

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Tujuan umum pendidikan menengah kejuruan adalah menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, terdidik, dan profesional sesuai dengan tuntutan pembangunan, serta meningkatkan mutu dan relevansi tamatan SMK. Implementasi tujuan umum pendidikan menengah kejuruan tersebut telah diaplikasikan dalam bentuk visi pendidikan menengah kejuruan bahwa pendidikan menengah kejuruan sebagai pusat layanan penyiapan tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, terdidik, profesional, dan berdaya saing sesuai dengan tuntutan pembangunan nasional. Pada esensinya bahwa lulusan SMK akan diproyeksikan menjadi tenaga kerja menengah yang andal dan siap pakai.

Berdasarkan kurikulum 2004, yaitu Kurikulum Bahasa Indonesia Berbasis Kompetensi, mata diklat bahasa Indonesia memiliki tiga kompetensi, yaitu 1) berkomunikasi dalam bahasa Indonesia setara dengan kualifikasi **semenjana** dengan kode A untuk kelas I; 2) berkomunikasi dalam bahasa Indonesia setara dengan kualifikasi **madya** dengan kode B untuk kelas II; dan 3) berkomunikasi dalam bahasa Indonesia setara dengan kualifikasi **unggul** dengan kode C untuk kelas III.

Dari tiga kompetensi mata diklat bahasa Indonesia tersebut, siswa kelas II diharapkan mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia setara dengan kualifikasi madya. Namun dalam kenyataan di kelas, kemampuan berkomunikasi lisan siswa masih belum mencapai hasil yang maksimal. Indikator itu tergambar dari hasil

observasi awal yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbicara masih terlihat fakum, di antaranya siswa masih memiliki rasa malu dalam mengungkapkan gagasan, tidak ada keberanian tampil di kelas, dan belum adanya rasa percaya diri pada diri siswa. Keadaan pembelajaran keterampilan berbicara yang masih memprihatinkan ini dibenarkan H.G.Tarigan bahwa keadaan pengajaran keterampilan berbicara, sejalan dengan keadaan pengajaran bahasa Indonesia, belum memuaskan. Keterampilan berbicara, dalam arti luas, para pelajar belum memadai. Kenyataan dalam diskusi, seminar ataupun ceramah menunjukkan bahwa sebagian besar pesertanya diam, kurang bersuara. Kecakapan beradu argumentasi masih jauh dari memadai (Tarigan, 1986:88).

Gambaran di atas yang menyebutkan bahwa kemampuan berkomunikasi lisan siswa belum mencapai hasil yang maksimal, perlu diselaraskan dengan pencapaian program pembelajaran yang memadai. Hal itu mencerminkan bahwa kemampuan berkomunikasi lisan siswa akan tercapai secara maksimal bila program pembelajaran keterampilan berbicara dilaksanakan dengan melibatkan aktivitas dan interaksi siswa. Sejalan dengan itu, Fowler (1965) menjelaskan bahwa pencapaian program pengajaran dilandasai prinsip-prinsip yang relevan dan pola KBM yang membuat para siswa secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Prinsip-prinsip tersebut adalah pengintegrasian program latihan keterampilan berbicara sebagai bagian dari penggunaan bahasa secara menyeluruh dengan penekanan pada unit-unit khusus yang melibatkan aktivitas guru dan siswa.

Dari uraian Fowler tersebut, penulis beranggapan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara pada prinsipnya harus melibatkan aktivitas siswa secara maksimal dan keterlibatan guru dalam mengarahkan serta menganalisis kemampuan berbicara siswa di kelas. Menurut Ahmadi (1990), keterlibatan guru dapat mencakup antara lain dalam tiga hal: a) diagnosis guru mengenai kebutuhan, minat, dan selera siswa secara umum; b) diagnosis guru mengenai perbedaan kondisi keterampilan individual siswa; c) keterampilan guru bekerja secara efektif dan efisien sesuai dengan keadaan siswa, sumber, dan fasilitas.

Banyak metode dan teknik yang digunakan guru dalam belajar mengajar keterampilan berbicara. Salah satu strategi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah Simulasi *Master of Ceremony* (SMC). Asumsinya karena pembelajaran simulasi akan melibatkan interaksi siswa dalam proses belajar. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dan lingkungan secara mandiri atau sengaja dirancang. Sekait dengan proses belajar, Suparman (1997) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun secara fisik.

Dewasa ini kegiatan *master of ceremony* sudah tidak asing lagi dan memang sudah memasyarakat. Karena kompleksnya kehidupan dalam bermasyarakat maupun berorganisasi, baik lembaga ataupun perseorangan, sekarang ini banyak yang menggunakan jasa MC tersebut. *Master of Ceremony* yang dalam Kamus Inggris-

Indonesia karangan John M. Echols dan Hassan Shadily (1986:374) diartikan sebagai pemimpin upacara, dalam konteks lain dapat diartikan sebagai pemandu acara atau pembawa acara. Dalam pandangan Tarigan (1981) *master of ceremony* dikategorikan sebagai berbicara di muka umum (*public speaking*) yaitu berbicara untuk melaporkan (*informative speaking*).

Pembawa acara (*master of ceremony*) menurut M. Ali Chasan Umar (1997) terdiri atas beberapa contoh, di antaranya pembawa acara syukuran, perpisahan, peresmian, khitanan, resepsi perkawinan, peringatan hari-hari besar nasional, halalbihalal, menerima kunjungan tamu, maupun acara pengajian. Karena bagian-bagian isi dari *master of ceremony* hampir sama, maka penulis cenderung memilih MC pada kegiatan formal "Perpisahan" dan nonformal "Resepsi Perkawinan".

Kelemahan umum pengajaran keterampilan berbahasa di sekolah, termasuk pengajaran berbicara di SMK terletak pada segi metodologi pengajaran, baik strategi, metode, maupun teknik yang digunakan guru. Guru lebih banyak mengajarkan secara teoretis dalam keterampilan berbicara, sedangkan praktik sebagai titik sentral kemampuan berbicara siswa kurang diperhatikan. Oleh karena itu, hasil belajar keterampilan berbicara tidak maksimal. Hal itu terlihat dari hasil penelitian C.E. Beeby bahwa kelemahan umum pengajaran di Indonesia terletak dalam segi metodologi pengajaran. Guru mengajar secara rutin. Padahal hasil belajar dekat sekali hubungannya dengan metode mengajar yang diikuti cara belajar siswa (C.E. Beeby dalam Tarigan 1986:1).

Dari uraian tersebut, ternyata betapa pentingnya keterampilan berbicara—dalam hal ini *master of ceremony*—bagi siswa kelas II SMK Negeri 2 Cirebon karena keterampilan tersebut akan diaplikasikan ke dunia kerja dan masyarakat. Dari sisi model pembelajaran yang penulis aplikasikan, penulis lebih cenderung menggunakan model pembelajaran interaktif dengan bentuk simulasi. Hal ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang besar bagi peningkatan kualitas guru. Dengan demikian, guru dapat mengajar secara bervariasi serta dapat meningkatkan kadar proses dan hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran diharapkan semakin efektif dan efisien.

Model pembelajaran interaktif, menurut Suparman (1997) memiliki karakteristik umum sebagai berikut. 1) adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perorangan; 2) keterlibatan mental pikiran, perasaan siswa tinggi; 3) guru berperan sebagai fasilitator belajar, narasumber, manajer kelas yang demokratis; 4) menerapkan pola komunikasi banyak arah; 5) suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang dan tetap terkendali oleh tujuan; 6) potensial dapat menghasilkan dampak instruksional dan dampak pengiring lebih efektif; 7) dapat digunakan di dalam dan atau di luar kelas/ruangan.

Simulasi *Master of Ceremony* (SMC) dalam pembelajaran sangat penting karena Model Simulasi dalam pembelajaran berpangkal dari adanya keterampilan tertentu yang harus dikuasai oleh siswa. Banyak manfaat yang dapat kita ambil dari model Simulasi, seperti dapat menanamkan disiplin dan sikap hati-hati, menanamkan kebiasaan kerja sama. Oleh karena itu, Suparman (1997) menjelaskan bahwa prinsip

belajar yang terkait dengan Model Simulasi adalah penguasaan keterampilan yang harus dilakukan melalui latihan.

Penelitian-penelitian tentang keterampilan berbicara tampaknya jarang dilakukan oleh guru, terlebih lagi dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas bagi kalangan guru sangat dianjurkan karena penelitian tindakan kelas merupakan kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru. Selain itu, penelitian tindakan kelas tentu saja memiliki manfaat yang besar bagi guru yang ingin memperbaiki kinerjanya.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, penulis mencoba meneliti
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI
SIMULASI *MASTER OF CEREMONY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS II SMK NEGERI 2 KOTA
CIREBON TAHUN 2005/2006.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah penulis paparkan, maka ada beberapa permasalahan yang penulis identifikasikan di antaranya sebagai berikut.

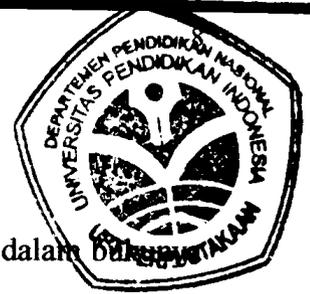
1. Kebutuhan-kebutuhan apakah yang ingin diperoleh siswa SMK Negeri 2 Cirebon untuk meningkatkan kemampuan berbicara ?
2. Kendala-kendala apakah yang dirasakan siswa SMK Negeri 2 Cirebon dalam meningkatkan kemampuan berbicara ?

3. Kebutuhan-kebutuhan apakah yang ingin diperoleh guru dalam pembelajaran kemampuan berbicara ?
4. Kendala-kendala apakah yang dirasakan oleh guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara ?
5. Bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif melalui simulasi *master of ceremony* ?
6. Perbaikan-perbaikan apakah yang dilakukan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran interaktif melalui simulasi *master of ceremony* ?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada model pembelajaran interaktif melalui *Simulasi Master of Ceremony* (SMC) yang digunakan dalam keterampilan berbicara di kelas II SMK Negeri 2 Kota Cirebon. Masalah ini diteliti karena berlandaskan pada tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, di antaranya, yaitu menghasilkan lulusan yang terampil berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulis dan menghasilkan lulusan yang mampu memanfaatkan bahasa Indonesia untuk berkarya dan berprestasi di tengah masyarakat.

Selain itu, model pembelajaran ini didasarkan atas tujuan keterampilan berbicara yang diungkapkan M.E Fowler (1965), yaitu mencakup mudah dan lancar atau fasih, kejelasan, bertanggung jawab, dan membentuk pendengaran yang kritis. Adapun pembelajaran simulasi didasarkan atas pendapat Joice dan Weil (1990) dalam



bukunya *Models of Teaching* serta pendapat Atwi Suparman (1997) dalam bukunya *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam keterampilan berbicara ini adalah keterampilan berbicara *master of ceremony* pada acara perpisahan dan resepsi pernikahan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran interaktif melalui simulasi *master of ceremony* dalam keterampilan berbicara. Tujuan tersebut akan tercapai melalui penerapan model dalam tiga siklus pembelajaran keterampilan berbicara.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Melalui pengembangan model pembelajaran keterampilan berbicara dengan Simulasi MC, teori keterampilan berbicara dan strategi pembelajarannya akan bertambah. Model ini akan menjadi acuan dan sekaligus pegangan bagi kompetensi guru dalam mengajar. Selain itu, model ini akan menjadi penambah wawasan guru SMK karena dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kota Cirebon belum pernah dipopulerkan.

2. Manfaat Praktis

Jika penelitian ini menunjukkan kontribusi yang positif dari aplikasi model pembelajaran keterampilan berbicara dengan simulasi *master of ceremony*, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap berbagai pihak.

- a. *Manfaat bagi penulis.* Penulis dapat mengetahui pengembangan model pembelajaran keterampilan berbicara melalui interaktif simulasi *master of ceremony*. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan penulis pada bidang kajian keterampilan berbahasa.
- b. *Manfaat bagi guru.* Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu model pembelajaran keterampilan berbicara.
- c. *Manfaat bagi siswa.* Siswa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk kecakapan hidup (*life skills*) di masyarakat.
- d. *Manfaat bagi para peneliti.* Para peneliti yang hendak melakukan penelitian yang sejenis, kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai perbandingan.

F. Definisi Operasional

Agar lebih mudah memahami permasalahan penelitian ini, perlu penulis jelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian tersebut.

- a. **Pengembangan Model pembelajaran interaktif melalui simulasi *master of ceremony*** yang penulis maksud adalah pengembangan model rancangan pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun fisik dengan cara memberikan



kesempatan kepada siswa untuk meniru kegiatan menjadi pemandu acara (*master of ceremony*)

- b. **Kemampuan berbicara siswa** yang penulis maksud adalah kecakapan atau kemampuan menggunakan bahasa lisan oleh siswa .

G. Anggapan Dasar

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada anggapan dasar dari pendapat para ahli mengenai pembelajaran interaktif simulasi, teori berbicara dan penggunaan teknik pembelajaran sebagai berikut.

- a. Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar secara aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun secara fisik.
- b. Simulasi *master of ceremony* merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk meniru pekerjaan sebagai *master of ceremony* atau pemandu acara dalam suatu kegiatan.
- c. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa. Sebagai suatu keterampilan, kemampuan berbicara dapat ditingkatkan melalui pelatihan dan kegiatan praktik.
- d. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara adalah praktik berbicara yang menuntut keterlibatan intelektual-emosional siswa.
- e. Penggunaan beberapa teknik dalam proses pembelajaran dipandang lebih menguntungkan daripada hanya menggunakan satu teknik.

H. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi di SMK Negeri 2 Kota Cirebon. Hal ini mengingat bahwa sekolah tersebut memiliki kualifikasi sekolah bertaraf nasional.

