

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Tujuan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia dalam ranah pendidikan adalah meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Berbicara dan aspek kebahasaan memiliki hubungan yang erat karena keduanya mempengaruhi perkembangan kosa kata yang akan diperoleh anak, baik melalui kegiatan menyimak ataupun membaca. Linguis berkata bahwa *speaking is language*. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan manusia setelah mereka mempelajari keterampilan menyimak (Tarigan, 2008: 3).

Menyimak dan berbicara merupakan keterampilan berbahasa lisan yang sangat fungsional dalam kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu wujudnya adalah proses belajar dan mengajar di sekolah. Sekolah merupakan tempat untuk memberikan ilmu dan menerima ilmu. Pemberi ilmu adalah guru dan penerima ilmu adalah siswa. Proses penyampaian ilmu antara guru dengan siswa dapat dilakukan melalui komunikasi dua arah. Hal ini ditekankan Brooks, dalam Tarigan (1986: 3) yang menyatakan bahwa berbicara dan menyimak merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung serta merupakan komunikasi tatap-muka.

Namun, pembelajaran berbicara ataupun menyimak tidak cukup diwujudkan dengan komunikasi dua arah saja. Pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar komunikasi dua arah tetap

terjalin serta meningkatkan keterampilan siswa baik dalam berbicara maupun menyimak. Pembelajaran tidak selamanya mulus dan sempurna. Kegagalan pembelajaran dapat terlihat dari hasil yang menunjukkan bahwa siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kegagalan sebuah pembelajaran dapat diperbaiki dengan menemukan permasalahan dan mencari solusinya agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Penulis pun ketika melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) menemukan berbagai permasalahan yang perlu dikaji dan dicari solusinya. Salah satu permasalahan ini menyangkut pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, khususnya berbicara. Berdasarkan informasi dari siswa, pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati karena menjenuhkan. Siswa juga berpendapat bahwa mereka sangat senang jika ada tes lisan tentang materi yang telah diajarkan. Namun, tes lisan ini ternyata hanya untuk membuat siswa menghafal materi yang telah diberikan dan bukan bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif siswa sehingga mereka terampil berbahasa dan memahami materi tersebut.

Salah satu pengajar juga mengeluhkan tidak efektifnya pembelajaran diskusi di kelas karena siswa sering kali ribut dan mengobrolkan hal lain selain tugas diskusi yang telah diberikan guru. Walaupun sudah diberi teguran oleh guru, mereka tetap mengulangi keributan itu. Pada akhirnya, hanya sedikit siswa yang mengerjakan tugas diskusi, sedangkan yang lain tidak membantu pekerjaan atau tugas kelompok tersebut. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aspek kerja sama antarsiswa di kelas kurang.

Selain itu, duduk tenang dan mendengarkan ceramah merupakan strategi pembelajaran andalan bagi pengajar di sana. Hal inilah yang membuat pembelajaran di sekolah menjadi monoton dan membosankan. Permasalahan lainnya yaitu guru jarang menghadirkan atau tidak pernah menghadirkan media audio visual dalam pembelajaran. Padahal, seorang guru harus menyiapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, teknik dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan terampil dalam menyimak, berbicara, membaca maupun menulis. Selain itu, guru pun perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar berkesan bagi siswa. Silberman (2004:1) mengatakan bahwa kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat. Namun, siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan itu dengan lebih cepat.

Maksud pernyataan di atas adalah penjelasan dan pemeragaan yang dilakukan guru tidak akan membuahkan hasil belajar yang bermakna. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang bermakna hanyalah kegiatan belajar aktif. Artinya bahwa baik siswa maupun guru harus secara aktif meramu pembelajaran agar lebih berkesan dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Kasus lain yang penulis temukan selama PLP yaitu keterampilan berbicara siswa masih jauh dari harapan. Misalnya, sebagian besar siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan komunikatif. Siswa cenderung takut, malu dan tegang ketika harus berbicara di depan kelas dan menyampaikan gagasan-gagasannya. Hal ini jika dibiarkan akan menghambat perkembangan dan

pembelajaran bahasa anak. Guru harus tanggap dalam mengatasi kondisi siswa yang seperti itu. Guru dapat melakukan pendekatan secara langsung kepada siswa tersebut dengan memberikan dukungan. Kemudian guru pun perlu meyakinkan mereka tentang pentingnya keterampilan berbicara di masa yang akan datang atau saat mereka dewasa sehingga lambat laun siswa akan mencintai pembelajaran bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, penulis ingin mencoba mewujudkan perubahan pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Salah satu jalan yang diambil penulis agar pembelajaran berbicara bahasa Indonesia tidak membosankan dan dapat mendorong antusias siswa yaitu mencoba mengolaborasikan antara pembelajaran debat kompetitif dengan media audio visual.

Alasan penulis memilih media audio visual sebagai variabel dalam penelitian ini selain karena menarik minat siswa, media ini juga terbukti dapat meningkatkan keefektifan pengajaran dan keterampilan berbahasa Indonesia yang ditunjukkan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Tanti Aryanti (2006: 45) menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak sebagai ragam wacana lisan dengan menggunakan media audio visual berupa Video Compact Disk sangat menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Hal tersebut terbukti dengan hasil presentase angket rata-rata siswa di atas 50% memilih tanggapan positif bahwa pembelajaran menyimak dengan menggunakan media audio visual sangat menarik dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak setelah proses pembelajaran berlangsung.

Demikian juga dengan penelitian Reni Fitriani tahun 2006 bahwa penggunaan media Video Compact Disk tentang peristiwa badai tsunami ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi. Hal ini terbukti baik dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, analisis jurnal maupun angket siswa yang menunjukkan adanya peningkatan respon positif siswa terhadap pembelajaran menulis karangan deskripsi, yaitu sebesar 96,83%. Hasil keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media audio visual tentang peristiwa badai tsunami ternyata mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, alasan penulis memilih debat kompetitif sebagai pembelajaran yang akan dipadukan dengan variabel penelitian ini yaitu media audio visual karena pembelajaran ini sedikit berbeda dengan pembelajaran debat yang biasanya. Penulis sendiri mendapat gagasan ini berdasarkan tayangan acara debat di stasiun televisi TVONE dan tayangan acara Calon Bintang Cilik Ramadhan 2008 di stasiun televisi yang sama. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan sebuah penelitian skripsi yang berjudul **Keefektifan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Debat Kompetitif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang)**. Penulis sangat berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang akan diminati siswa dan guru.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Siswa belum lancar dalam berbicara karena kurangnya pengetahuan tentang hal yang didiskusikan dan kurangnya keberanian seperti malu, takut bahkan tegang untuk menguratakan hal yang ingin disampaikan.
- 2) Pengajar belum pernah mencoba menghadirkan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya diskusi atau debat di dalam kelas karena selama ini pengajar hanya mengarahkan siswa pada materi pelajaran dan bukan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan penelitian pada keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran debat kompetitif dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII J semester 2 di SMP Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2008/2009.

## 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Lembang sebelum menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif?



- 2) Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Lembang sesudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif?
- 3) Adakah perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Lembang sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Lembang sebelum menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif.
- 2) Mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Lembang sesudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif.
- 3) Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP 1 Lembang sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

- 1) Manfaat bagi Penulis

Dengan penelitian ini, penulis dapat membuktikan bahwa pembelajaran debat kompetitif dengan menggunakan media audio visual dapat dijadikan

alternatif pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa ataupun guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

## 2) Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan meningkatkan kemampuan intelektualnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat merangsang keaktifan serta pola pikir siswa tentang sebuah permasalahan sehingga pengetahuan yang mereka dapat semakin bertambah luas dan kritis.

## 3) Manfaat bagi Guru

Penelitian ini akan menjadi alternatif pembelajaran berbicara yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa dan guru di sekolah.

### **1.7 Anggapan Dasar**

Penggunaan media audio visual diharapkan dapat merangsang kemampuan kognitif dan motorik siswa sehingga mereka mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

### **1.8 Hipotesis**

#### 1) Hipotesis nol (H<sub>0</sub>)

Tidak ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif.



## 2) Hipotesis alternatif (Ha)

Ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran debat kompetitif.

### 1.9 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian atau salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu menjelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut.

- 1) Keterampilan berbicara adalah keterampilan dalam menyampaikan (mengujarkan) segala informasi yang didapat dengan menggunakan sistem lambang bunyi tertentu sehingga menjadi bahasa yang efektif dan dapat dimengerti oleh kawan bicaranya (bersifat komunikatif).
- 2) Media audio visual merupakan media yang menghasilkan suara dan memperlihatkan bentuk atau gerak dari objek tertentu.
- 3) Debat kompetitif merupakan debat dalam bentuk permainan/ pertandingan dengan aturan yang jelas dan ketat antara dua pihak yang masing-masing mendukung dan menentang sebuah pernyataan dan disaksikan oleh satu atau beberapa orang juri yang ditunjuk untuk menentukan pihak/ tim yang berhak menjadi pemenang dengan ketentuan bahwa tim tersebut menunjukkan pengetahuan dan kemampuan debat yang lebih baik dari tim lainnya.

- 4) Debat kompetitif dengan menggunakan media audio visual adalah debat yang dimulai dengan memberikan gambaran fakta dan narasi sebuah peristiwa yang kontroversial berupa tayangan video yang akan memancing mosi dari dua kelompok yang akan berdebat (kelompok pro dan kontra) terhadap peristiwa yang ditayangkan.

