

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Dalam rangka pengembangan potensi diri, setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada siswa yang dapat mencapainya tanpa kesulitan, namun tidak sedikit siswa mengalami banyak kesulitan terutama dalam berbicara. Kita sering menemukan beberapa masalah pada siswa, seperti malas, mudah putus asa, acuh tak acuh disertai sikap menentang terhadap guru. Ada juga masalah siswa yang terkesan lambat dalam mengerjakan tugas sekolah dikarenakan ada faktor yang tidak disukai dalam pembelajaran tersebut. Maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam mengajar.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya yaitu dengan kemampuan berbicaranya, sehingga guru harus memiliki cara untuk bagaimana pembelajaran di kelas tidak jenuh dan fukum. Dengan demikian, tujuan guru dapat membantu pertumbuhan dan perkembangannya secara efektif. Selain itu guru harus menentukan dengan seksama bahan-bahan yang akan diberikan, menggunakan metode mengajar yang sesuai dalam mengatasi masalah yang cenderung fukum di kelas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek sangat penting dalam pendidikan karena sebagai alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Dalam studi pengantar linguistik adalah sistem lambang

---

<sup>1</sup> Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: RenekaCipta 2005), hlm. 37

bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok social untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa Indonesia merupakan produk budaya yang berharga dari generasi ke generasi berikutnya. Bahasa adalah hasil budaya yang hidup dan berkembang dan harus dipelajari. Dengan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diharapkan memiliki kemampuan menggunakan bahasa dengan baik.

Dalam pembelajaran sangat dibutuhkan terampil dalam berbicara agar siswa dapat mencoba mejelaskan pemikiran, gagasan, dan perasaan seseorang. Berdasarkan asumsi tersebut dapat dikatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan isi dari hal-hal yang dipikirkan seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula seseorang tersebut berkomunikasi. Dan pendidik harus bisa memberikan stimulus berupa motivasi belajar, karena motivasi sebagai modal yang sangat penting untuk menumbuhkan rasa semangat belajar.<sup>1</sup>

Problematika sekolah saat ini minoritas cenderung peserta didik fakum dan malas berbicara karena ada faktor-faktor lain yang membuat animo peseta didik kurang berpartisipasi dalam suatu pembelajaran, yaitu dikarenakan tenaga pendidik tidak memikirkan dan mengikuti kemauan, serta partisipasi dalam sebuah pembelajaran. Karena pendidik merupakan subjek utama untuk munumbuhkan minat belajar serta berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Seperti kita ketahui, mengubah peserta didik untuk aktif di kelas Tidak semudah dan segampang membalikkan telapak tangan, sehingga setiap sekolah dan tenaga pendidik haruslah mengetahui dan menerapkan empat

---

<sup>1</sup>Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: RemajaRosdakarya 2008), hlm. 136

kompetensi dasar untuk menjadi guru yang professional. karena itu merupakan pondasi yang fundamental untuk mengetahui karakter social peserta didik di sekolah. Guru harus proaktif di sekolah tidak hanya sekedar mengajar, memberikan tugas dan lain sebagainya. Lembaga butuh guru yang aktif, kreatif dan produktif sehingga peserta didik tidak jenuh, membangkang terhadap peraturan di sekolah.

Permasalahan dalam kemampuan berbicara dikelas VIII A SMP Negeri 7 Pamekasan ini kurang diasah oleh guru, akibatnya seringkali ditemukan kecenderungan siswa enggan berbicara karena takut salah. Selain itu, siswa kurang memahami kosa kata bahasa Indonesia yang baku dan malas mengungkapkan gagasan atau ide akibat kurang percaya diri.

Dikutip dari buku psikologi belajar kecenderungan siswa dalam belajar Salah satunya disebabkan proses psikologis yang mencakup pemahaman dalam penggunaan bahasa ujaran.<sup>2</sup> Sehingga kecenderungan ini akan berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelasnya. Yang mengatakan siswa masih malu, tidak percaya diri, serta *low IQ* yang dimiliki siswa membuat mereka terhambat dalam melakukan interaksi dalam kelasnya, mereka juga lebih memilih diam apabila mereka tidak mengerti terhadap pembelajaran yang mereka terima. Dalam hal ini berdasarkan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, guru memang sering menggunakan metode pembelajaran tetapi metode tersebut tidak sesuai dengan materi pembelajaran.

---

<sup>2</sup>Muchlis Solichin, *Psikologi Belajar*, (Surabaya: Pena Salsabila, 2017), hlm. 158

Misalnya guru kelas VIII lebih sering menggunakan metode *discovery* dan *inquiry* yang lebih mengfokuskan siswa mencari sendiri ilmu pengetahuan lewat penemuan dan penelitian. Jelas, bahwa metode ini kurang sesuai untuk dipraktikkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. karena, metode ini tidak memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk mengungkapkan apa yang ada dalam benak mereka sehingga berbicara-pun menjadi terhambat.

Metode *role playing* adalah suatu cara untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa sekaligus suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Melalui metode ini akan memberikan pengalaman kepada siswa terlibat langsung memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa, melatih kemampuan mengekspresikan ide dan berbicara dengan orang lain<sup>3</sup>.

Sedangkan menurut George shaftel mengatakan bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan peran orang lain agar mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain.<sup>4</sup> Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik yang lain yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi dan mengevaluasi permainan peran. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

---

<sup>3</sup>Anggara Wisnu Putra, “Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara” Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 9.(2016).

<sup>4</sup>Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran “menciptakan Proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif, (Jakarta: BumiAksara 2014), hlm. 25

Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Dapat di simpulkan metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti memilih SMP Negeri 7 Pamekasan sebagai lokasi penelitian karena, pertama masih kurangnya keterampilan siswa dalam berbicara, baik berbicara antar siswa atau siswa dengan guru, kedua siswa masih belum tertanam yang namanya percaya diri untuk berbicara ketika pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, siswa lebih memilih diam dan merenung dari pada menyampaikan tanggapan dan aspirasinya. Selain itu, guru kelas VIII SMP Negeri 7 dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tersebut kurang optimal dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga penggunaan metode *role playing* ini dirasa akan terlaksana secara efektif karena karakter kelas VIII yang sudah bisa dikondisikan dan mudah merespon apa yang diberikan dan apa yang disuruh oleh gurunya.

Alasan dipilihnya siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Pamekasan dijadikan sebagai objek penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas VIII, dapat dikatakan bahwa kelas VIII adalah kelas yang paling tepat untuk diberikan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara tersebut dengan menggunakan metode *role playing*. Karena pada kelas tersebut siswanya mampu untuk melakukan sebuah ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengangkat model pembelajaran *Role Playing*, sebab Dalam metode *role playing* siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama. Itulah sebabnya Peneliti Merumuskan judul **“Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Berbicara Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Pamekasan”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII A SMP Negeri 7 Pamekasan.?
2. Bagaimanakah hasil penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII A SMP Negeri 7 Pamekasan.?

### C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan cara penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII A SMP Negeri 7 Pamekasan.
2. Hasil penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII A SMP Negeri 7 Pamekasan.

### D. Kegunaan Penelitian

Sebagai penelitian lapangan sebelumnya, penelitian ini juga mempunyai kegunaan, yaitu:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas dan berkembangnya terhadap strategi yang guru gunakan, secara teoritis penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap guru dalam pembelajaran.

2. Secara praktis

Dalam dunia pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 7 Pamekasan diantaranya :

1. Bagi guru

Penelitian memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi siswa khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

2. Bagi siswa

Penelitian ini memberikan motivasi pada siswa untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berbicara.

3. Bagi lembaga

Penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berbicara.

## E. Definisi Istilah

a. Metode *Role Playing*

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut J.R David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* (1976) ialah *a way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Bermain peran yang disebut sosiodrama yang dikutip dari buku Wina Sanjaya yang berjudul “*Strategi pembelajaran*” mengatakan bahwa metode *role playing* ini merupakan pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Wina Sanjaya, “*Strategi Pembelajaran*”, ( Jakarta: KencanaPrenada Media 2006) hlm.159

b. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran untuk bagaimana peserta didik menyampaikan pesan melalui Bahasa lisan.

**F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu ini menjadi acuan bagi peneliti untuk lebih memperluas lagi teori yang digunakan oleh peneliti. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan judul yang sama seperti judul penelitian penulis, namun, penulis menemukan beberapa penelitian yang menggunakan teori dan metode yang sama sehingga beberapa penelitian terdahulu bisa dijadikan sebagai bahan kajian penelitian, banyak peneliti yang meneliti tentang penggunaan metode *role playing* ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Fauza Afifi dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya nilai keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi experiment dengan desain penelitian

nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II dengan jumlah 52 siswa dengan sampel juga sebanyak 52 siswa, karena teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah total sampling. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, dan tes kinerja. Teknik analisis data menggunakan uji t polled varian. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan model role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II.

- b. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Sri Devi dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas VIII B Mts Al-Khairiyah Tegallingsah. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran) pada siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah; (2) mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah dengan menggunakan metode *role playing*; dan (3) mendeskripsikan respons siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah terhadap penerapan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara

dalam pembelajaran berbicara. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode tes, metode angket, dan metode wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) langkah-langkah pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini ditekankan pada tiga hal, yaitu penegasan cara berekspresi, memperbaharui media belajar yang terjadi dekat dengan kehidupan siswa, dan mengacak urutan kelompok dan memberi peluang untuk siswa menentukan sendiri perannya; (2) penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran). Pada pratindakan skor rata-rata klasikal 65 (cukup), siklus I memperoleh skor rata-rata klasikal 74,5 (baik), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal 80,5 (baik); (3) siswa memberikan respons sangat positif terhadap pembelajaran berbicara (bermain peran) melalui penerapan metode *role playing*. Oleh karena itu, diharapkan kepada guru bahasa Indonesia di MTs Al-Khairiyah Tegallingsah agar menerapkan pembelajaran ini sesuai langkah yang ditemukan dalam penelitian.