

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Hubungannya dengan makhluk sosial, terkandung maksud bahwa manusia tidak dapat lepas dari manusia lainnya. Dengan membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan diperoleh dari hasil komunikasi, maka peserta didik mampu membangun struktur kognitif baru yang dapat menjadi dasar tindakan yang akan dilakukan (Sadirman, 2004: 1). Dari pendapat tersebut jelaslah bahwa manusia membutuhkan komunikasi agar manusia tersebut dapat memiliki pengetahuan sehingga manusia tersebut mengetahui bagaimana bertindak di masyarakat, namun agar dapat berkomunikasi dengan baik manusia membutuhkan alat komunikasi yaitu bahasa.

Chaer (dalam Laia, 2010: 3) mengatakan bahwa fungsi bahasa adalah alat interaksi sosial, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Wardhaugh (dalam Laia, 2010: 3), seorang pakar sociolinguistik juga mengatakan bahwa fungsi bahasa adalah alat komunikasi manusia, baik lisan maupun tulisan. Dari dua pendapat tersebut jelaslah bahwa manusia membutuhkan bahasa untuk dapat berkomunikasi.

Komunikasi adalah suatu interaksi, ini berarti bahwa komunikasi merupakan hubungan sebab akibat atau reaksi (Kusumah, 2004: 51). Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi,

yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokoknya (Sadirman, 2004 :14), dari pendapat tersebut jelaslah bahwa proses belajar yang dilakukan disekolah juga merupakan proses komunikasi. Pembelajaran bahasa sebagai alat komunikasi penting diajarkan agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar, pembelajaran bahasa sebaiknya diajarkan atau dilatih secara terus menerus, sebagaimana yang dikatakan oleh Kusumah dalam Disertasinya (2004: 62-63)

Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa tidak akan dimiliki dengan baik oleh seseorang jika ia tidak pernah mempelajari atau latihan sebelumnya. Penugasan bahasa yang dimiliki oleh anak mulai dari kecil hingga dewasa dikarenakan adanya belajar dan latihan yang terus menerus, sehingga menjadi suatu keterampilan berbahasa. Siswa mulai menerima unsur bahasa mulai dari menyimak dalam bentuk paling sederhana yaitu mendengar. Kemudian siswa menggunakan alat bicaranya dan mulai mengeluarkan suara dari mulutnya. Suara ini lama kelamaan menjadi bermakna, dan ini merupakan awal dari keterampilan berbicara pada siswa.

Dari hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan bahasa sangat penting, dan sebaiknya pendidikan bahasa diajarkan pada saat yang tepat agar lebih mudah dimengerti dan diterapkan.

Bahasa merupakan salah satu alat penting dalam kegiatan kognitif. Ditinjau dari perkembangan bahasa, anak usia SMP berada pada tahap perkembangan kognitif, dimana ada peningkatan fungsi intelektual, kapabilitas memori dalam bahasa dan perkembangan konseptual (Arajoo dalam (Ade, 2010: 7)). Perbendaharaan bahasa Siswa SMP terbilang banyak, karena mereka telah menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar. Pada Usia sekolah dasar kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*) berkembang pesat. Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada akhir

(kira-kira usia 11 – 12 tahun) anak telah dapat menguasai sekitar 5.000 kata (Abin Syamsuddin M, 2001; dan Nana Syaodih S., 1990).

Mengenai perkembangan bahasa siswa SMP yang sedang berkembang, mereka tidak hanya belajar bahasa ibu melainkan juga bahasa asing lainnya. Di era globalisasi sekarang ini, alat komunikasi bahasa yang dibutuhkan tidaklah hanya bahasa Indonesia yang merupakan bahasa sehari-hari namun juga Bahasa asing, sehingga tidak dapat diragukan bahasa asing merupakan alat komunikasi penting sekaligus merupakan salah satu ketrampilan hidup (*life skill*) yang harus dikuasai oleh seseorang, khususnya siswa. Menurut Undang-undang No. 25 Tahun 2000 tentang Program Pembangunan Nasional 2000 – 2004 dengan tujuan untuk mengantisipasi era globalisasi dunia pendidikan. Bahasa Asing yang paling penting untuk diajarkan oleh siswa yaitu Bahasa Inggris yang merupakan salah satu bahasa internasional.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang dalam penggunaannya semakin meningkat dan membuat bahasa ini semakin berakar dalam setiap masyarakat. Menurut Depdiknas (2004 : 1)

Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang dianggap penting diajarkan untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya serta pengembangan hubungan antar bangsa. Sehingga Bahasa Inggris dijadikan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah - sekolah di seluruh dunia termasuk di Indonesia, bahkan di Indonesia sendiri Bahasa Inggris dijadikan salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan sekolah.

Dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah terutama SLTP, SMU, dan SMK terasa sangat membosankan pada akhirnya pengajaran bahasa Inggris hanya ditekankan pada *speaking* saja yang jelas hanya mempraktekkan salah satu

dari keempat *skill* saja (Kusumah, 2004: 26). Namun dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya siswa yang masih dalam kemampuan dasar sebaiknya memang lebih dikembangkan pada kemampuan *speaking*, karena berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif (Nurdin dalam Kusumah, 2004: 67).

Berdasarkan penelitian Kasihani K.E. Suyanto Tahun 2003 di 10 propinsi (Jatim, Jateng, DIY, Bali, NTT, Sulsel, Kalteng, Kalsel, Sumbar, dan Sumsel) (dalam Dinny, 2005: 1-2) dapat dilihat bahwa siswa SMP mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Inggris karena (1) Rasa senang mereka yang berkaitan dengan motivasi belajar Bahasa Inggris mereka menurun, dan (2) intensitas penggunaan bahasa Inggris yang kurang sehingga terasa asing bagi mereka.

Dalam meningkatkan motivasi belajar perlulah suatu strategi belajar yang baik. Berbagai cara harus dapat dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, namun kadang sekolah memiliki kendala berupa kurangnya fasilitas sekolah yang memadai, salah satu strategi belajar yang dapat digunakan dengan mudah adalah dengan menerapkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan solusi dalam menghilangkan rasa bosan dan kurangnya motivasi belajar. Pemilihan metode haruslah sesuai dengan karakteristik SMP.

Salah satu karakteristik siswa SMP adalah seringnya mereka mengkhayal, yaitu keinginan menjelajah dan berpetualang yang tidak semuanya dapat tersalurkan. Biasanya terhambat dari segi biaya, oleh karena itu mereka lalu

mengkhayal mencari kepuasan. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif, justru kadang menjadi sesuatu yang konstruktif, misalnya munculnya sebuah ide cemerlang (Ade, 2010: 5). Berdasarkan karakteristik siswa yang suka mengkhayal metode *role playing* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dengan metode *role playing* siswa dapat mengekspresikan perasaannya dan bahkan melapaskannya (Ahmadi, dkk, 2011: 33).

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena metode ini sangat menuntut semua siswa agar dapat berperan serta dalam prosesnya, dimana mereka akan memerankan suatu peran, sehingga dengan sendirinya mereka akan melakukan interaksi, apalagi jika dilihat bahwa usia siswa kelas I SMP masih senang bermain.

Pada metode *role playing* ini sangat sesuai dengan teori John Dewey tentang belajar yakni prinsip belajar sambil berbuat (*learning by doing*), prinsip ini berdasarkan siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi/konsep (Oemar, 2001: 212).

Azies dan Alwasilah (1996: 95-101) menjelaskan bahwa teknik bermain peran (*Role Playing*) banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan, berdasarkan pendapat tersebut kita dapat mengetahui bahwa Metode *Role Playing* ini baik digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, karena metode ini sangat menyenangkan, karena jika siswa telah merasa senang pada pelajaran bahasa Inggris maka motivasi belajar Bahasa Inggrisnya pun akan meningkat dengan sendirinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sundawi Liasari (2010) tentang Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, selain siswa aktifitas mengajar guru pun meningkat yakni mampu mengelola kelas lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi diatas, maka penulis merumuskan judul penelitian ini adalah **“PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SMPN 23 BANDUNG”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah secara umum yaitu: “Seberapa besarkah pengaruh penggunaan metode *role playing* pada pelajaran Bahasa Inggris terhadap peningkatan motivasi belajar

siswa kelas I SMPN 23 Bandung ?” Adapun rumusan masalah secara khusus yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan perhatian (*attention*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi?
2. Apakah terdapat perbedaan kesesuaian (*relevance*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi?
3. Apakah terdapat perbedaan kepercayaan diri (*self confidence*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi?
4. Apakah terdapat perbedaan kepuasan (*satisfaction*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode *role playing* pada pelajaran Bahasa Inggris terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas I SMPN 23 Bandung. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apakah terdapat perbedaan perhatian (*attention*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi.

2. Mengetahui apakah terdapat perbedaan kesesuaian (*relevance*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan kepercayaan diri (*self confidence*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi.
4. Mengetahui apakah terdapat perbedaan kepuasan (*satisfaction*) antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode diskusi.

D. Metode Penelitian

Metode dapat diartikan sebagai suatu cara kerja untuk mencapai tujuan tertentu agar dapat terkumpul data serta dapat mencapai tujuan penelitian itu sendiri. Metode penelitian adalah suatu cara untuk memperoleh pengetahuan atau memecahkan permasalahan yang dihadapi (Ali, 1984:54).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Pada hakekatnya kuasi eksperimen adalah metode eksperimental, namun dalam pelaksanaan kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan secara random.

Alasan tidak dilakukannya penugasan random ini disebabkan peneliti tidak mungkin mengubah kelas yang sudah ada sebelumnya, sehingga peneliti dapat menentukan subjek penelitian yang mana saja yang masuk ke dalam kelompok-kelompok eksperimen. Kelompok-kelompok yang berada dalam satu kelas biasanya sudah seimbang sehingga jika peneliti membuat kelompok-kelompok kelas yang baru maka dikhawatirkan akan hilangnya suasana alamiah yang

memang sudah terbentuk sebelumnya. Untuk menghindari hilangnya suasana alamiah kelas tersebut maka peneliti menggunakan metode eksperimen kuasi dengan mempergunakan kelas-kelas yang sudah ada di dalam populasi tersebut.

Kelompok-kelompok yang sudah ada tersebut kemudian kita bagi dua untuk menentukan kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan metode Role Playing, dan kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan metode diskusi.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMPN 23 Bandung, alamat tepatnya adalah Jalan Arjuna 20 - 22, Ciroyom, Andir, Bandung 40182.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012 – 2013 yang disesuaikan dengan pelajaran Bahasa Inggris yang ada di kelas I A & B SMPN 23 Bandung. Penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober 2012.

3. Subyek atau Partisipan Yang Terlibat Dalam Penelitian

Subyek partisipan dalam penelitian ini adalah Siswa SMPN 23 Bandung Kelas I A & B Semester Ganjil tahun ajaran 2012 – 2013, dengan jumlah siswa 80 orang.

4. Alat Pengumpulan Data

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

b. Studi Dokumenter

Studi dokumenter merupakan kegiatan mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah dipilih untuk melengkapi penelitian. Dokumen tersebut berupa profil sekolah SMPN 23 Bandung dan teori-teori yang mendukung penelitian.

c. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung dengan cermat ketempat yang akan diketahui datanya, sehingga diperoleh data yang aktual dan terperinci. Kegiatan observasi dalam penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran kelas I SMP.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada ilmu pendidikan, terutama dalam peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama

a. Bagi Guru

- Mampu menjadi inovasi dalam metode belajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Mampu memperbaiki atau menyempurnakan metode belajar melalui metode *Role Playing*
- Lebih memperhatikan kebutuhan anak, dibandingkan hanya sekedar menyampaikan materi.

b. Bagi Siswa

- Meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris.
- Meningkatkan kemampuan berfikir siswa juga melatih keterampilan belajar siswa.
- Memudahkan siswa dalam memahami atau menangkap pembelajaran yang diberikan guru.

c. Bagi Peneliti

Untuk memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran jelas tentang penerapan metode *Role Playing* yang sangat merupakan metode belajar yang menarik namun masih jarang digunakan.

F. Sitematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya maka penulis memberikan gambaran umum mengenai isi dan materi yang akan dibahas, yaitu :

Bab I Pendahuluan. Terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hipotesis Tindakan, Definisi Operasional, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Pustaka. Merupakan landasan teori dan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang mendasari penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Berisi metode penelitian, Lokasi dan Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan, dan Pengolahan Data.

Bab VI Hasil Penelitian Dan Pembahasan. Berisi deskripsi dan pembahasan awal/perencanaan, penelitian, pelaksanaan penelitian, dan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran.