

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### Konteks Penelitian

Keterampilan berbahasa Indonesia diberikan kepada guru, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa guru. Keterampilan berbahasa mencakup: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Penyajian materi ini dilatar belakangi oleh suatu kenyataan bahwa keterampilan berbahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup>

Sehubungan dengan keterampilan berbahasa terdapat keterampilan berbicara didalamnya yang hakikatnya berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa diperlukan untuk berbagai keperluan. Anda dituntut memiliki bekal keterampilan berbicara agar sewaktu-waktu diperlukan dapat menyampaikan informasi kepada siapa saja dengan baik. Kegiatan berbicara tersebut bisa dilakukan secara perorangan, berpasangan, atau berkelompok.<sup>2</sup>

Metode pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan dan merupakan cara yang tepat untuk melakukan strategi. Menurut Suyono dan Harianto metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.<sup>3</sup>

Roleplay secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada atauran dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Permaiana akan berjalan sesuai rencana

---

<sup>1</sup>Ainur Rofiq Dan Imam Mashuri, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Play Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP BUSTANUL MAKMUR GENTENG" Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 1 No. 1, (Desember, 2021), 4.

<sup>2</sup>Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia* (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2015), 63.

<sup>3</sup>Adolf Bastian Dan Reswita, *Model Dan Pendekatan Pembelajaran* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022), 27.

sampai akhir, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Selama permainan berlangsung, para pemain harus berimprovisasi dalam kerangka peraturan yang telah ditetapkan.

Penggunaan metode role play disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajrannya. melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut, melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian<sup>4</sup>

Permasalahan dalam kemampuan berbicara dikelas X SMA Riyadul Ulum Bidorong Pakong 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, 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. Misalnya guru kelas X di SMA Riyadul Ulum Bidorong Pakong Pamekasan lebih sering menggunakan metode discovery dan inquiri 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

---

<sup>4</sup>Nur Ayni Sri Andini, *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*(Riau: DOTPLUS Publisher, 2021),92.

sehingga berbicara-pun menjadi terhambat. Metode role play 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. Sedangkan menurut George shaftel mengatakan bahwa metode Role Play atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan peran orang lain agar mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. 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 play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. 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 disimpulkan metode bermain peran (*role play*) 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 SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong 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 X di SMA Riyadul Uum Bicolorong Pakong Pamekasan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar tersebut kurang optimal dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga penggunaan metode *role play* ini

dirasa akan terlaksana secara efektif karena karakter kelas X yang sudah bisa dikondisikan dan mudah merespon apa yang diberikan dan apa yang disuruh oleh gurunya. Alasan dipilihnya siswa SMA kelas X di Riyadul Ulum Bicolorong Pamekasan dijadikan sebagai objek penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas X, dapat dikatakan bahwa kelas X adalah kelas yang paling tepat untuk diberikan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara tersebut dengan menggunakan metode *role play*. 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 metode *Role Play*, sebab dalam metode *role play* 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 Play dalam Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas X SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan” Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini difokuskan pada keterampilan berbicara siswa di SMA Riyadul Ulum kelas X. Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran berbicara yaitu menggunakan metode *role play*, dengan penggunaan metode ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuannya karena metode ini juga dilengkapi dengan permainan dan juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak mudah bosan pada saat pembelajaran. Selain itu, metode *role play* ini juga dapat dijadikan variasi dalam proses belajar mengajar siswa di dalam kelas serta dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa.

### Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka peneliti merumuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *role play* dalam keterampilan berbicara pada siswa kelas X di SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan ?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode *role play* pada keterampilan berbicara siswa kelas X di SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan?

3. Bagaimana solusi dari hambatan dalam penerapan metode role play pada keterampilan berbicara siswa kelas X di SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan?

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, peneliti mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode role play dalam pembelajaran berbicara pada siswa kelas X di SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan.
2. Untuk mendeskripsikan apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode *role play* pada keterampilan berbicara pada siswa kelas X di SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan.
3. Untuk mendeskripsikan solusi dari hambatan dalam penerapan metode role play pada siswa kelas X di SMA Riyadul Ulum Bicolorong Pakong Pamekasan.

### Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap bahwa penelitian mempunyai kegunaan dan fungsi yang sangat besar baik secara teoritis maupun praktis

1. secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Serta untuk menambah pengetahuan tentang pentingnya metode *role play* dalam pembelajaran berbicara, dan diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah informasi untuk penelitian selanjutnya

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah

- 1.) Membantu kepala sekolah dalam menemukan masalah atau kendala yang dialami oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.
- 2.) Membantu kepala sekolah dalam meningkatkan profesionalisme seorang guru.

- b. Bagi guru

- 1.) Untuk meningkatkan kualitas belajar bagi guru.

2.) Menambah pengetahuan guru terhadap metode *role play* dalam pembelajaran berbicara.

c. Bagi siswa

1.) Dapat membantu siswa dalam memahami metode *role play*

2.) Meningkatkan pemahaman siswa dalam mengembangkan kemampuannya masing-masing.

d. Bagi peneliti

1.) Dapat menambah pengetahuan dalam penyusunan karya ilmiah.

2.) Dapat menambah wawasan serta memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan bagi seorang peneliti untuk lebih berpikir kritis dan dapat memahami dengan mudah ketika ingin menganalisis berbagai masalah.

### Definisi Istilah

Untuk memfokuskan penelitian ini dalam mengambil data, maka peneliti perlu memberikan uraian definisi istilah yang ada. Adapun beberapa istilah sebagai berikut:

a. Metode *role play* adalah suatu metode pembelajaran yang harus ditempuh berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan yang juga melibatkan unsur keceriaan.

b. Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa supaya kita dapat berinteraksi dengan baik terhadap orang lain.

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah Penerapan Metode *Role Play* dalam Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMA Riyadul Ulum Bidorong Pakong Pamekasan adalah dengan penggunaan metode ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicaranya karena metode ini juga dilengkapi dengan permainan dan juga dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak mudah bosan pada saat pembelajaran.

## Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk melakukan penelitian yang selanjutnya. dari penelusuran penulis terhadap studi karya ilmiah yang berhubungan dengan penerapan metode *role play* dalam pembelajaran berbicara, penulis mengambil beberapa tema yang sama yang pernah ditulis peneliti sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, Delkia lesbatta pada Jurnal Pendidikan yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Tujuan jurnal ini untuk menerapkan penggunaan metode bermain peran (*role Play*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi meliputi aktivitas bermain peran yang dilakukan oleh anak kelas C serta perilaku empati anak. catatan lapangan antara lain menulis apa yang dilihat, didengar dan dialami oleh anak selama penelitian berlangsung. sedangkan dokumentasi dalam bentuk rekaman video aktivitas bermain peran dari anak dan hasil penilaian kemampuan empati anak. sebelum penerapan metode bermain peran, peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam pembuatan rancangan kegiatan. dalam setiap siklus yang dilakukan, tema yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di kelas, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran anak. Guru kelas yang terlibat harus mempelajari aspek dan indikator perilaku empati yang akan dikembangkan. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Waktu penelitian ini dilakukan selama 40 hari terhitung sejak 13 Januari 2020 sampai dengan 21 Februari 2020. Letak persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang penerapan metode *role play*. Sedangkan letak perbedaannya adalah objek penelitian yakni, penelitian Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, Delkia lesbatta

dilakukan pada anak usia 5-6 tahun. sedangkan penelitian yang peneliti lakukan ini dilakukan pada siswa SMA<sup>5</sup>

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Fauza Afifi dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Role Play* 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 play* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasiexperiment* dengan desain penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role play* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role play* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas.<sup>6</sup>

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

---

<sup>5</sup>Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, Delkia Lesbatta, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun" *Jurnal Pendidikan*, Vol.1 No.1, (Juni, 2020), 47-48.

<sup>6</sup>Z.I Paudi "Penerapan Metode *Role Play* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 7 No. 2, (2019), 113.

(PTK). Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas VIII B MTs Al-Khairiyah Tegal lingsih. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode tes, metode angket, dan metode wawancara. Data di analisis 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; penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran). Pada pra tindakan 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 play*. Oleh karena itu, diharapkan kepada guru bahasa Indonesia di MTs Al-Khairiyah Tegal lingsih agar menerapkan pembelajaran ini sesuai langkah yang ditemukan dalam penelitian.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> A. Rahim dan Risky Dwiprabowo, "Penerapan Metode Role Play Pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 1 No. 2, (Oktober, 2020), 214.