

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Selain kegiatan berbahasa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun pada skripsi ini hanya akan dibahas tentang keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri komunikatif siswa. Dikatakan demikian karena pada setiap pembelajaran siswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung multiarah sekaligus siswa dapat memberi informasi kepada guru jika ada materi pelajaran yang belum dipahami, namun hal ini masih jarang terjadi saat pembelajaran berlangsung.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa karena keterampilan berbicara merupakan kegiatan yang produktif untuk mewujudkan berbagai gagasan yang digunakan untuk kegiatan berkomunikasi. Siswa akan dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara efektif jika ia terampil berbicara. Dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara, guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia dan kebutuhan siswa.

Kegiatan proses pembelajaran di sekolah-sekolah masih terbatas dan bertumpu dalam bentuk tatap muka di dalam kelas. Padahal untuk meningkatkan penciptaan dan pertumbuhan kemampuan anak didik dalam berbicara yang baik, dibutuhkan suatu keterpaduan yang sinergik antara guru dan anak didiknya dalam proses pembelajaran. Salah satu usaha atau peran serta pendidik (guru) dalam menciptakan kemampuan berbicara siswa yang baik, maka diperlukan pengembangan proses pembelajaran di kelas, melalui penekanan pengajaran bahasa Indonesia oleh guru kepada anak didiknya. Penekanan pengajaran bahasa Indonesia, dalam hal ini adalah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Pengajaran bahasa Indonesia bertujuan membimbing anak didik agar mampu memfungsikan bahasa Indonesia dalam komunikasi. Salah satu aspek kemampuan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah kemampuan berbicara.

Berbicara memerlukan kebebasan untuk menyampaikan pikiran tanpa beban dan tekanan. Peran seorang guru juga mempengaruhi kelancaran dan rasa kepercayaan diri dalam berbicara. Kepercayaan diri sangat diperlukan dalam

keterampilan berbicara, karena bisa mempengaruhi cara siswa berbicara. Pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia guru cenderung kurang memberi bimbingan dan belum menjadi model acuan berbicara bagi para siswa. Bimbingan dan metode yang diberikan guru seharusnya dapat merangsang keterampilan berbicara siswa. Karena kurang mendapat bimbingan dari guru yang seharusnya menjadi model bagi siswa, maka saat diminta berbicara di depan kelas siswa cenderung malu, kurang ekspresif, dan bingung ketika berbicara, bertanya maupun berpendapat.

Penggunaan pendekatan dan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan dan metode mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai metode mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik.

*role playing* atau bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis (Hamzah B. Uno, 2016: 25). Metode *role playing* adalah 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 (Hamdani,

2011: 87). Penerapan *role playing* dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan siswa.

Banyak siswa yang pintar namun tidak sedikit dari mereka yang kurang lancar dalam menyampaikan pendapat atau berbicara, karena kurangnya percaya diri dalam diri mereka. Dengan metode *role playing* ini diharapkan bisa membantu siswa untuk berperan aktif, saling memberi kesempatan yang sama, serta memberikan kebebasan kepada siswa dalam pembelajaran untuk memahami dan mengekspresikan langsung sebuah naskah bermain peran. Metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran, karena dalam metode *role playing* ini guru akan memberikan kritik dan saran secara langsung pada setiap siswa.

Salah satu metode pembelajaran langsung yang dapat digunakan khususnya untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa yaitu metode pembelajaran *role playing*. Adapun menurut Djamaran dan Zaini (2006:89) “salah satu keunggulan metode *role playing* adalah bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.” Penggunaan metode *role playing* dirasa cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan melalui aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

Penelitian sebelumnya Wimpiadi (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa

yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hal ini ditunjukkan oleh  $t$  hitung  $0,231 > t_{tabel} 2,000$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rata-rata nilai yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 78,31 dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 74,58 maka  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan.

Metode *role playing* ini belum pernah digunakan oleh guru kelas VIII MTs Baitul Hikmah Tempurejo dalam pembelajaran, di samping itu metode *role playing* ini memiliki nilai tambah karena banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII MTs Baitul Hikmah Tempurejo 2017/2018*” untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

## 1.2 Masalah Penelitian

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah untuk mendapatkan hasil yang terarah.

- a. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII MTs Baitul Hikmah Tempurejo 2017/2018?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah di atas.

- a. Mendeskripsikan pengaruh Pembelajaran metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa VIII Mts Baitul Hikmah Tempurejo 2017/2018.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi pembaca.

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada perkembangan teori pembelajaran bahasa Indonesia, dan menambah wawasan di bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran bermain drama melalui metode *role playing* terhadap kemampuan berbicara.

- b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga, diantaranya manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a) Manfaat Bagi Siswa

1. Menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran bermain drama.
2. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan bermain drama dengan menggunakan metode *role playing*

3. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa
4. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Memberi suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b) Manfaat Bagi Guru

1. Guru dapat mengetahui dan mengaplikasikan berbagai metode pembelajaran dalam kelas.
2. Guru dapat mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang terampil dan inovatif.

c) Manfaat bagi sekolah

1. Meningkatkan pembelajaran dengan lebih baik melalui penggunaan pendekatan inovatif.
2. Menumbuhkan kerjasama antar guru yang berdampak positif pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
3. Meningkatkan kualitas *output* sekolah.

### 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup beberapa hal, yaitu materi, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain drama. Sedangkan standar kompetensi pada penelitian ini adalah mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan bermain drama. Kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa adalah bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis.