk berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan metode ceramah membuat pembelajaran berbicara menjadi tidak aktif dikarenakan metode ceramah adalah metode pengajaran satu arah, dimana pengajar menjelaskan dan siswa mendengarkan serta mencatat. Berbeda dengan tujuan utama dari pembelajaran berbicara itu sendiri adalah mengasah dan menilai seberapa besar kemampuan berbicara siswa.

Metode pembelajaran sangat penting dalam penyampaian sebuah materi ajar karena dengan menggunakan metode yang tepat maka akan menghasilkan apa yang diharapkan. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara adalah metode *role playing*.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang Jill Hadfield (dalam Sharningkuliahku, 2011)

Metode *role playing* dalam proses pembelajaran digunakan untuk belajar tentang pengenalan perasaan dan persoalan yang dihadapi siswa serta untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Metode *role playing* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa dan untuk memotivasi siswa agar lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan.

Role playing adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktik berbahasa lisan secara intensif dan memberikan kesempatan

kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Melalui metode *role playing* siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Penggunaan metode *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Penggunaan metode *role playing* membuat siswa tidak akan merasakan jemu dengan pembelajaran yang dilakukan di ruangan, karena metode yang digunakan oleh guru beragam dalam penyampaiannya. Metode *role playing* diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan memberikan sesuatu gaya penyampaian yang baru. Berdasarkan paparan tentang keterampilan berbicara dengan metode *role playing* menunjukkan bahwa *role playing* akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran berbicara pada siswa SMK Bina Prestasi Bangsa dirasakan kurang bersifat implementatif, dimana yang berperan aktif adalah guru dengan menjelaskan teori-teori dan siswa menyimak serta mencatat penjelasan guru. Seharusnya dalam setiap pembelajaran berbicara siswa yang aktif berbicara melakukan praktik sebagaimana tujuan yang ingin tercapai dari pembelajaran tersebut. Selain itu,

Retno gandraesmi F ,2013

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa, pada pembelajaran berbicara dalam konteks bekerja siswa menemukan kesulitan dengan penggunaan bahasa dan pemilihan kata atau kalimat yang baik dan sopan kepada lawan bicaranya dikarenakan kebiasaan penggunaan bahasa di lingkungannya.

Selain hasil observasi dan wawancara, penulis juga melakukan studi pustaka terhadap beberapa hasil penelitian sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Deristiani (2009) penelitian tersebut dilakukan terhadap satu kelas saja. Dalam penelitiannya, sebelum pembelajaran menggunakan metode *role playing* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 69,06 dan mengalami peningkatan rata-rata setelah menggunakan metode *role playing* menjadi 76,53.

Sementara itu, Putra (2009: 92-94) melakukan penelitian dan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penelitian dilakukan dengan tiga siklus pada siklus I sebanyak 35% siswa aktif berbicara, siklus II 59%, dan pada siklus III kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 85% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat dikatakan metode *delivery from memory* dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa.

Aswati (2010: 84-84) juga melakukan penelitian, dalam penulisannya yang menggunakan metode penelitian kuantitatif diperoleh hasil rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media berita dokumenter adalah 69 dan mengalami peningkatan setelah menggunakan media berita dokumenter menjadi 72,5.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka tersebut penulis merasa termotivasi untuk melakukan penelitian serupa guna meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Pada kurikulum SMK kelas XI semester kedua terdapat kompetensi dasar tentang bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja, sehingga penulis memilih kelas XI sebagai sasaran penelitian. Penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan siswa berbicara dengan baik dan sopan dengan mitra bicara menggunakan pola gilir yang tepat. Berbeda dengan penelitian sebelum-sebelumnya, dimana sebelumnya penelitian dilakukan pada materi mengemukakan pendapat, sedangkan kali ini penulis memilih materi bercakap-cakap yang harus disesuaikan dengan kebutuhan praktik siswa di lapangannya nanti, karena di sekolah kejuruan materi disesuaikan dengan jurusan masing-masing.

Berkaitan dengan materi yang dipilih adalah materi SMK, maka penulis memilih SMK Bina Prestasi Bangsa sebagai tempat untuk melakukan penelitian. SMK Bina Prestasi Bangsa merupakan SMK swasta yang berlokasi di Kabupaten Bandung Barat. SMK Bina Prestasi Bangsa ini memiliki kelas perhotelan yang jumlah siswanya adalah 30 orang. Penulis pun mendapat kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran sebagai observasi awal untuk mengenal karakteristik siswa tersebut. Berdasarkan hasil observasi kelas selama pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berlangsung, serta hasil wawancara terhadap guru kelas Bahasa dan Sastra Indonesia kelas XI yang menyatakan bahwa siswa di kelas itu bersifat homogen, maka penulis pun memilih kelas tersebut untuk dijadikan sampel penelitian.

Metode *role playing* merupakan perantara pembelajaran. Metode *role playing* memiliki peranan yang sangat penting pada proses belajar mengajar. Selain dapat menarik perhatian siswa, metode *role playing* juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan setiap mata pelajaran secara langsung yang tidak dapat disampaikan oleh guru. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa dengan memanfaatkan berbagai macam metode pembelajaran dan media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal dan berorientasi pada prestasi belajar siswa.

Dalam pengajaran di lapangan, tidak banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar, padahal metode pembelajaran sangatlah penting guna menunjang tercapainya suatu pembelajaran. Dari hasil observasi, sedikitnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dikarenakan terlalu sulitnya pelaksanaan metode pembelajaran yang lain dari pada metode ceramah dan metode pembelajaran yang lain perlu alat-alat penunjang tidak seperti metode ceramah yang hanya perlu penguasaan materi saja.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis bermaksud mengangkat permasalahan tersebut ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Berbicara (Eksperimen Semu di SMK Bina Prestasi Bangsa Tahun Ajaran 2012/2013)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara.
2. Siswa kurang pelatihan dalam keterampilan berbicara.
3. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga pembelajaran kurang efektif dan cenderung membosankan.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran berbicara.

C. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Keterampilan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kegiatan yang luas. Oleh sebab itu, penulis akan membatasi penelitian pada beberapa hal di bawah ini.

- a. Pokok bahasan penelitian adalah bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja.
- b. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan menggunakan metode *role playing*.
- c. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa tahun ajaran 2012/2013.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

Retno gandraesmi F ,2013

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Bagaimanakah kemampuan berbicara siswa kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa sebelum menggunakan metode *role playing*?
- b. Bagaimanakah kemampuan berbicara siswa kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa setelah menggunakan metode *role playing*?
- c. Adakah perubahan yang signifikan pada siswa kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran berbicara?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. mengetahui kemampuan berbicara siswa kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa sebelum menggunakan metode *role playing*;
2. mengetahui kemampuan berbicara siswa kelas XI Perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa setelah menggunakan metode *role playing*;
3. mengetahui perbedaan tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan baru dalam perkembangan teori pembelajaran berbicara yang berkaitan dengan ragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara, khususnya bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja agar

lebih menarik dan bervariasi. Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah referensi media pengajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbicara. Dengan demikian, kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di setiap pelaksanaan pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh baik pada siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan mempermudah siswa untuk dapat memahami, serta menumbuhkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbicara.

F. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

1. Pembelajaran bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa di kelas XI SMK.
2. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang memerlukan kreativitas dan keberanian untuk mengungkapkannya.
3. Metode pembelajaran yang tepat digunakan akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah kebenaran yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti (Arikunto, 2007: 45).

Dalam penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis kerja (H_a) yaitu adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa kelas XI perhotelan SMK Bina Prestasi Bangsa sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing*.