

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

Bab dua menjelaskan tentang teori belajar dan pembelajaran, teori desain, teknik *role play*, teknik percakapan singkat, kemampuan berbicara, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir serta hipotesis, yang masing-masing peneliti bahas pada bagian berikut ini:

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Belajar Behaviour

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2008:143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Sesuatu yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima

oleh pebelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin kuat.

Secara pragmatis, teori belajar dapat dipahami sebagai prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu yang hanya dipandang dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional, behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai

hasil dari pengalaman. Lalu teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan teori pembelajaran, ini dikenal sebagai aliran behavioristik. Beberapa prinsip dalam teori belajar behavioristik menurut Thorndike (2009: 33) meliputi :

1. *Reinforcement and Punishment*
2. *Primary and Secondary Reinforcement*
3. *Schedules of Reinforcement*
4. *Contingency Management*
5. *Stimulus Control in Operant Learning*
6. *The Elimination of Responses*

Menurut Thorndike (2009: 34), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku yang tidak dapat diamati. Teori Thorndike ini disebut pula dengan teori koneksionisme menurut Slavin (2008: 67).

Menurut menurut Slavin (2008: 68). Ada tiga hukum belajar yang utama, ketiga hukum ini menjelaskan bagaimana hal-hal tertentu dapat memperkuat respon, yakni :

1. Hukum Kesiapan

Hukum kesiapan (*law of readiness*) di mana semakin siap suatu organisme memperoleh perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.

2. Hukum Latihan

Hukum Latihan (*law of exercise*) yaitu semakin sering tingkah laku di ulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat.

3. Hukum Efek / Akibat

Hukum akibat (*law of effect*) yaitu hubungan stimulus respon akan cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan sebaliknya cenderung melemah jika akibatnya tidak memuaskan.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif

Menurut Lintang (2013: 82) teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan

informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Prinsip umum teori belajar kognitif menurut Lintang (2013: 81), antara lain:

1. Lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil
2. Disebut model perseptual
3. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya
4. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak
5. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah, akan kehilangan makna.
6. Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya.
7. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
8. Dalam praktek pembelajaran teori ini tampak pada tahap-tahap perkembangan (J. Piaget), Advance organizer (Ausubel), Pemahaman konsep (Bruner), Hierarki belajar (Gagne), Webteaching (Norman)
9. Dalam kegiatan pembelajaran keterlibatan siswa aktif amat dipentingkan
10. Materi pelajaran disusun dengan pola dari sederhana ke kompleks
11. Perbedaan individu siswa perlu diperhatikan, karena sangat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar.

Lintang (2013: 97) memaparkan bahwa menurut Piaget (1964), perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, artinya proses yang didasarkan atas mekanisme biologis dari perkembangan system syaraf. Semakin bertambah umur seseorang, makin kompleks susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Sehingga ketika dewasa seseorang akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya. Piaget membagi proses belajar kedalam tiga tahapan yaitu, asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi.

Teori belajar menurut Lintang (2013: 99) ini menjelaskan suatu teori belajar yang mendasarkan pemrosesan informasi yang diberikan. Dimana dalam tahap asimilasi terdapat pengintegrasian informasi kognitif yang baru yang sudah ada sebelumnya. Dalam tahap akomodasi terdapat proses penyesuaian antara struktur kognitif dengan situasi yang baru. Tahap yang ketiga, equilibrasi adalah penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi. Aplikasi dari teori belajar menurut Lintang (2013: 105) tersebut adalah:

1. Pembelajaran dirancang sesuai dengan kognitif siswa
2. Perbedaan dalam setiap siswa diperhatikan dalam merancang hasil penilaian akhir siswa
3. Informasi dan pengalaman baru perlu dikaitkan dengan kognitif siswa agar mencapai hasil belajar yang sesuai dan menarik minat siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut Lintang (2013: 112) merupakan salah seorang tokoh pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Seperti juga diungkapkan oleh Winkel (1996) bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas”.

Diketahui bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Objek-objek yang di amatinya dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan atau gagasan yang merupakan sesuatu yang bersifat mental. Misalnya, seseorang menceritakan hasil perjalanannya berupa pengalaman kepada temannya. Ketika dia menceritakan pengalamannya selama dalam perjalanan, dia tidak dapat menghadirkan objek-objek yang pernah dilihatnya selama dalam perjalanan itu, dia hanya dapat menggambarkan semua objek itu dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Keterangan dan penjelasan di atas, kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan.

Menurut Sugiono (2008: 120) secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, evaluation*. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Secara singkat Piaget menyarankan pembelajaran pendidik memilih masalah yang berciri kegiatan prediksi, eksperimentasi dan eksplansi. Maka, penulis menggunakan teknik *role play*, sehingga proses belajar akan berhasil karena disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didiknya. Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman

sebayanya dan dibantu oleh pengarahan dari pendidiknya. Pendidik banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan mencari berbagai hal dari lingkungan. Sehingga akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

2.2 Teori Pembelajaran

Pengembang teori – teori pembelajaran menurut Sugiono (2008: 120) membuat perbedaan antara pembedaan antara teori belajar dan teori pembelajaran. Teori belajar adalah deskriptif, sedangkan teori pembelajaran adalah preskriptif. Teori belajar adalah mendeskripsikan adanya proses belajar, teori pembelajaran mempreskripsikan strategi atau metode pembelajaran yang optimal yang dapat mempermudah proses belajar. Perspektif lain, Simon (2006: 67) mengemukakan perbedaan serupa dengan memaparkan persamaan karakteristik dari “*a prescriptive science*” dan membandingkan dengan karakteristik dari “*a descriptive science*”. Dalam kerangka ini nyata sekali bahwa teori pembelajaran termasuk teori preskriptif yang berpasangan dengan teori belajar yang termasuk teori deskriptif.

Ilmu deskriptif dan ilmu preskriptif memiliki perbedaan peranan. Aspek penting yang membedakan adalah hanya ada satu jenis profesi dalam ilmu deskriptif, yaitu ilmuwan. Sedangkan dalam ilmu preskriptif terlibat tiga jenis profesi, yaitu (1) ilmuwan; (2) teknolog dan (3) teknisi. Ilmuwan berurusan dengan pengembangan prinsip dan teori. Teknolog yang menggunakan prinsip dan teori untuk mengembangkan prosedur.

Sedangkan teknisi yang menggunakan prosedur yang dikembangkan teknolog untuk menciptakan sesuatu menurut Merrill (2006: 11).

Pembelajaran adalah usaha – usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber – sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Pembelajaran merupakan susunan dari informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar. Penggunaan lingkungan ini bukan hanya di mana pembelajaran berlangsung, melainkan juga metode, media, peralatan yang diperlukan untuk memberi informasi, dan membimbing peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan juga pemilihan, penyusunan dan pengiriman informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara peserta didik berinteraksi dengan lingkungan tersebut menurut Yudhi Munadi, (2008: 4).

Pembelajaran sebagai proses pembelajaran dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berfikir untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Pendidik dalam hal ini adalah sebagai fasilitator peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Miarso (2008: 545) menyatakan bahwa :

“Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar, atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut, yang dilakukan oleh seseorang atau tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan” .

Beberapa pendapat di atas memberikan pandangan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu dengan usaha sadar, mempunyai tujuan, cara untuk mengupayakan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil belajar yang optimal. Oleh karenanya pembelajaran juga dapat dirancang dengan berbagai model, dan pemanfaatan media sehingga pembelajaran menjadi efektif efisien dan memiliki daya tarik.

Pembelajaran menurut Gagne (2008: 245) adalah seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan). Selain itu, dalam usaha mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima oleh panca indra.

Peristiwa belajar (*instructional events*) adalah peristiwa dengan urutan sebagai berikut : menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik tahu apa yang diharapkan dalam pembelajaran itu, mengingatkan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari sebelumnya yang merupakan prasyarat, menyampaikan materi pembelajaran, memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar, membangkitkan timbulnya unjuk kerja peserta didik, memberikan umpan balik tentang kebenaran pelaksanaan tugas, mengukur/evaluasi belajar, dan memperkuat referensi dan transfer belajar.

Sejumlah konsep dan tahapan belajar harus dibagi dalam “episode belajar”. Selanjutnya peserta didik memilih konsep, prinsip, atau versi pekerjaan yang dielaborasi atau dipelajari. Pendekatan elaborasi berkembang sejalan dengan tumbuhnya perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik sebagai kebutuhan baru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran. Dari pikiran Reigeluth lahirlah desain yang bertujuan membantu penyeleksian dan pengurutan materi yang dapat meningkatkan pencapaian tujuan. Para pendukung teori ini juga menekankan pentingnya fungsi-fungsi motivator, analogi, ringkasan, dan sintesis yang membantu meningkatkan efektivitas belajar. Teori ini pun memberikan perhatian pada aspek kognitif yang kompleks dan pembelajaran psikomotor. Ide dasarnya adalah peserta didik perlu mengembangkan makna kontekstual dalam urutan pengetahuan dan keterampilan yang berasimilasi.

2.3 Teori Desain ADDIE

Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadu kan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh *Borg* dan *Gall* dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi guru. Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan

yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).

Model ADDIE adalah jembatan antara peserta didik, materi, dan semua bentuk media, berbasis teknologi dan bukan teknologi. Model ini mengasumsikan bahwa cara pembelajaran tidak hanya menggunakan pertemuan kuliah, buku teks, tetapi juga memungkinkan untuk menggabungkan belajar di luar kelas dan teknologi ke dalam materi pelajaran. Artinya, model ini memastikan pengembangan instruksional dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam pengembangan instruksi yang sistematis dan efektif. Hal ini digunakan untuk membantu para pendidik mengatur proses pembelajaran dan melakukan penilaian hasil belajar peserta didik. Model ADDIE didasarkan pada lima proses belajar bahwa:

1. *Analysis* (analisa)
2. *Design* (disain / perancangan)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementation* (implementasi/eksekusi)
5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Lima tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan suatu proses *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analyze*). Out put yang dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon peserta didik, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan kebutuhan.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes , dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci.

3. Pengembangan (*Development*)

Merupakan proses mewujudkan *blue print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap, maka dapat diuji cobakan melalui kelompok besar kemudian dievaluasi dan direvisi. Kemudian uji coba dapat dilakukan pada kelompok besar kemudian dievaluasi kembali dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir yang siap didiseminasikan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap di atas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat.

2.4 Kursus Bahasa Inggris

Pada pasal 26 ayat 5 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa kursus dan pelatihan adalah bentuk pendidikan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan kepribadian profesional. Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 5: Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan kursus dan pelatihan sejalan dengan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 5, maka kursus dan pelatihan diselenggarakan dengan tujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, kepada masyarakat yang membutuhkan. Kursus diselenggarakan bagi peserta didik (masyarakat yang usianya tidak dibatasi, tidak dibedakan jenis kelaminnya, dan jumlah disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar yang efektif), yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada penelitian ini kursus ditujukan kepada peserta didik tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Kursus yang ditujukan tersebut adalah kursus bahasa asing yaitu Bahasa Inggris sebagai kemampuan tambahan yang akan dimiliki peserta didik selain keahlian yang mereka dapat dari pendidikan formal. Pembelajaran kursus Bahasa Inggris pada semua jenjang pendidikan identik dengan mengajari seorang bayi terhadap bahasa ibu. Dimana secara umum peserta didik di sekolah mengenal Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah (2006: 448-449), mata pelajaran Bahasa Inggris :

1. Pengertian

Bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama di Indonesia yang dianggap penting untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan pembinaan dengan bangsa lain.

2. Fungsi

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar yang berfungsi untuk memperkenalkan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama pada peserta didik.

3. Tujuan

Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah lebih ditekankan untuk memotivasi dan mendorong peserta didik agar lebih siap dan percaya diri dalam mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional.

4. Ruang Lingkup

Pelajaran Bahasa Inggris mencakup kosakata, tulisan, bacaan, dan keterampilan fungsional sebagai dasar untuk mendapatkan keterampilan berbahasa yang sederhana sesuai dengan topik yang dekat dengan peserta didik.

Dalam Bahasa Inggris, orang mengenal keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan reseptif yaitu keterampilan *listening* dan keterampilan *reading*. Pada keterampilan reseptif peserta didik tidak memproduksi keterampilan lisan maupun tertulis, namun hanya menerima stimulus sementara proses berpikir sedang terjadi. Sedangkan, keterampilan produktif meliputi *speaking* dan *writing*. Pada keterampilan produktif ini peserta didik mulai memberikan respon atas apa saja yang didengar dan dibaca.

Agar dapat memiliki keterampilan berbahasa Inggris dengan baik, peserta didik perlu dibekali dengan unsur- unsure bahasa, yaitu kosakata, lafal, ejaan serta tata bahasa. Tata bahasa dapat mengungkapkan gagasan dan membantu lawan bicara dalam memahami suatu ungkapan orang lain. Tetapi, tata bahasa hanyalah unsur keterampilan bahasa yang menekankan semata- mata pada pengetahuan bahasa itu sendiri. Dalam pembelajaran kursus Bahasa Inggris di SMK standar kompetensi yang harus dimiliki peserta didik adalah memahami instruksi secara sederhana dalam tindakan dalam konteks sekolah. Sedangkan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik adalah :

1. Merespon instruksi dengan tindakan dalam konteks sekolah dan dunia kerja
2. Merespon instruksi secara verbal
3. Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu dan memberi aba-aba
4. Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi yang melibatkan tindak tutur: memberi informasi, memberi pendapat, dan meminta kejelasan
5. Mengungkapkan kesantunan secara berterima yang melibatkan ungkapan: *Do you mind... dan Shall we...*
6. Memahami kalimat, pesan tertulis, dan teks deskriptif secara tepat dan berterima kasih.
7. dan lain-lain.
8. Pembelajaran bahasa inggris di sekolah khususnya di SMK, merupakan pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik.

2.4.1 Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran

Pendekatan (*approach*) dalam pengajaran diartikan sebagai *a way of beginning something*, yang artinya cara memulai sesuatu. Pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran

dengan cakupan teori tertentu. Dari segi pendekatannya, pada pembelajaran ada dua jenis pendekatan, yaitu :

1. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada Siswa (*Student Centered Approach*)
2. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada Guru (*Teacher Centered Approach*)

Setelah Pendekatan pembelajaran ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *plan, method, or series of activities designed to achieve a particular educational goal*. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi pembelajaran adalah pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar tertentu.

Menurut *Newman dan Logan* dalam Makmun (2008: 78), ada empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu :

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukan.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.

3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
4. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan.

Keempat unsur tersebut, jika diimplementasikan dalam konteks pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan perilaku peserta didik.
2. Mempertimbangkan dan memilih system pendekatan pembelajaran yang dianggap paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode, dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal ukuran keberhasilan pembelajaran.

Menurut Uno (2008: 61) strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Wina (2008: 87) mengartikan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Wina (2008: 91) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, Strategi pembelajaran pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan

pembelajaran. Dick dan Carey mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya. Sedangkan menurut Suparman (2007: 98), strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Rowntree dalam Sanjaya (2008: 90), strategi Pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

1. Strategi Pembelajaran Penyampaian Penemuan (*Exposition Discovery Learning*)
2. Strategi Pembelajaran Kelompok dan Individual (*Group Individual Learning*)

Strategi berbeda dengan metode, strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu (*a plan of operation achieving something*), sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi (*a way in achieving something*). Dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Pada strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk kepada cara-cara merencanakan suatu system lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu.

Metode Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2009 : 76), metode pembelajaran ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan menurut Sutikno (2009 : 88) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya mencapai tujuan. Terdapat bermacam-macam metode dalam pembelajaran, yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode eksperimen, dan metode demonstrasi.

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya dalam penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relative banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah role play dan percakapan singkat.

Taktik pembelajaran adalah gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalnya terdapat dua orang guru yang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakan. Dalam penyajiannya, guru yang satu cenderung

diselingi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi, sementara guru yang satunya lagi memiliki *sense of humor* yang rendah, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu. dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan dan kepribadian dari guru yang bersangkutan.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Suptiawan dan A. Benyamin Surasega, 2010: 154), ada 4 kelompok model pembelajaran, yaitu:

1. Model Interaksi Sosial

Model Interaksi Sosial menekankan pada hubungan personal dan social kemasyarakatan diantara peserta didik. Model tersebut berfokus pada peningkatan kemampuan peserta didik untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses yang demokratis, dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*field-theory*). Model interaksi social menitikberatkan pada hubungan yang harmonis antara individu dalam masyarakat (*learning to life together*).

2. Model Pengolahan Informasi

Model pengolahan informasi ditekankan pada pengambilan, penguasaan, dan pemrosesan informasi. Model ini lebih memfokuskan pada fungsi kognitif peserta didik. Model ini didasari oleh teori belajar kognitif dan berorientasi pada kemampuan peserta didik memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, dan menggunakan simbol verbal dan visual. Teori pemrosesan informasi/kognitif dipelopori oleh *Gagne* (2008: 45). Asumsinya adalah pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antara kondisi internal (keadaan individu, proses kognitif) dan kondisi-kondisi eksternal (rangsangan dari lingkungan). Interaksi antar keduanya akan menghasilkan hasil belajar.

3. Model Personal-Humanistik

Model personal-Humanistik menekankan pada pengembangan konsep diri setiap individu. Hal ini meliputi pengembangan proses individu dan membangun serta mengorganisasikan dirinya sendiri. Model memfokuskan pada konsep diri yang kuat dan realistis untuk membantu membangun hubungan yang produktif dengan orang lain dan lingkungannya. Model ini bertitik tolak dari *teori Humanistik*,

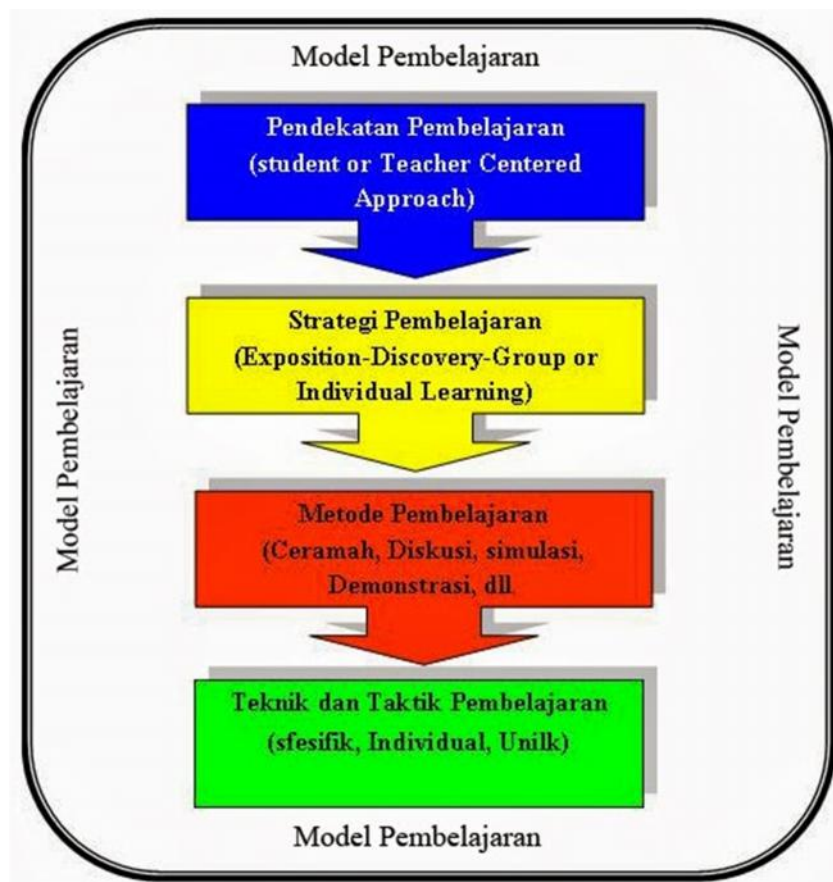
yaitu berorientasi pada pengembangan individu. Perhatian utamanya pada emosional peserta didik dalam mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi peserta didik mampu membentuk hubungan harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif. Tokoh humanistik adalah *Abraham Maslow* tahun 1962, *R. Rogers*, *C. Buhler* dan *Arthur Comb*. Menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif, agar peserta didik merasa bebas dalam belajar mengembangkan diri baik emosional maupun intelektual. Teori humanistik timbul sebagai cara untuk memanusiakan manusia. Pada teori humanistik ini, pendidik seharusnya berperan sebagai pendorong bukan menahan sensitivitas peserta didik terhadap perasaannya.

4. Model Modifikasi Tingkah laku (*Behavioral*)

Model behavioral menekankan pada perubahan perilaku yang tampak dari peserta didik sehingga konsisten dengan konsep dirinya. Sebagai bagian dari teori stimulus-respon. Model behavioral menekankan bahwa tugas-tugas harus diberikan dalam suatu rangkaian yang kecil, berurutan dan mengandung perilaku tertentu. Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati karakteristik model ini adalah penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari peserta didik lebih efisien dan berurutan.

Implementasi dari model modifikasi tingkah laku ini adalah meningkatkan ketelitian pengucapan pada anak. Guru harus selalu perhatian terhadap tingkah laku belajar peserta didik. Modifikasi tingkah laku anak yang kemampuan belajarnya rendah dengan *reward*, sebagai *reinforcement* pendukung. Penerapan prinsip pembelajaran individual dalam pembelajaran klasikal.

Gambar hubungan dari pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Hubungan Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran menurut Miftahul Huda (2014: 45)

2.5 Teknik *Role Play* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Intervensi untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak haruslah memperhatikan: (1) bahasa siswa sebagai titik awal pengajaran; (2) memberikan kemajuan perkembangan keterampilan berbahasa secara alami, bukannya melalui urutan-urutan yang ditentukan; (3) membangun keterampilan yang menambah pengajaran berbahasa secara alami, bukannya melalui urutan-urutan yang ditentukan; (4) menghubungkan bahasa dan kesusastraan secara organis; (5) menggabungkan berbagai komponen seni berbahasa, membaca, menulis, menyimak, dan berbicara; (6) menggunakan pengalaman anak-anak dengan kehidupan sebagai tempat masuk untuk membaca dan menulis; (7) dan memperlakukan bahasa sebagai satu keseluruhan, bukannya membagi pengajaran menjadi komponen-komponen keterampilan yang tersendiri menurut Campbell & Dickinson (2006:275).

Salah satu teknik yang tepat menurut kriteria di atas untuk bisa meningkatkan kecerdasan verbal anak adalah dengan teknik *role play* atau bermain peran. Bermain peran pada dasarnya memiliki struktur kata dan bahasa yang lengkap serta menyeluruh yang mana di dalamnya sudah terdapat sistem aturan bahasa yang mencakup fonologi (sistem suara), morfologi (aturan untuk mengkombinasikan unit makna minimal), sintaksis (aturan membuat kalimat), semantik (sistem makna), dan pragmatis (aturan penggunaan dalam setting sosial) menurut Santrock (2007:54). Diharapkan dengan *role play* anak makin mampu menghasilkan bahasa, mengenali kata dan bahkan secara perlahan mampu menghasilkan serangkaian kongsonan yang

kompleks atau minimal dengan teknik bermain peran, perbendaharaan kata anak menjadi bertambah. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa usia pra sekolah adalah usia emas untuk anak dalam menguasai kata. Dimana pada usia dua setengah tahun anak hanya memiliki dua atau tiga ratus kosa kata, namun pada usia hingga enam tahun, ia bisa menguasai ribuan kata yang dikemukakan Montessori (2008:68).

Teknik *role play* dalam proses pembelajaran digunakan untuk belajar tentang pengenalan perasaan dan persoalan yang dihadapi peserta didik, dan untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Teknik *role play* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik dan untuk memotivasi peserta didik agar lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan.

Role play adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya melatih praktik berbahasa lisan secara intensif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Jayce dan Weil (2007: 70) menerangkan bahwa melalui teknik *role play*, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Teknik pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh peserta didik. Dengan kata lain, teknik pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan materi tertentu. Pengembangan teknik pembelajaran dimaksudkan agar pendidik memahami benar bagaimana peserta didik belajar yang efektif, dan model teknik pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik, materi, fasilitas, dan pendidik itu sendiri. Salah satu teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Inggris adalah *role playing*.

Menurut Hamalik (2008: 214) bahwa *role playing* adalah “pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. *Role playing* adalah salah satu teknik pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2008: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada peserta didik seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh pendidik”. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2009: 36).

Dengan kata lain, *role playing* dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Kegiatan belajar yang menggunakan *role playing* memberikan peserta didik situasi belajar yang melibatkan peserta didik dengan pengalaman dan aktivitas di dunia nyata. Kondisi seperti itulah yang membuat peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan belajarnya. Adapun Uno (2008: 25) menyatakan bahwa pembelajaran bermain peran *role playing* adalah teknik yang dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas *role playing* adalah teknik bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada peserta didik dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh pendidik dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Langkah-langkah pembelajaran menurut Suherman (2009: 7) bahwa sintak dari pembelajaran *role playing* adalah:

1. Pendidik menyiapkan skenario pembelajaran
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario tersebut
3. Pembentukan kelompok peserta didik
4. Penyampaian kompetensi

5. Menunjuk peserta didik untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya
6. Kelompok peserta didik membahas peran yang dilakukan oleh pelakon.
7. Presentasi hasil kelompok
8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Langkah- langkah yang dijabarkan diatas sangatlah membantu pendidik dalam memepersiapkan materi menggunakan teknik *role playing*. Sintak pembelajaran diatas dapat memudahkan pendidik dalam mengarahkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Kemudahan yang didapat dari sintak pembelajaran tersebut akan menghasilkan hasil yang diinginkan dalam kegiatan belajar.

Selanjutnya menurut Uno (2008: 26) bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) persiapan/pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Penjelasan prosedur bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Persiapan atau pemanasan

Pendidik berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh pendidik. Sebagai contoh, pendidik menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah

dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh pendidik yang membuat peserta didik berpikir tentang hal tersebut.

2. Memilih pemain (partisipan)

Peserta didik dan pendidik membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, pendidik dapat memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkannya (jika peserta didik pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau peserta didik sendiri yang mengusulkannya.

3. Menata panggung (ruang kelas)

Pendidik mendiskusikan dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

4. Menyiapkan pengamat (observer)

Pendidik menunjuk peserta didik sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, pendidik dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6. Diskusi dan evaluasi

Pendidik bersama dengan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada peserta didik yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

7. Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang peserta didik memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

9. Berbagi pengalaman dan diskusi

Peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian pendidik membahas bagaimana sebaiknya peserta didik menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari peserta didik tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, peserta didik akan belajar tentang kehidupan.

Uno (2008: 89) memaparkan lebih detail dalam prosuder teknik *role play*. Pada prosedur teknik *role play* yang dijelaskan oleh Uno, lebih menekankan pada proses dan hasil yang dilakukan oleh peserta didik. Proses yang dilakukan berulang dan mengevaluasi hasilnya akan membantu peserta didik dalam mengetahui perkembangan kemampuan pemahaman materi yang diberikan oleh pendidik. Dengan demikian, proses dan hasil evaluasi sangatlah penting dalam penerapan teknik *role play*. Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah:

1. *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana peserta didik tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
2. *Role playing* melibatkan jumlah peserta didik yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. *Role playing* dapat memberikan kepada peserta didik kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain peserta didik akan merasa senang karena bermain adalah dunia peserta didik. Masuklah ke dunia peserta didik, sambil kita antarkan dunia kita (De Porter, 2011: 210).

Manfaat yang diperoleh oleh peserta didik dapat langsung dilihat dengan menggunakan teknik *role play* dalam kegiatan belajar. Salah satunya adalah mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Peningkatan motivasi belajar akan dapat diperoleh ketika menggunakan teknik tersebut, karena peserta didik merasa

2.6 Teknik Percakapan Singkat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Ada beberapa macam metode yang biasa digunakan seorang guru atau instruktur dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didiknya seperti metode diskusi, ceramah, dan lain-lain. Salah satu metode yakni metode *short conversation* sebagai salah satu teknik penyajian dalam pengajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa asing, baik itu bahasa Inggris, Jepang, Perancis, dan lain-lain. Metode pembelajaran adalah suatu ilmu yang membicarakan tentang cara-cara menyampaikan bahan pelajaran, sehingga dikuasai oleh peserta didik dengan kata lain ilmu tentang guru mengajar dan murid belajar.

Metode ini juga disebut 'the comprehension approach' yang mendekati pada pentingnya '*listening comprehension*'. Pada tahap awal pembelajaran bahasa asing terfokus pada pemahaman mendengarkan. Hal ini berdasarkan pada hasil observasi bagaimana anak-anak belajar bahasa ibu. Seorang bayi mendengarkan suara disekelilingnya selama berbulan-bulan sebelum ia dapat menyebut satu kata. Tidak ada seorangpun yang menyuruh bayi untuk berbicara. Seorang anak berbicara ketika ia sudah siap melakukannya.

Pada Natural Approach (yang dikembangkan oleh Kirschner 2006: 45), siswa mendengarkan guru yang berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing mulai awal proses pembelajaran. Guru dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan menggunakan gambar dan beberapa kata dalam bahasa ibu. Natural

Approach hampir sama dengan Direct Method. Pada *short conversation*, siswa mendengarkan dan merespon instruksi lisan guru. Bentuk instruksi yang diberikan seperti ‘*Turn around*’, ‘*Sit down*’, ‘*Walk*’, ‘*Stop*’, ‘*Jump*’, dsb.

Menurut Richards dalam bukunya *Approaches and Methods in Language Teaching*, *short conversation* didefinisikan

“a language teaching method built around the coordination of speech and action; it attempts to teach language through physical (motor) activity”. Jadi metode *short conversation* merupakan suatu metode pembelajaran bahasa yang disusun pada koordinasi perintah (command), ucapan (speech) dan gerak (action); dan berusaha untuk mengajarkan bahasa melalui aktivitas fisik (motor).

Sedangkan menurut Diane - Larsen dalam *Technique and Principles in Language Teaching*, *short conversation* atau disebut juga “*the comprehension approach*” atau pendekatan pemahaman yaitu suatu metode pendekatan bahasa asing dengan instruksi atau perintah.

Metode ini dikembangkan oleh seorang professor psikologi di Universitas San Jose California yang bernama James J. Asher yang telah sukses dalam pengembangan metode ini pada pembelajaran bahasa asing pada anak-anak. Ia berpendapat bahwa pengucapan langsung pada anak atau siswa mengandung suatu perintah, dan selanjutnya anak atau siswa akan merespon kepada fisiknya sebelum mereka memulai untuk menghasilkan respon verbal atau ucapan. Metode *short conversation* ini sangat mudah dan ringan dalam segi penggunaan bahasa dan juga mengandung unsur gerakan permainan sehingga dapat menghilangkan stress pada peserta didik karena

masalah-masalah yang dihadapi dalam pelajarannya terutama pada saat mempelajari bahasa asing, dan juga dapat menciptakan suasana hati yang positif pada peserta didik yang dapat memfasilitasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pelajaran tersebut. Makna atau arti dari bahasa sasaran dipelajari selama melakukan aksi. Guru atau instruktur memiliki peran aktif dan langsung dalam menerapkan metode *short conversation* ini. Menurut Asher "*The instructor is the director of a stage play in which the students are the actors*", yang berarti bahwa guru (instruktur) adalah sutradara dalam pertunjukan cerita dan di dalamnya siswa sebagai pelaku atau pemerannya.

Guru yang memutuskan tentang apa yang akan dipelajari, siapa yang memerankan dan menampilkan materi pelajaran. Siswa dalam *short conversation* mempunyai peran utama sebagai pendengar dan pelaku. Siswa mendengarkan dengan penuh perhatian dan merespon secara fisik pada perintah yang diberikan guru baik secara individu maupun kelompok. Teori pembelajaran bahasa *short conversation* yang diterapkan pertama kali oleh Asher ini mengingatkan pada beberapa pandangan para psikolog, misalnya Arthur Jensen yang pernah mengusulkan sebuah model 7 langkah untuk mendeskripsikan perkembangan pembelajaran verbal anak. Model ini sangat mirip dengan pandangan Asher tentang penguasaan bahasa anak. Stres mempengaruhi aktivitas pembelajaran dan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, stress yang lebih rendah kapasitasnya maka pembelajaran menjadi lebih baik.

Ada pula beberapa ahli yang mengatakan bahwa teknik percakapan singkat (*short conversation*) merupakan kegiatan diagnostik untuk mengetahui kesulitan peserta didik. Kegiatan pada teknik percakapan singkat melatih peserta didik dalam berbicara secara bebas (Sani, 2014: 284). Teknik percakapan singkat sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena teknik ini umumnya digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Teknik ini digunakan dalam meningkatkan kemampuan *speaking* peserta didik.

Pada teknik ini peserta didik dapat berbicara bebas sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka. Teknik percakapan singkat sering digunakan dalam kelas *speaking*, tetapi hanya peserta didik yang dominan saja yang aktif ketika pendidik menggunakan teknik ini. Peserta didik kebanyakan merasa takut salah dan berhati-hati ketika harus berkata-kata pada kelas *speaking* yang menggunakan teknik ini.

2.7 Kemampuan Berbicara

Pengertian berbicara menurut beberapa ahli adalah:

1. Menurut Tarigan (dalam Sudjana 2009: 57) : Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan . Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan

pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

2. Menurut Brown dan Yule (dalam Azwar 2008: 58) : Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata.
3. Menurut Haryadi dan Zamzani (dalam Haris 2009: 58) : Secara umum, berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Pengertian ini mempunyai makna yang sama dengan kedua pendapat yang diuraikan diatas, hanya saja diperjelas dengan tujuan yang lebih jauh lagi yaitu agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain.
4. Menurut St. Y. Slamet dan Amir (dalam Suherman 2009: 59) : Pengertian berbicara sebagai keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai aktivitas untuk menyampaikan gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak. Pengertian ini menjelaskan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, tetapi menekankan pada penyampaian gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak atau penerima informasi atau gagasan.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa berbicara ialah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak. Berbicara merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat produktif. Sehubungan dengan keterampilan berbicara ada tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Situasi-situasi berbicara interaktif, misalnya percakapan secara tatap muka dan berbicara lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantian antara berbicara dan menyimak, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kita dapat meminta lawan bicara memperlambat tempo bicara dari lawan bicara.

Kemudian, ada pula situasi berbicara yang semi interaktif, misalnya alam berpidato di hadapan umum secara langsung. Dalam situasi ini, audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka. Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan betul-betul bersifat noninteraktif, misalnya berpidato melalui radio atau televisi. Berikut ini kemampuan mikro yang harus dimiliki dalam berbicara seorang pembicara harus dapat:

1. Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya.

2. Menggunakan tekanan dan nada serta intonasi yang jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara.
3. Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.
4. Menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai terhadap situasi komunikasi, termasuk sesuai ditinjau dari hubungan antara pembicara dan pendengar.
5. Berupaya agar kalimat-kalimat utama (*the main sentence constituents*) jelas bagi pendengar.
6. Berupaya mengemukakan ide-ide atau informasi tambahan guna menjelaskan ide-ide utama.
7. Berupaya agar wacana berpautan secara selaras sehingga pendengar mudah mengikuti pembicaraan.

Teori tentang kecerdasan terus berkembang dan banyak para ahli yang mempunyai definisi yang berbeda-beda tentang kecerdasan. Salah satunya adalah Gardner, ia membagi kecerdasan menjadi delapan aspek yaitu kecerdasan verbal, logis-matematis, kinestetik, visual-spasial, musik, interpersonal, intrapersonal dan naturalis (Gardner, 2008: 9). Dengan kata lain, kecerdasan bersifat majemuk yang mana setiap orang pasti mempunyai satu atau lebih dari kecerdasan-kecerdasan tersebut. Salah satu kecerdasan yang pasti dimiliki manusia menurut Gardner adalah kecerdasan verbal, yang merupakan kemampuan untuk berfikir dengan kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan makna (Campbell & Dickinson, 2006: 67). Anak yang

memiliki kecerdasan verbal yang baik mempunyai minat yang besar terhadap kata, mereka cenderung menikmati mendengar dan bermain dengan kata, menyukai buku dan menikmati hal tersebut, dan memiliki memori yang baik dan cepat serta mudah belajar soal kata.

Karakteristik kecerdasan verbal yaitu: (1) mampu mendengar dan merespon setiap suara, ritme, warna, dan berbagai ucapan kata; (2) menirukan suara, bahasa, membaca, dan menulis lebih dari orang lainnya; (3) belajar melalui menyimak, membaca, menulis, dan diskusi; (4) menyimak secara efektif, memahami, menguraikan, menafsirkan dan mengingat apa yang telah diucapkan; (5) membaca secara efektif, memahami, meringkas, menafsirkan, atau menerangkan dan mengingat apa yang telah dibaca; (6) berbicara secara efektif kepada berbagai pendengar, berbagai tujuan, dan mengetahui cara berbicara secara sederhana, fasih, persuasif atau bergairah pada waktu-waktu yang tepat; (7) menulis secara efektif, memahami dan menerapkan aturan-aturan tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan menggunakan kosa kata yang efektif; (8) memperlihatkan kemampuan untuk memperlajari bahasa lainnya; (9) menggunakan keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca untuk mengingat, berkomunikasi, berdiskusi, menjelaskan, mempengaruhi, menciptakan pengetahuan, menyusun makna, dan menggambarkan bahasa itu sendiri; (10) berusaha untuk meningkatkan pemakaian bahasanya sendiri; (11) menunjukkan minat dalam jurnalisme, puisi, bercerita, debat, berbicara, menulis, atau menyunting; (12)

dan menciptakan bentuk-bentuk bahasa baru atau karya tulis orisinal atau komunikasi oral (Campbell & Dickinson, 2006: 77).

Kecerdasan verbal adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, merupakan media efektif untuk berkomunikasi dengan orang lain sehingga seseorang pasti mempunyai kecerdasan verbal walaupun dalam tingkatan yang berbeda-beda. Kecerdasan adalah sesuatu yang bisa ditingkatkan, begitu juga dengan kecerdasan verbal, perlakuan-perlakuan tertentu kepada seseorang dipercaya mampu mengembangkan kecerdasan itu sendiri. Hasil penelitian menyebutkan bahwa lingkungan juga memainkan peranan penting dalam kecerdasan seseorang. Hal ini berarti memperkaya lingkungan anak dapat meningkatkan kecerdasan anak (Santrock, 2007: 87). Walaupun beberapa tokoh kecerdasan lainnya mengatakan bahwa kecerdasan adalah sesuatu yang diwarisi atau bawaan sehingga peran lingkungan untuk meningkatkan kecerdasan adalah sesuatu yang minimal.

Terkait dengan kecerdasan bahasa, hasil penelitian mengatakan bahwa lingkungan memberikan peranan yang besar terhadap perkembangan kecerdasan verbal terutama dalam penguasaan kosa kata (Santrock, 2007: 45). Misalnya, dalam salah satu penelitian, saat anak berusia tiga tahun, anak yang tinggal dalam keluarga miskin menunjukkan kekurangan kosa kata jika dibandingkan dengan anak dari keluarga menengah ke atas, dan defisit ini terus tampak saat mereka masuk sekolah pada usia enam tahun.

Hal itu terjadi dikarenakan kurangnya stimulus lingkungan sehingga kecerdasannya tidak berkembang. Oleh karena itulah, dari beberapa riset yang telah ada dapat disimpulkan bahwa kecerdasan, termasuk kecerdasan verbal dapat ditingkatkan melalui perlakuan-perlakuan yang efektif dari lingkungannya. Tujuan pembelajaran *speaking* menurut Brown (2011: 113) adalah agar para siswa dapat berpartisipasi dalam percakapan singkat, memberi dan menjawab pertanyaan, menemukan cara untuk menyampaikan maksud, mengumpulkan informasi dari yang lain, dan masih banyak lagi. Berbicara yang efektif juga meliputi pendengaran yang baik, sebuah pemahaman tentang bagaimana perasaan pihak lain, dan sebuah pengetahuan tentang bagaimana aturan untuk mengambil giliran atau membiarkan pihak lain untuk berbicara juga.

Harmer mengemukakan bahwa ada beberapa unsur dalam *speaking*, yaitu: keistimewaan bahasa; pengelolaan bahasa; dan interaksi dengan pihak lain. Pengajaran *speaking* di tingkat SMK dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan peserta didik dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasinya berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya. Banyak pembicaraan melibatkan interaksi dengan satu atau lebih pelaku. Berbicara yang efektif juga meliputi pendengaran yang baik, sebuah pemahaman tentang bagaimana perasaan pihak lain, dan sebuah pengetahuan tentang bagaimana aturan untuk mengambil

giliran atau membiarkan pihak lain untuk berbicara juga. Pengajaran *speaking* dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan siswa dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasinya berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

2.8 Penilaian Kemampuan Berbicara

Penilaian dapat memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sudah dimiliki dalam bentuk tugas seperti membaca, menulis, persentasi, mengamati, survey, makalah, atau bahkan diskusi. Tujuannya adalah menilai berbagai jenis kemampuan berbahasa yang mendekati konteks pada dunia nyata. Penilaian tersebut dilaksanakan dalam upaya menghargai kemampuan berfikir dan proses pembelajaran serta akhir dari proses pembelajaran itu sendiri. Terdapat lima dimensi penilaian menurut Gulikers, Brophy (2010: 56), yaitu:

1. Bentuk penilaian harus relevan dan mempresentasikan pengetahuan dan ketrampilan yang peserta didik harus pelajari.
2. Lingkungan fisik harus mempresentasikan bagaimana keterampilan berbahasa betul- betul digunakan.
3. Konteks sosial harus memepresentasikan bagaimana keterampilan berbahasa akan digunakan.

4. Hasil penilaian harus termaksud unjuk kerja yang dibutuhkan dari peserta didik.
5. Kriteria penilaian harus didasarkan pada level unjuk kerja yang ditentukan dalam kompetensi dasar.

Lima dimensi tersebut menjelaskan bahwa penilaian dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan observasi. Observasi dimaksudkan sebagai sasaran penilaian sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Ketiga sasaran dalam observasi tersebut digunakan sebagai acuan penilaian yang akan diberikan sebagai hasil dari proses kegiatan belajar yang dilakukan. Richards (2008: 206) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen yang didasari keberhasilan pembelajaran *speaking*, yaitu:

1. Kompetensi gramatikal: kompetensi tata bahasa (morfologi dan sintaksis), dan kosakata, termasuk di dalamnya *English sounds* dan *spelling, pronunciation, intonation, stressing*, dll.
2. Kompetensi *discourse* (wacana): berhubungan dengan jenis- jenis teks yang dipakai sesuai konteks atau diterapkan dengan penuh kebermaknaan secara fungsional.
3. Kompetensi sosiolinguistik: mengacu pada pengetahuan terhadap apa yang diharapkan oleh pengguna bahasa target sosial dan budaya, termasuk bagaimana bahasa itu dipakai sesuai dengan situasi sosial budaya masyarakat setempat yang ada.

4. Kompetensi strategi: cara bagaimana menggunakan bahasa untuk mencapai tujuan berkomunikasi secara tepat, baik, dan benar.

Hal tersebut didukung dengan pendapat Harris (2009: 20) bahwa indikator yang digunakan dalam mengukur keterampilan siswa dalam berbicara adalah *pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension*. Kemampuan berbicara adalah kemampuan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik ketika ngobrol, presentasi, menyampaikan pendapat, eye-eyelan (baca : berdebat) ataupun kegiatan lainnya. Kemampuan berbicara identik dengan penggunaan bahasa lisan yang tepat, sehingga pendengar dapat mengerti apa yang kita sampaikan. Selain itu, sikap dan pengetahuan menentukan waktu yang tepat untuk berbicara mendukung keberhasilan kita dalam berbicara. Kemampuan berbicara dan bahasa anak erat kaitannya dengan kemampuan mendengar anak. Perkembangan bicara anak memerlukan pembinaan secara intensif, sesuai dengan taraf perkembangan fisik dan psikis yang lain. Kemampuan bahasa anak akan maksimal jika mendapat umpan balik yaitu mengontrol suara dan ucapannya sendiri melalui pendengarannya. Umpan balik yang mereka peroleh untuk mengontrol bicaranya hanya diperoleh secara visual, kinestetik dan gerak.

Menurut Sajaah dan Sukarja (2008: 114) bahwa perkembangan bahasa seseorang tak dapat lepas dari pengaruh berbagai faktor. Perkembangan bahasa dan bicara hanya akan berjalan dengan baik dan lancar bila didukung oleh faktor kesiapan atau

kematangan”. Lanjut Sadjaah dan Sukarja (2008: 116) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adanya kesiapan adalah faktor psikologis, faktor fisiologis, dan faktor lingkungan.

1. Faktor Psikologis

Faktor ini menyangkut aspek inteligensi, minat akan apa yang dilihat, dirasakan, dikehendaki di dengar dan perlu dikemukakan kepada orang lain. Kesanggupan meniru dan menyimpan apa yang di dengar, kesanggupan menata pikiran dan perasaan terhadap apa yang dimaksud.

2. Faktor Fisiologis

Faktor ini menyangkut masalah ketajaman pendengaran, susunan saraf yang berfungsi baik untuk mengendalikan gerakan otot-otot alat bicara dan keadaan alat-alat bicara yang baik.

3. Faktor Lingkungan

Faktor ini menyangkut masalah keterlibatan orang-orang yang berbahasa dan atau berbicara dengan baik, sedia memberi rangsangan berbi-cara kepada anak yang menanggapi pembicaraan anak. Telah disampaikan terdahulu, bahwa selama perkembangan anak terus mendapat pengaruh-pengaruh dari luar maka demikian pula dengan perkembangan bicara dan bahasa, tanpa pengaruh yang mengarah kepada kesempurnaan, tak akan terjadi bicara yang benar dan teratur bagi anak. Katakan bahwa anak itu akan dapat berbicara kalau lingkungan memberi kesempatan untuk mengem-bangkan potensi bicaranya. Anak dapat berbicara dengan baik kalau ada pada lingkungan yang berbicara baik, sebaliknya

bicara mereka kurang baik, bila tiap waktu hanya mendengar kata-kata yang kurang baik pula.

Seorang anak yang belum berusia lima tahun masih berbicara seperti bayi, atau tampak ucapan yang salah, itu masih dikatakan normal. Tetapi kalau sudah berumur lima tahun lebih mengucapkan kata-kata yang tidak jelas dan dapat berbicara pun tapi tidak jelas dapat dipastikan bisa mengalami cacat bicara (*speech defect*). Bicara dikatakan cacat jika kata-kata yang dikeluarkan oleh alat ucap anak itu menarik perhatian, tidak mudah dipahami dan tidak enak didengar. Maksudnya bahwa bicara itu tidak sempurna kalau menyimpang sangat jauh dari model pembicaraan pada umumnya.

1. Faktor Organik

Kematangan alat-alat bicara, seperti lidah, langit-langit, rahang, bibir, tenggorokkan. Kecerdasan, anak yang cerdas akan lebih cepat menangkap pembicaraan orang lain, dan dapat mengeluarkan isi hatinya dengan menggunakan kata-kata yang tepat. Sedangkan anak yang kurang cerdas akan selalu menggunakan isyarat untuk lebih menjelaskan apa yang dikatakannya.

Kesehatan, anak yang sehat akan banyak bicara jika dibandingkan dengan anak yang tidak sehat. Anak yang sehat akan selalu gembira dan bicara mengenai apa saja, sering bicara sendiri dengan alat permainannya. Pendengaran, hendaknya sejak kecil sudah diperhatikan, apakah anak itu memiliki pendengaran yang baik

atau tidak. Sebab anak yang kurang pendengarannya akan terhambat belajar secara lisan, sebab tidak pernah mendengar rangsangan suara dari luar. Jenis kelamin, beberapa ahli perkembangan anak terdahulu mengatakan bahwa anak perempuan lebih cepat berbicara daripada anak laki-laki.

2. Faktor Lingkungan

Motivasi, yaitu dorongan agar anak mau bicara. Dorongan itu dapat berupa permainan, gerakan atau sikap lainnya yang dapat memberikan pengaruh serta dorongan kepada anak untuk berusaha berbicara dengan kata-kata. Kesempatan mendapatkan pengalaman, misalnya diajak bertamu atau menemui tamu, diajak bertamasya dan sebagainya.

2.9 Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari verba Latin *movere (to move)* yang berarti menggerakkan (Pintrich, 2007: 5). Istilah ini menggambarkan adanya kekuatan yang mendorong suatu individu bergerak melakukan kegiatan tertentu. Konsep gerakan ini tercermin dalam konsep umum tentang motivasi sebagai suatu yang mendorong kita melakukan sesuatu secara terus menerus, mendorong kita terus bergerak, dan membantu kita menyelesaikan tugas (Pintrich 2007: 5). Motivasi berasal dari kata motif yang dapat didefinisikan sebagai daya internal dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu dalam mencapai suatu tujuan. James O. Whittaker mendefinisikan motivasi sebagai kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan motivasi tersebut.

Definisi motivasi menurut kaum behavioristik dalam Brown (2011: 73) adalah suatu kekuatan antisipasi. Di mana kekuatan ini diperlukan bagi pembelajar dalam proses belajar yang akan mengarahkan pembelajar atas tujuan dan usaha yang dilakukannya.

Beberapa tanggapan diatas memaparkan bahwa motivasi adalah sesuatu penggambaran suatu tindakan. Tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus . Tindakan yang dimaksud merupakan suatu kegiatan yang dilakukan karena suatu kondisi tertentu untuk menyelesaikan dan membantu menyelesaikan tugas. Good & Brophy (2010: 45) mendefinisian motivasi sebagai bangunan hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, intensitas, dan perilaku yang dilakukan secara berkesinambungan. Dengan kata lain, menurut Tileston (2008: 67) motivasi berkaitan dengan keinginan melakukan sesuatu, mempelajari hal baru, dan mendorong kita melakukan lagi ketika mengalami kegagalan.

Menurut Sardiman (2007: 73), menyebutkan motif dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat dikatakan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada

saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Berdasarkan itu semua, sehingga motivasi merupakan unsur yang sangat penting untuk belajar. Jika tidak ada motivasi, proses pembelajaran seperti ini akan kurang berhasil. Motivasi merupakan faktor internal yang mempengaruhi perbedaan individu dalam pemerolehan bahasa kedua. Motivasi erat hubungannya dengan prestasi atau pemerolehan belajar. Para pembelajar akan memperoleh prestasi belajar sesuai dengan motif yang dimilikinya.

Dari berbagai definisi yang dikemukakan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah hubungan antara daya internal dan aspek tujuan. Di mana daya internal tersebut akan memberi corak atau arah suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu contoh dalam mempelajari bahasa kedua para pembelajar mempunyai dorongan atau motivasi tertentu misalnya ingin memperoleh prestise tersendiri dalam lingkungannya. Motivasi ini akan mengarahkan pembelajaran hanya sebatas penguasaan bahasa asing bukan mengarah pada pembelajaran yang berorientasi pada penutur dan budaya aslinya. Berbeda jika pembelajar mempunyai motivasi yang berupa kebutuhan komunikatif karena ia akan hidup dilingkungan asli bahasa kedua tersebut maka akan mengarahkan pembelajar yang berorientasi pada penutur dan budaya aslinya.

Motivasi ini timbul karena adanya desakan komunikatif karena individu yang bersangkutan (pembelajarannya) tinggal/berinteraksi langsung di masyarakat yang berkomunikasi dengan bahasa kedua tersebut. Misalnya, seorang warga negara Amerika Serikat menikah dengan wanita asli Indonesia, kemudian warga negara Amerika Serikat tersebut harus tinggal di Indonesia, sehingga mau tidak mau ia harus belajar bahasa Indonesia. Maka warga amerika tersebut dalam belajar bahasa Indonesia dikatakan mempunyai motivasi integral. Wen menyatakan bahwa seorang siswa yang emiliki orientasi instrumental, dengan mempelajari bahasa asing, mengharapkan memperoleh keuntungan istimewa seperti kesempatan karir. Dengan kata lain siswa tersebut memiliki ketertarikan terhadap bahasa sasaran.

Motivasi instrumental adalah motivasi belajar bahasa kedua untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya mencari pekerjaan, agar lulus ujian, dll. Motivasi ini hanya memerlukan sedikit rangsangan dari hari untuk belajar bahasa kedua tanpa berhubungan dengan masyarakat / komunitas bahasa secara langsung. Misalnya seorang siswa SMK yang belajar Bahasa Inggris karena ingin memperoleh nilai ujian yang bagus. Siswa tersebut dapat mempelajari bahasa Inggris dari buku-buku, pelajaran, dan dari film atau lagu-lagu yang menggunakan bahasa Inggris.

2.9.1 Motivasi Tinggi

Sardiman (2007: 17), menyatakan bahwa motivasi sangatlah perlu dalam kegiatan belajar. Prestasi belajar akan optimal kalau ada motivasi semakin tinggi motivasi

peserta didik, semakin tinggi tingkat keberhasilan yang akan diperoleh. Motivasi merupakan factor yang menunjang dan mendukung prestasi belajar. Keinginan yang mendorong seorang peserta didik dalam kegiatan belajar akan mendorong peserta didik tersebut untuk memilih kegiatan yang penting dan relevan.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mendorong dirinya untuk berusaha mencapai prestasi belajar yang tinggi. Peserta didik yang bermotivasi tinggi akan mengikuti pelajaran dengan bersemangat, membaca buku- buku yang berkaitan dengan pelajarannya, menyelesaikan tugas yang diberikan guna mencapai prestasi belajar yang diinginkan. Motivasi tinggi merupakan kondisi psikologis seseorang untuk mendorong melakukan aktivitas yang tinggi meliputi sangat sering frekuensi belajar, fokus pada tujuan kegiatan, keuletan menghadapi rintangan dan kesulitan, rela berkorban untuk mencapai tujuan, mengikuti kegiatan untuk mencapai sasaran dan target yang akan dicapai, menunjukkan prestasi yang baik.

Motivasi seseorang yang tinggi dalam belajar ada orang yang memiliki motivasi dan semangat belajar yang tinggi. Faktor-faktor yang mempengaruhi adanya motivasi yang tinggi seperti adanya pemberian semangat dari orang sekitar, mempunyai optimisme yang tinggi, mempunyai tujuan yang dicapai, adanya penghargaan jika mendapat nilai yang baik, adanya perhatian dari orang tua yang lebih, dan lain-lain. Motivasi belajar yang tinggi dapat mempengaruhi prestasi belajar. Prestasi belajar dapat saja meningkat jika mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Ciri-ciri motivasi

belajar seperti semangat dalam belajar, banyak bertanya dalam kelas, adanya rasa keingintahuan yang tinggi, mendapat nilai yang tinggi di dalam kelas, mengerjakan tugas dengan serius, dan lain-lain.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi belajar faktor intrinsik. Faktor ini terdapat dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Faktor intrinsik merupakan dorongan yang ada dalam diri seseorang, tanpa harus dirangsang dari luar. Hal ini berarti dalam diri seseorang sudah ada dorongan itu. Seseorang melakukan sesuatu karena ia ingin melakukannya. Misalnya seperti orang yang gemar membaca tanpa ada yang mendorongnya. Ia akan mencari sendiri buku-buku untuk dibacanya. Tanpa ada yang menyuruh ia untuk belajar, ia sudah belajar dengan sebaik-baiknya. Faktor ekstrinsik. Faktor ini juga mempengaruhi dalam motivasi belajar. Faktor ekstrinsik berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan kegiatan belajar yang menarik. Faktor ekstrinsik datangnya dari luar diri seseorang atau adanya dorongan dari luar.

Dorongan dari luar ini seperti adanya penghargaan yang diberikan jika mendapat nilai yang baik, diberi semangat oleh orang lain, dan lain-lain. Sumber-sumber motivasi dalam pembelajaran setiap orang dapat mempunyai motivasi karena alasan tertentu atau karena ada hal tertentu yang mendorong ia untuk mengetahui sesuatu. Mendorong seseorang itu untuk belajar antara lain sebagai berikut : (a) adanya sifat

ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas; (b) adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju; (c) adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman; (d) adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi; (e) adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman; (f) adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada belajar.

Dasar-dasar pemberian motivasi salah satu tugas dari seseorang pendidik adalah sebagai motivator bagi peserta didik agar memiliki semangat dan kemauan yang tinggi untuk belajar. Menurut Iskandari (2009: 56) sosok guru atau pendidik adalah sebagai motivator siswa agar memiliki semangat dan kemauan untuk belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Petunjuk praktis yang perlu dilakukan oleh guru dalam membangkitkan motivasi siswa belajar di kelas seperti menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik, memberikan hadiah atau penghargaan, mengadakan persaingan yang sehat diantara siswanya, diberikannya pujian, diberikannya hukuman kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar, memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, membentuk kebiasaan belajar yang baik, membantu kesulitan belajar anak didik baik individu atau kelompok, menggunakan metode yang bervariasi dan menarik, menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat menimbulkan daya rangsangan baik dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal) diri siswa yang

menyebabkan rangsangan untuk belajar dengan sungguh-sungguh dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun ciri ciri peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi adalah sebagai berikut :1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi yang atas hasil-hasilnya bukan atas dasar untung-untungan nasib atau kebetulan. 2) Memilih tujuan realistik yang lebih menantang dan memiliki resiko yang besar. 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan sebagai dasar untuk menentukan baik atau tidaknya pekerjaannya. 4) Mandiri, bekerja keras dan bersaing untuk mengungguli orang lain. 5) Mampu menanggukuhkan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik. 6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, Status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencari apabila hal-hal tersebut menjadi lambang prestasi atau suatu alat ukur keberhasilan.

2.9.2 Motivasi Rendah

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi Bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan. Hal ini tercermin dari sorotan berbagai media yang menandakan rendahnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap mutu lulusan yang dihasilkan. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Misalnya melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana

pendidikan, penyempurnaan kurikulum dan masih banyak lagi yang lainnya termasuk sertifikasi guru serta menyiapkan anggaran yang proporsional. Di lain pihak sering kita dengar keluhan kesah dari guru bahwa siswa sekarang malas belajar. Dikatakan pula mutu siswa rendah karena sistem seleksi masuk yang kurang objektif akibat ada kepentingan pihak tertentu, sehingga siswa yang sangat rendah kemampuan akademiknya banyak diterima. Kebenaran pendapat guru ini tidak dapat disangkal sepenuhnya. Di samping hal di atas keluhan guru yang sering kita dengar adalah bahwa siswa di jaman sekarang kurang disiplin dan perhatiannya sangat rendah pada pelajaran. Motivasi siswa cenderung sekedar mencari naik kelas, lulus, tetapi tidak mau belajar secara optimal.

Pendapat guru seperti ini tidak bisa sepenuhnya kita benarkan. Guru harus menyadari setiap anak mempunyai minat dan kebutuhan sendiri-sendiri, misalnya siswa yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi berbeda dengan yang akan bekerja setelah tamat SLTA. Guru harus menyadari bahwa setiap perbuatan, termasuk perbuatan belajar didorong oleh sesuatu atau beberapa motif. Motivasi atau biasa juga disebut dorongan yang merupakan suatu tenaga yang berada pada diri siswa yang memicu dan memacunya untuk berbuat mencapai suatu tujuan. Motivasi memiliki peranan penting dalam upaya belajar. Tanpa motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar, meskipun tidak tertutup kemungkinan bahwa dalam keadaan terpaksa seseorang melakukan suatu kegiatan yang tidak disukainya, sehingga

kegiatan yang didorong oleh sesuatu yang tidak disukai berupa kegiatan yang terpaksa dilakukan cenderung berlangsung tidak efektif dan efisien.

Douglas, Brown (2010: 66) menyatakan bahwa motivasi berprestasi adalah usaha siswa untuk mendapatkan nilai yang tinggi di sekolah, dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) selalu aktif mengikuti pelajaran; 2) berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas; 3) mengikuti pelajaran dengan tepat waktu; 4) mengerjakan tugas-tugas dengan usaha sendiri; 5) mengumpulkan tugas-tugas tepat waktu; 6) aktif membuat ringkasan; 7) gemar membaca baik buku wajib maupun buku anjuran; dan 8) sebagian besar waktunya digunakan untuk belajar. Dari uraian dapat disimpulkan bahwa motivasi bisa tumbuh dari dalam individu siswa sendiri, dan bisa juga dibangkitkan oleh motivator seperti teman, orang tua dan guru di sekolah. Khususnya untuk motivasi berprestasi ada beberapa kiat yang bisa dilakukan oleh guru di sekolah untuk membangkitkan motivasi berprestasi pada siswa. Kiat-kiat tersebut antara lain : 1) Guru harus menyadari setiap anak mempunyai minat dan kebutuhan sendiri-sendiri , sehingga dalam memilih bahan ajar dan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa, walaupun hampir tidak mungkin menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan setiap siswa. Artinya sedapat mungkin perbedaan-perbedaan minat dan kebutuhan tersebut dapat dipenuhi. Hal ini akan menyebabkan timbulnya perhatian siswa terhadap pelajaran, dan akhirnya siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar; 2) Guru harus mampu membangkitkan inovasi yang tinggi terhadap keberhasilan siswa (di dalamnya mengandung unsur-unsur:

dinamis, kreatif, keinginan untuk berkompetisi, dan suka menghadapi tantangan); 3) Guru harus meyakinkan siswa dalam mencapai keberhasilan diperlukan tingkat usaha yang tinggi, bukan bergantung pada keberuntungan atau nasib (dalam hal ini semboyan kecil foya-foya, tua kaya raya, mati masuk sorga tidak berlaku, yang benar adalah berakit-rakit ke hulu berenang-renang ketepian); 4) Guru harus mampu membangkitkan rasa optimis (dalam hal ini bisa dimulai dengan pemberian ulangan yang mudah sehingga siswa mendapatkan nilai tinggi. Hal ini akan menimbulkan rasa percaya diri pada siswa tersebut serta membangkitkan keinginan untuk mengulang kembali prestasi yang sudah dicapai); 5) Guru harus mampu menumbuhkan sensitivitas yang tinggi terhadap tanda-tanda keberhasilan pada siswa; dan 6) Guru harus membangkitkan kemampuan antisipasi yang tinggi terhadap faktor-faktor penyebab kegagalan pada siswa (di dalamnya mengandung unsur-unsur kewaspadaan dan kecermatan yang tinggi untuk menanggulangi situasi yang menghambat keberhasilan).

Kurangnya semangat dan kegigihan belajar merupakan salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar, Sardiman (2007: 17). Peserta didik yang mengharapkan kesuksesan akan belajar dengan giat jika dibandingkan peserta didik yang hanya mencoba menghindari kegagalan. Pengharapan untuk sukses akan mendorong peserta didik untuk mencapai nilai yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang hanya pengharapannya asal lulus. Motivasi rendah adalah kondisi psikologis atau respon seseorang melakukan aktivitas baik internal maupun eksternal pada proses

pembelajaran berupa tingkahlaku yang tidak sesuai meliputi sangat sedikit waktu melakukan kegiatan, frekuensi belajar yang jarang, tidak fokus pada tujuan kegiatan, kurang keuletan ketika menghadapi rintangan dan kesulitan, tidak memiliki target yang dicapai, prestasi belajar menurun, tidak memiliki sasaran kegiatan belajar yang jelas.

2.10 Prestasi Belajar

Proses belajar adalah komunikasi edukatif yang dapat menimbulkan hubungan timbal balik antara dua hal atau lebih atau pribadi-pribadi yang sama, dengan tujuan mengarahkan dirinya pada satu tujuan tertentu yang akan dicapai. Wittig (2008 : 65-66), belajar sebagai *any relatively permanen change in an organism behavioral repertoire that occurs as a result of experience*, belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Belajar lebih ditekankan pada proses kegiatannya dan proses belajar lebih ditekankan pada hasil belajar yang dicapai oleh subjek belajar atau siswa. Hasil belajar dari kegiatan belajar disebut juga dengan prestasi belajar. Dari beberapa definisi yang dikemukakan beberapa ahli di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang merupakan sebagai akibat dari pengalaman atau latihan..

Hamalik (2008: 45) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu. Prestasi belajar merupakan dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa

nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

2.11 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian ini dapat ditemukan dari dalam maupun luar negeri, penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- Susanti (2007) dalam penelitiannya mengenai penggunaan *role play* terhadap aktifitas kegiatan belajar di Sekolah Islam Menengah Pertama di Ciputat. Hasil penelitiannya, terbukti kalau nilai kemampuan berbicara para peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan teknik *role play*. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien dengan menggunakan teknik tersebut. Teknik *role play* dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran. Pemahaman materi juga dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bahkan para peserta didik tidak perlu dipaksa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Kegiatan pembelajaran menggunakan teknik *role play* dapat memotivasi para peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

- Liu (2010) dalam jurnal yang ditulisnya mengenai motivasi *speaking* siswa setelah menggunakan *role play*. Liu memaparkan bahwa, Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi telah memainkan bagian penting dalam memperoleh budaya, ilmiah dan teknis pengetahuan, untuk mengumpulkan informasi di seluruh dunia dan melakukan pertukaran dan kerja sama internasional, dalam meningkatkan tingkat bahasa lisan. Liu dalam penelitiannya membagi dua kelompok mahasiswa dari Beijing City University yaitu, kelompok sasaran dan kelompok kontrol. Penelitian dilakukan dengan menggunakan catatan observasi, kuesioner, dan metode pengumpulan data wawancara. Setelah empat minggu, dibuktikan bahwa siswa di kelompok sasaran yang menggunakan aktivitas bermain peran menjadi lebih tertarik dalam berbahasa asing yaitu Bahasa Inggris daripada kelompok kontrol yang tidak menggunakan *role play*.
- Islam (2012) melakukan penelitian dalam meningkatkan kertrampilan berbicara peserta didik melalui bermain peran dalam kelompok besar. Dalam penelitiannya juga meneliti penilaian pendidik terhadap peserta didik yang mengembangkan ketrampilan berbicara mereka. Sekitar seratus dua puluh mahasiswa jurusan Bahasa Inggris, Stamford Universitas Bangladesh terlibat dalam penelitiannya. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara peserta didik dalam kemampuan berbicara melalui bermain peran. Hasil tersebut diperoleh dari respon kuisisioner para peserta didik. Bermain peran meningkatkan kreatifitas dan

kemampuan mereka berpikir kritis, yang memungkinkan mereka lebih percaya diri.

- Rahimy dan Safarpour (2012) dalam penelitiannya meneliti efek dari bermain peran sebagai kegiatan kelas pada kegiatan berbicara siswa EFL di Iran. Penelitian ini mencoba apakah ada atau tidaknya peningkatan ketrampilan berbicara menggunakan *role play*. Penelitian ini dilakukan oleh enam puluh pelajar bahasa Intermediate di Institut Bahasa Shokouh di Bandar Anzali dipilih secara acak dari seratus pelajar bahasa. Kemudian mereka dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lima sesi perlakuan dilakukan, dan hasil penelitian menyatakan bahwa *role play* memberikan lingkungan yang menyenangkan bagi peserta didik untuk berkembang masuk. Penelitian tersebut menghasilkan tidak hanya peningkatan prestasi belajar saja tetapi, motivasi dan keaktifan kegiatan pembelajaran.

2.12 Kerangka Berpikir

Salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Inggris adalah memperkenalkan bahasa Inggris lebih dini, yaitu dimulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Program ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan para peserta didik, dan program ini bukan hanya diberikan di sekolah formal saja tetapi diberikan di beberapa lembaga kursus bahasa Inggris. Dalam perkembangannya program ini menghadapi berbagai masalah baik dari sekolah, lembaga maupun dari guru pengajar. Masalah yang muncul salah satunya adalah teknik pembelajaran yang

dipakai oleh guru pengajar tidak dapat meningkatkan motivasi siswa yang awalnya rendah menjadi tinggi sehingga kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa cenderung rendah yang juga mengakibatkan prestasi belajar siswa pun rendah.

Berdasarkan itu semua peneliti ingin mencoba membandingkan dua teknik pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dengan memperhatikan motivasi siswa yang rendah dan juga motivasi siswa yang tinggi. Teknik pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah teknik pembelajaran *role play* dan teknik pembelajaran percakapan singkat. Kedua teknik tersebut peneliti pilih dengan memperhatikan karakteristik teknik pembelajaran, karakteristik siswa dan motivasi siswa. Sehingga teknik tersebut dirasa peneliti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun siswa yang memiliki motivasi rendah.

Teknik pembelajaran *role play* merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan dengan simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktik berbahasa lisan secara intensif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa. Beberapa ahli menerangkan bahwa melalui teknik *role play*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, melalui teknik pembelajaran *role play* siswa dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan

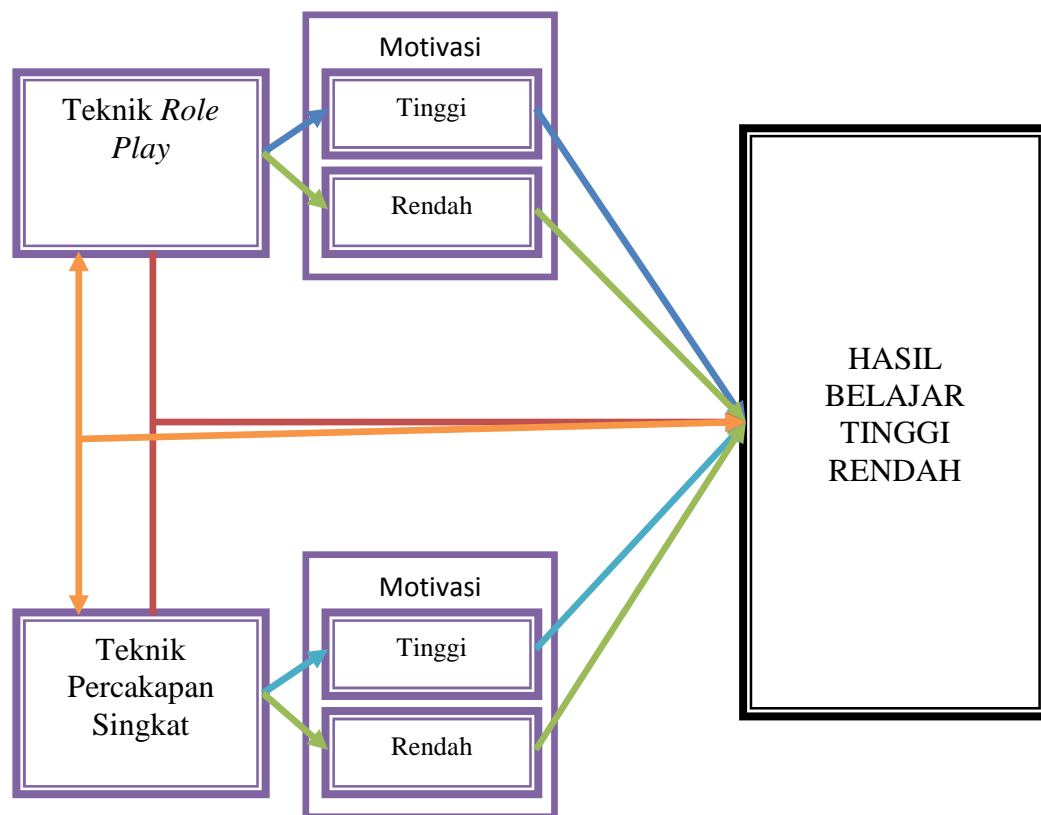
dapat melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah selain dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui teknik pembelajaran *role play* siswa merasa senang karena teknik pembelajarannya tidak membosankan seperti biasa yang dilakukan oleh guru tetapi siswa melakukan bermain peran dengan terlebih dahulu mereka memilih tema dan percakapan yang akan mereka perankan bersama teman-temannya. Sehingga menurut pendapat peneliti melalui teknik pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang memiliki motivasi awalnya rendah menjadi memiliki motivasi tinggi, sehingga prestasi belajar siswa pun meningkat.

Menurut beberapa ahli teknik pembelajaran melalui percakapan singkat ini sangat mudah dan ringan dalam segi penggunaan bahasa dan juga mengandung unsur gerakan permainan. Teknik percakapan singkat dapat menghilangkan stress pada siswa yang dikarenakan masalah-masalah yang dihadapi dalam pelajarannya terutama pada saat mempelajari bahasa Inggris. Teknik ini juga dapat menciptakan suasana hati yang positif pada siswa serta dapat memfasilitasi proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa, motivasi dan prestasi siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Melalui teknik percakapan singkat makna atau arti dari bahasa Inggris dipelajari selama melakukan percakapan oleh siswa. Guru memiliki peran aktif dan langsung dalam menerapkan teknik percakapan singkat, sebagai sutradara di dalam pertunjukan cerita yang didalamnya siswa sebagai pelaku atau pemeran utamanya. Guru yang memutuskan tentang apa yang akan

dipelajari, siapa yang memerankan dan menampilkan materi pelajaran. Siswa dalam teknik percakapan singkat mempunyai peran utama sebagai pendengar dan pelaku. Siswa mendengarkan dengan penuh perhatian dan merespon secara fisik pada perintah yang diberikan guru baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan itu semua membuat peneliti berpikir bahwa melalui teknik percakapan singkat siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa yang memiliki motivasi rendah maupun bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti ingin mengetahui manakah dari kedua teknik tersebut yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan tinggi. Apakah teknik pembelajaran *role play* atau teknik percakapan singkat yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang lebih baik. Pada hipotesis pertama peneliti ingin membandingkan apakah teknik pembelajaran *role play* atau teknik percakapan singkat yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Setelah mengetahui teknik mana yang lebih unggul peneliti juga ingin melihat berapa besar perbedaan kemampuan berbicara siswa melalui kedua teknik pembelajaran tersebut. Hipotesis kedua peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa menggunakan teknik pembelajaran *role play* atau teknik percakapan singkat dengan memperhatikan siswa yang memiliki motivasi tinggi. Hipotesis ketiga peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa menggunakan teknik pembelajaran *role play* atau teknik percakapan singkat dengan

memperhatikan siswa yang memiliki motivasi rendah. Hipotesis keempat adalah peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui teknik pembelajaran *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah. Hipotesis kelima adalah peneliti ingin mengetahui apakah ada interaksi antara teknik pembelajaran *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

2.13 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 1

H₀ : Tidak terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik percakapan singkat) dan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik.

H₁ : Terdapat interaksi antara teknik mengajar (teknik *role play* dan teknik percakapan singkat) dan motivasi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan berbicara peserta didik.

Hipotesis 2

H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat.

H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat.

Hipotesis 3

H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi.

H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan

teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi tinggi.

Hipotesis 4

H₀ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah.

H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan berbicara peserta didik menggunakan teknik *role play* dan teknik percakapan singkat dengan memperhatikan motivasi rendah.