

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan peralatan vokal seseorang (selaput suara, lidah, bibir, hidung, dan telinga) merupakan persyaratan alamiah yang mengizinkannya dapat mereproduksi suatu ragam yang luas dari bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan melenyapkan problema kejiwaan, seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah (Ahmadi, 1990:18).

Sejalan dengan pernyataan di atas, paham kognitivisme pun menyatakan bahwa manusia berbahasa karena adanya pikiran. Tingkat/kualitas kognitif seseorang diukur dari bahasa (bentuk kedua dari pikiran atau wujud lain dari pikiran). Bahkan dua diantara 6 prinsip belajar bahasa paham kognitif menyebutkan bahwa:

1. bahasa seseorang merupakan produk berpikir, bahasa merupakan isi pikiran seseorang;
2. bahasa merupakan satuan-satuan yang sistematis dengan jumlah kalimat yang tidak terbatas. Jadi, seseorang itu berbahasa bukan karena hafalan

sejumlah kalimat, melainkan karena pengembangan kreativitas dalam mengungkapkan isi pikiran (Mulyono, 2004:26).

Mengacu pada dua prinsip tersebut, kita dapat menangkap sebuah fenomena di dunia kebahasaan dengan munculnya jenis-jenis gaya bahasa yang secara tidak langsung merupakan refleksi dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Contoh kasus: ketika seseorang berada pada situasi formal (KBM) kemudian berkeinginan buang air kecil, maka orang tersebut akan memilih diksi berikut “Maaf bu/pak saya permisi mau ke belakang” seperti sudah melalui konversi tersirat si guru/dosen mengerti akan maksud tersebut. Pada kasus itu terlihat bahwa gaya bahasa merefleksikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Keraf (2007:113) gaya bahasa dapat dibatasi sebagai cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa).

Memperhatikan penggunaan bahasa secara fungsional dalam realitas sosial (keluarga, masyarakat, dunia profesi, dsb) maka kemampuan “berbicara di depan umum” adalah objek yang cukup penting untuk dikupas. Hal ini cukup beralasan ketika menangkap sejumlah kasus misalnya pada forum seminar, seorang profesor harus merasakan lidahnya yang kelu atau performansi berbicara yang kurang begitu menarik sehingga pendengar merasa bosan bahkan tidak mengerti sama sekali dengan apa yang diutarakannya.

Menurut Hendrikus (1991:17-18) di dalam masyarakat umumnya dicari para pemimpin atau orang-orang berpengaruh, yang memiliki kepandaian di

dalam hal berbicara. Juga di bidang-bidang lain seperti perindustrian, perekonomian dan bidang sosial, kepandaian berbicara atau keterampilan mempergunakan bahasa secara efektif sangat diandalkan. Menguasai kesanggupan berbahasa dan keterampilan berbicara menjadi alasan utama keberhasilan orang-orang terkenal di dalam sejarah dunia seperti: Demosthenes, Socrates, J. Caesar, St. Agustinus, St. Ambrosius, Martin Luther, Martin Luther King, J.F. Kennedy, Soekarno, dan lain-lain. Dalam sejarah dunia justru kepandaian berbicara atau berpidato merupakan instrumen utama untuk mempengaruhi massa. Bahasa dipergunakan untuk meyakinkan orang lain. Ketidakmampuan mempergunakan bahasa, sehingga tidak jelas mengungkapkan masalah atau pikiran akan membawa dampak negatif dalam hidup dan karya seorang pemimpin.

Menurut Hendrikus (1991:144) kepribadian pembicara adalah unsur penting yang menentukan efektivitas komunikasi retorik. Menurutnya, Faktor-faktor yang turut membentuk kepribadian seorang pembicara yang baik, antara lain:

- 1) seorang pembicara harus memiliki dasar pendidikan yang cukup dan pengetahuan umum yang luas;
- 2) memiliki kepercayaan diri;
- 3) cara dan bentuk pergaulan sesuai dengan tingkat orang-orang yang dihadapi;
- 4) menyesuaikan cara berpakaian dengan tempat dan tingkat serta karakter pertemuan;

- 5) dalam penampilan senantiasa memperhatikan keapikan dan kebersihan;
- 6) jujur dan ikhlas dalam tutur kata dan tingkah laku;
- 7) bersemangat dan mampu memberi semangat;
- 8) dalam pembicaraan memiliki artikulasi yang jelas;
- 9) bahasanya memiliki daya meyakinkan karena merumuskan ungkapan yang tepat dan dialektis;
- 10) apabila memiliki spesialisasi maka harus mampu menunjukkan kompetensi dan pengetahuan yang memadai, seharusnya memiliki daya yang kreatif dan berdaya cipta.

Sebuah pepatah bahasa Latin berbunyi: "*Poeta nascitur, orator fit.*" Artinya, "seorang penyair dilahirkan, tetapi seorang ahli pidato dibina". Di atas selembar Papyrus yang ditemukan di dalam sebuah makam tua di Mesir tertulis, "Binalah dirimu menjadi seorang ahli pidato, sebab dengan itu engkau akan menang." (Hendrikus, 1991:15). Oleh karena itu, banyak pemimpin "hebat dan kuat" dalam sejarah dunia disebabkan oleh kemampuan berorasinya yang melegenda, sebut saja: J. Caesar, J.F. Kennedy, Soekarno, dan lain-lain. Bahkan menurut keterangan sejarah, Soekarno sering kali merenung selama berjam-jam di villanya yang dijuluki "Rumah Bentol" hanya untuk menyiapkan sebuah teks pidato. Meskipun demikian, tidak semua pidato mengharuskan persiapan yang seberat itu.

Menurut Rakhmat (2004, 17-18) berdasarkan ada-tidaknya persiapan, sesuai dengan cara yang dilakukan waktu persiapan, dapat dikemukakan empat macam pidato: *impromptu*, *manuskrip* (naskah), *memoriter* (menghapal),

dan *ekstempore*. Berkaitan dengan penelitian ini, maka selanjutnya penulis akan mengupas secara sekilas mengenai jenis pidato *manuskrip*. *Manuskrip* ini disebut juga pidato dengan naskah. Juru pidato membacakan naskah pidato dari awal sampai akhir (Rakhmat, 2004:17). Beberapa kelebihan/keunggulan pidato naskah antara lain:

1. kata-kata dapat dipilih sebaik-baiknya sehingga dapat menyampaikan arti yang tepat dan pernyataan yang gamblang;
2. pernyataan dapat dihemat, karena manuskrip dapat disusun kembali;
3. kefasihan bicara dapat dicapai, karena kata-kata sudah disiapkan;
4. hal-hal yang ngawur atau menyimpang dapat dihindari;
5. manuskrip dapat diterbitkan atau diperbanyak (Rakhmat, 2004:18).

Ditinjau dari proses komunikasinya, pidato naskah pun memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

1. komunikasi pendengar akan berkurang karena pembicara tidak berbicara langsung kepada mereka;
2. pembicara tidak dapat melihat pendengar dengan baik, sehingga akan kehilangan gerak dan bersifat kaku;
3. umpan-balik dari pendengar tidak dapat mengubah, memperpendek atau memperpanjang pesan;
4. pembuatannya lebih lama dan sekadar menyiapkan garis-garis besarnya (*outline*) saja (Rakhmat, 2004:18).

Meskipun demikian, ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengurangi kekurangan-kekurangan tersebut, antara lain:

1. susunlah lebih dahulu garis-garis besarnya dan siapkan bahan-bahannya;
2. tulislah manuskrip seakan-akan anda bicara. Gunakan gaya percakapan yang lebih informal dan langsung;
3. baca naskah itu berkali-kali sambil membayangkan pendengar;
4. hafalkan sekadarnya sehingga anda dapat lebih sering melihat pendengar;
5. siapkan manuskrip dengan ketikan besar, tiga spasi dan batas pinggir yang luas (Rakhmat, 2004:18).

Kemampuan seseorang berbicara di depan umum berbeda-beda, tidak menjadi jaminan seseorang bergelar profesor menjadi pembicara yang baik, hal ini berkaitan erat dengan keterampilan seseorang dalam memberdayakan strategi komunikatif saat menjadi pembicara. Strategi komunikatif merupakan sarana untuk mengkompensasikan sumber-sumber yang tidak memadai (Azies dan Alwasilah, 1996:33). Maksudnya, penyampaian pesan akan terasa lebih "mengena" bila penyampaiannya berkontribusi: permainan bunyi (contoh: Negeri Kanguru yang terus mengganggu), majas (contoh: Indonesia terluka), ungkapan (contoh: Kota kembang terus diguyur hujan).

Memperhitungkan pentingnya kemahiran berbicara, penulis sempat melakukan observasi untuk menemukan beberapa media atau metode yang pernah dan turut mendukung kegiatan pembelajaran berbicara. Berikut beberapa metode, model, teknik, dan media yang sudah menjadi pelengkap koleksi untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbicara di sekolah, antara lain: media rekaman yang digunakan dalam pembelajaran wawancara, teknik *Two Stay-Two Stray* yang diterapkan dalam pembelajaran diskusi, teknik

berpikir-berpasangan-berempat (*Think-Pair-Square*) dalam pembelajaran diskusi, teknik permainan *Twenty Question* untuk meningkatkan kemampuan bertanya. Secara spesifik penulis pun melakukan observasi untuk mencari tahu keberadaan dan kelengkapan media atau metode pendukung khususnya dalam bidang pembelajaran berpidato. Beberapa yang penulis temukan antara lain: model sinektik yang memiliki cara kerja siswa harus berpidato di depan kelas dengan memetaforakan dirinya sebagai tokoh lain selama lima menit. Selain itu, ada pula penerapan metode ekstemporan dan metode memoriter sebagai bahan latihan peningkatan kemampuan berpidato. Terakhir adalah penggunaan teknik bermain peran. Melihat sedikitnya koleksi metode, model, teknik, dan media pendukung yang ada, maka penulis berusaha menghadirkan sebuah sarana yang lebih praktis dan canggih melalui media *flash player*.

Flash player adalah sebuah *software* aplikasi animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet, misalnya untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. Memanfaatkan perkembangan teknologi *flash player* tersebut, maka penulis ingin berkontribusi ide melalui pengembangan sebuah perangkat lunak yang didalamnya memuat berbagai hal tentang gaya bahasa dalam kemasan yang lebih canggih dan menarik. Media ini penulis kembangkan sebagai bahan referensi seorang pembicara untuk memberdayakan gaya bahasa yang berfungsi sebagai salah satu strategi komunikatif khususnya dalam berpidato naskah.

Ikhsan, (<http://teknologiendidikan.wordpress.com/> diakses 27-9-2007)

menyatakan, kelebihan media komputer berbasis video antara lain:

- 1) dapat menstimulasi efek gerak;
- 2) dapat diberi suara dan warna;
- 3) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajian;
- 4) tidak memerlukan ruang gelap dalam penyajian.

Adapun kekurangan media komputer berbasis video antara lain:

- 1) memerlukan peralatan khusus dalam penyajian;
- 2) memerlukan tenaga listrik;
- 3) memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatan.

Media ini dirancang dengan menggunakan program *macromedia Flash MX* merupakan *software* keluaran *Macromedia Inc.* *Software* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena media ini merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual yang mampu menghadirkan *fitur-fitur* baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian.

Setelah melakukan perburuan dan observasi yang cukup panjang untuk mencari tahu koleksi “senjata” yang sudah dan pernah mendukung pembelajaran berbicara, ternyata media dan metode yang digunakan dalam

pembelajaran berbicara jauh dari memadai bahkan dapat dikatakan kurang variatif. Selain itu, selama ini ada sedikit kecenderungan pengajar bahasa Indonesia sedikit “memandang sebelah mata” terhadap pembelajaran keterampilan berbicara karena ada stigma bahwa pembelajaran berbicara merupakan pembelajaran yang tidak sesulit pembelajaran membaca, menulis, atau menyimak. Selain itu, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran berbicara khususnya berpidato membuat keberlangsungan proses belajar mengajar berbicara menjadi tidak menarik dan terkesan membosankan.

Berangkat dari masalah penting tersebut, maka penulis ingin memunculkan sebuah media yang lebih canggih melalui *flash player* gaya bahasa. Media ini diangkat oleh penulis sebagai bahan penelitian karena selain media ini belum teruji secara empiris, media ini pun merupakan inovasi terbaru yang sengaja penulis kembangkan dengan harapan dapat mendukung manusia dalam mengkontribusikan keterampilan bicarannya dengan memanfaatkan gaya bahasa sebagai salah satu alat strategi komunikatif khususnya dalam berpidato naskah. Sehingga reproduksi kalimat verbal pun terasa jauh lebih menarik dan mudah-mudahan media *software* gaya bahasa dapat memperkaya khasanah media bahasa khususnya dalam bidang berbicara.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam hal ini penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) kemampuan siswa dalam berpidato naskah masih rendah;
- 2) kegiatan pembelajaran berpidato yang kurang menarik bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa argumen pada latar belakang, maka penelitian ini akan lebih terfokus pada pengaruh penggunaan media *flash player* gaya bahasa dalam upaya meningkatkan keterampilan strategi komunikatif siswa berpidato naskah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian yang akan dirumuskan, yaitu seberapa besar *flash player* gaya bahasa mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memberdayakan strategi komunikatifnya saat melakukan pidato naskah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam memberdayakan strategi komunikatifnya saat melakukan pidato naskah melalui penggunaan media *flash player* gaya bahasa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan meninggalkan manfaat yang besar khususnya dalam dunia pendidikan, sebagai berikut:

- 1) Manfaat untuk siswa:
 - a. diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar berpidato naskah dengan lebih mudah;
 - b. diharapkan dapat menambah referensi bagi siswa untuk memahami “gaya bahasa”.

- 2) Manfaat untuk guru:
 - a. diharapkan dapat memberikan alternatif media baru berupa *software* untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar;
 - b. diharapkan dapat merangsang kreativitas guru untuk selalu melahirkan metode yang lebih segar di kelas.

1.7 Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti (Arikunto, 1993:567). Penelitian ini bertolak dari anggapan dasar berikut.

Peranan pidato dan penyajian penjelasan lisan kepada suatu kelompok massa merupakan suatu hal yang sangat penting baik waktu sekarang maupun pada waktu yang akan datang. Mereka yang mahir berbicara dengan mudah dapat menguasai massa dan berhasil memasarkan gagasan mereka sehingga dapat diterima oleh orang lain (Gorys Keraf, 1989:314).

1.8 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang diteliti dan memerlukan pembuktian kebenarannya. Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini adalah "media *software* gaya bahasa yang berbasis *flash player* mampu meningkatkan kemampuan strategi komunikatif siswa dalam berpidato naskah.

1.9 Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Jenis metode eksperimen yang dipilih untuk penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi

dengan rancangan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini terdiri dari dua kelompok yang keduanya ditentukan secara acak yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Subana, 2001:102). Desain eksperimen ini secara lebih jelas dapat tergambar dari tabel berikut:

Tabel 1.1

Pola Eksperimen Kuasi *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	T1	X	T2
kontrol	T1		T2

Keterangan:

T1 : Tes awal

T2 : Tes akhir

X : Pembelajaran pidato dengan menggunakan media *Flash Player* Gaya Bahasa

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes tersebut meliputi prates dan pascates. Tes yang dilakukan adalah tes keterampilan berpidato. Pada kelas eksperimen tes dilakukan pada saat sebelum perlakuan (prates) dan sesudah perlakuan/pengujicobaan media *Flash Player* gaya Bahasa (pascates). Di kelas kontrol tes pun dilakukan pada saat sebelum perlakuan (prates) dan sesudah perlakuan/penerapan teknik ceramah (pascates).

1.10 Sumber Data

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002). Populasi yang diambil untuk kepentingan penelitian ini adalah siswa kelas X-G dan X-J SMA Negeri 2 Bandung. Sedangkan Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti (Arikunto, 1997:117). Pengambilan sampel dilakukan secara random undian karena populasi diasumsikan bersifat homogen. Sampel pada penelitian ini, untuk kelas eksperimen diambil dari kelas X-J sebanyak 15 orang dari total jumlah siswa 40 orang, sedangkan untuk kelas kontrol diambil dari kelas X-G sebanyak 15 orang dari total jumlah siswa 38 orang.

1.11 Definisi Operasional

Ada beberapa kata kunci yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) *flash Player* adalah sebuah *software* aplikasi animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet, misalnya untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya (Redaksi & Naskah: redaksi@beritanet.com);
- 2) gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca. Kata *retorik* berasal dari bahasa Yunani *rhetor* yang berarti orator atau ahli pidato. Pada masa Yunani kuno retorik memang merupakan bagian penting dari suatu pendidikan oleh karena itu aneka ragam gaya bahasa sangat penting dan harus dikuasai benar-benar oleh

orang-orang Yunani dan Romawi yang telah memberi nama bagi aneka seni persuasi ini (Tarigan, 1985:5).

- 3) *manuskrip* disebut juga pidato dengan naskah. Juru pidato membacakan naskah pidato dari awal sampai akhir (Rakhmat, 2004:17).
- 4) strategi komunikatif merupakan sarana untuk mengkompensasikan sumber-sumber yang tidak memadai (Azies dan Alwasilah, 1996:33). Strategi komunikatif bisa muncul melalui permainan bunyi, ungkapan, alih bahasa, gaya bahasa/majas.

Dengan bekal teori tersebut, penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang berangkat dari sebuah masalah bahwa mayoritas orang tidak memiliki kemampuan untuk menjadi pembicara yang hebat. Penulis berpikir bahwa paradigma ini harus diubah sejak dini melalui pendidikan bahasa di sekolah.