

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk pribadi seseorang untuk menjadi baik atau buruk menurut ukuran normatif. Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha pengembangan sumberdaya manusia walaupun usaha pengembangannya tidak hanya dilakukan melalui pendidikan formal saja. Sampai saat ini, pendidikan masih dipandang sebagai sarana dan wahana utama untuk pengembangan sumberdaya manusia yang dilakukan secara sistematis, terprogram, dan berjenjang. Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara memperbaiki pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang pembelajaran di sekolah berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Paradigma baru tentang pembelajaran saat ini harus disadari oleh para pendidik karena telah mengalami pergeseran dari sistem belajar secara tradisional ke *konstruktivisme* yang menuntut pendidik di lapangan harus memiliki syarat dan kompetensi untuk dapat melakukan suatu perubahan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Pendidik dituntut lebih kreatif, inovatif, tidak merasa sebagai pusat belajar dengan berusaha menempatkan siswa tidak hanya sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar dan pada akhirnya bermuara pada proses pembelajaran yang menyenangkan, demokratis, serta menghargai setiap pendapat sehingga substansi pembelajaran benar-benar dihayati.

Menurut pandangan konstruktivisme (Depdiknas, 2003: 11)

Konstruktivisme adalah “Pembelajaran oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong. Pembelajaran bukanlah seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pembelajar itu dan membentuk makna melalui pengalaman nyata.

Implementasi pendekatan *konstruktivisme* dalam pembelajaran seharusnya diwujudkan dalam bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*) bukan berpusat pada guru. Pendidik dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar demikian rupa sehingga siswa dan pendidik belajar secara bersama-sama (*cooperative learning*). Untuk menciptakan suasana yang diharapkan, seorang pendidik harus memiliki syarat-syarat yang diperlukan dalam membangun pembelajaran siswa secara efektif di kelas, saling bekerjasama dalam belajar sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan saling menghargai. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara sebagai berikut. (1) Pendidik dan siswa

saling belajar dan membelajarkan. Pendidik dituntut harus terampil menggunakan metode pada waktu pembelajaran yang disesuaikan pada jam, situasi, dan kondisi saat itu. Metode yang bervariasi dan menarik mengakibatkan penyajian bahan lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa sehingga kelas menjadi hidup. Penyampaian materi yang selalu sama atau monoton akan menyebabkan kejenuhan dan kebosanan. (2) Menumbuhkan motivasi sangat penting dalam memajukan perkembangan belajar siswa. Selanjutnya melalui proses belajar, bila motivasi guru baik dan mengenai tepat sasaran dapat meningkatkan kegiatan belajar. (3) Memiliki tujuan yang jelas. Tujuan yang jelas akan membuat siswa belajar lebih tekun, giat, dan semangat karena mereka tahu apa yang akan didapatkan. (3) Menggunakan teknik dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hakikat belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis (Depdiknas 2003: 1). Selain untuk meningkatkan siswa agar mampu berkomunikasi, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki sikap yang positif terhadap bahasa Indonesia. Sikap positif yang dapat ditunjukkan siswa antara lain mau menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi.

Komunikasi merupakan kegiatan mengungkapkan isi hati kepada orang lain (Depdiknas 2004: 5). Isi hati tersebut dapat berupa gagasan, pikiran, perasaan, pertanyaan, dan sebagainya. Secara garis besar Yuniawan (2002: 1) mengemukakan bahwa ada dua cara komunikasi, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal menggunakan bahasa sebagai sarananya, sedangkan komunikasi nonverbal menggunakan sarana gerak-gerik, warna, gambar, bendera, bunyi bel, dan sebagainya.

Bahasa digunakan sebagai sarana dalam komunikasi verbal dan dapat dibagi menjadi dua, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tulisan (Yuniawan 2002: 1). Dalam komunikasi sehari-hari orang lebih banyak menggunakan ragam bahasa lisan daripada ragam bahasa tulis. Kegiatan berbahasa lisan disebut berbicara. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa selain keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Nida dan Haris dalam Tarigan 1990: 1)

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah saat ini dinilai belum menunjukkan hasil optimal seperti yang diharapkan. Guru belum menyusun perencanaan pembelajaran dengan baik, proses pembelajaran pada umumnya berlangsung seadanya, tanpa bobot, monoton, dan tanpa alat evaluasi yang tepat sehingga peserta didik terpasung dalam suasana pembelajaran yang kaku dan membosankan. Siswa pun terlihat tidak serius, kurang aktif, dan tidak berani mengungkapkan sesuatu. Singkatnya, pembelajaran bahasa Indonesia

masih membutuhkan pembenahan; keterampilan berbicara siswa rendah, sehingga tidak mampu mengungkapkan gagasan dan pikirannya secara logis, runtut sehingga sulit untuk dipahami.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan, kedudukan, dan fungsi yang sangat penting sebagai sarana untuk melatih keterampilan siswa berbahasa dalam kegiatan komunikasi sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan pendidik sebagai sarana meningkatkan empat aspek keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan mendengar sehingga siswa memiliki sikap dan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik.

Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, pendidik harus benar-benar menyadari bahwa yang menjadi tugas utamanya adalah membentuk siswa agar memiliki keterampilan berbahasa yang baik dan dalam penelitian ini khususnya keterampilan berbicara. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan pendekatan yang komunikatif dalam proses pembelajaran dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang harus dibina kemampuan komunikasinya baik formal maupun nonformal. Kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi akan memiliki arti jika siswa diberi kesempatan lebih banyak untuk memahami teori dan kemudian mempraktikkan.

Berdasarkan uraian di atas mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan pendidik yang dapat menyusun perencanaan pembelajaran, memberi kesempatan, membantu, memfasilitasi, dan mengevaluasi kemampuan siswa untuk melatih menggunakan bahasa dengan baik sehingga memiliki empat keterampilan berbahasa yang salah satunya adalah aspek berbicara. Keterampilan berbicara sangatlah penting bagi siswa dalam belajar bahasa karena dengan memiliki kemampuan berbicara yang baik seseorang dapat berkomunikasi.

Menurut pendapat Tarigan (2008: 9)

“Ujaran sebagai suatu cara berkomunikasi tentunya sangat mempengaruhi kehidupan individual anak termasuk dalam belajar. Kemampuan berbicara dapat digunakan anak untuk saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, keinginan dalam membangun mental dan emosi anak dalam lingkungan belajarnya.”

Keterampilan berbicara hendaknya diawali dengan pengamatan dalam rangka memahami suatu konsep. Siklus kegiatannya terdiri atas kegiatan mengamati, bertanya, menganalisis, dan merumuskan teori baik secara individu maupun bersama-sama dengan teman lainnya. Jadi, dalam hal ini dituntut adanya penggunaan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Pemilihan materi pembelajaran berbicara juga harus sesuai dengan butir-butir yang digariskan dalam kurikulum, kelas atau tingkat siswa, situasi, dan kondisi yang melingkupinya. Selain itu, materi berbicara hendaknya diintegrasikan ke dalam keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, dan menyimak.

Dalam kegiatan pembelajaran, bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah. Setidaknya hal ini dapat dijadikan contoh bagi para siswa dalam kegiatan berbicara. Namun, para siswa masih saja mengalami kesulitan untuk menyampaikan ide, pikiran, gagasan, perasaan, dan lain sebagainya dalam situasi tertentu dengan baik dan benar. Kesulitan yang dialami siswa dalam belajar berbicara antara lain dalam hal 1) menjawab pertanyaan guru, 2) mengajukan pertanyaan maupun pendapat dalam kegiatan belajar mengajar, 3) menceritakan pengalaman pribadi, 4) memperkenalkan diri maupun orang lain, 5) menceritakan kembali isi suatu bacaan, 6) menyampaikan pendapat dalam rapat kelas, 7) berwawancara dengan narasumber dari berbagai kalangan, 8) berpidato di hadapan teman sekelas, 9) bermain peran dan, 10) kegiatan berbicara lainnya.

Secara umum, pembelajaran bahasa khususnya keterampilan berbicara di SMP Negeri I Natar belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara tersebut nampaknya disebabkan oleh dua faktor yaitu 1) kemampuan guru dalam hal menyusun perencanaan, pemanfaatan sumber belajar, metode, media, dan alat evaluasi yang digunakan belum maksimal, 2) faktor yang disebabkan oleh siswa adalah kondisi psikologi siswa seperti malu, tidak percaya diri, lafal yang tidak jelas, malas belajar karena pembelajaran tidak menarik, dan lain-lain. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan adanya perbaikan pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Kemampuan siswa dalam berbicara dapat dilihat dari hasil belajar pada semester I. Kelas VIII A dan VIII B yang merupakan kelas unggulan, siswanya hanya mampu mencapai 52% atau 31 siswa yang berhasil mencapai nilai 70 sesuai dengan KKM untuk keterampilan berbicara.

Tabel 1.1 Data Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII Semester I Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Negeri I Natar Tahun Pelajaran 2009/2010

Kelas	KKM	Nilai	Jumlah	%
VIII A	70	Tuntas	17 siswa	57%
		Belum	13siswa	43%
		Total	30 siswa	100%
VIII B	70	Tuntas	14 siswa	47%
		Belum	16 siswa	53%
		Total	30 siswa	100%

Berdasarkan tabel 1.1 keterampilan berbicara siswa masih rendah. E Mulyasa (2004: 141) mengatakan bahwa bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya untuk mengurangi beban emosional. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusuf Hadi Miarso (2007: 458) mengatakan bahwa Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.” Media boneka dipilih dengan harapan dapat memberikan stimulus dalam mengungkap ide-ide bagi siswa yang mengalami kesulitan berbicara. Hal itulah yang mendorong peneliti mencoba menggunakan metode bermain peran dengan media boneka sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka tetap harus menekankan kepada apresiasi tanpa mengabaikan sisi keilmuannya. Seperti diketahui, materi apresiasi drama adalah bagian dari materi pembelajaran sastra pada kurikulum. Tersedianya naskah-naskah drama dalam buku pelajaran bahasa Indonesia, koran, majalah, dan lain-lain tidak menjamin pembelajaran keterampilan berbicara dapat berhasil baik. Keterampilan berbicara tidak dapat diajarkan secara teori atau melalui buku-buku saja melainkan perlu ada praktik. Belajar akan lebih baik jika anak mengalami apa yang dipelajari bukan hanya sekedar melihat atau mengetahui secara teori saja.

Bermain peran dengan media boneka diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kemampuan guru yang terbatas dalam memanfaatkan media dan metode pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan keterampilan berbicara siswa tidak tergalikan pada saat proses belajar. Guru dituntut kreatif dalam mencari berbagai alternatif metode, media, dan sumber pembelajaran. Peneliti, dalam hal ini mencoba menggunakan media boneka sebagai alat untuk membantu siswa dalam mengungkapkan sesuatu. Media ini dipilih karena dianggap dapat membantu siswa untuk mengurangi rasa malu, tidak percaya diri, berlatih untuk berdialog kepada orang lain dengan menganggap dirinya adalah tokoh/boneka tersebut, mengurangi kekakuan jika berhadapan dengan orang lain, dan lain-lain.

Berdasarkan kondisi di kelas selama ini peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui metode Bermain Peran dengan Media Boneka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Lampung Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Penyusunan perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara belum dilakukan guru dengan tepat.
2. Pembelajaran keterampilan berbicara tidak menyenangkan sehingga siswa enggan dalam belajar berbicara.
3. Guru belum menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
4. Guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang konvensional yang menekankan pada teori-teori berbicara dan hapalan daripada mempraktikan secara langsung.
5. Guru belum menggunakan rubrik penilaian yang benar untuk mengevaluasi keterampilan berbicara.
6. Nilai pembelajaran keterampilan berbicara siswa rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Guru belum menyusun dengan baik perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka.
2. Guru belum menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
3. Guru belum menggunakan rubrik penilaian yang tepat dalam keterampilan berbicara.
4. Nilai pembelajaran keterampilan berbicara siswa rendah.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, perumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka pada siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Lampung Selatan?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka pada siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Lampung Selatan?
3. Bagaimanakah evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka pada siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Lampung Selatan?

4. Bagaimanakah perubahan nilai keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran dengan media boneka pada siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Lampung Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk

1. mendeskripsikan perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Kabupaten Lampung Selatan;
2. mendeskripsikan aktivitas pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Kabupaten Lampung Selatan;
3. mendeskripsikan evaluasi pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Kabupaten Lampung Selatan;
4. mendeskripsikan perubahan nilai keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Kabupaten Lampung Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan berkenaan dengan teknik pembelajaran

keterampilan berbicara melalui metode bermain peran dengan media boneka pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

2.1 Manfaat untuk Peserta Didik

- 2.1.1 Siswa memperoleh pengalaman bermain peran secara langsung dengan media boneka.
- 2.1.2 Meningkatkan daya aktivitas, apresiatif, dan keberanian siswa berbicara.
- 2.1.3 Siswa memanfaatkan metode bermain peran dengan media boneka untuk memperlancar kemampuan berbicara.

2.2 Manfaat untuk Guru

- 2.2.1 Meningkatnya kompetensi guru menggunakan metode bermain peran dengan media media boneka.
- 2.2.2 Memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyusun RPP keterampilan berbicara dengan metode bermain peran dengan media boneka.
- 2.2.3 Guru memanfaatkan media boneka sebagai alternatif media pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
- 2.2.4 Meningkatkan profesionalisme guru dalam memilih alternatif media dalam pembelajaran bermain peran.

2.2.4 Memberi inspirasi bagi guru di sekolah untuk mengadakan PTK tentang metode dan media pembelajaran yang lain.

2.3 Manfaat untuk Sekolah

2.3.1 Memperoleh informasi dalam menerapkan metode bermain peran dengan media boneka pada pembelajaran bermain peran di sekolah.

2.3.2 Memprioritaskan pengadaan media pembelajaran di sekolah dalam penyusunan RAPBS.

2.3.3 Menambah wawasan bagi guru mata pelajaran lain di Sekolah dalam hal pemanfaatan media dan pemilihan metode dalam proses pembelajaran di sekolah.

2.4 Manfaat untuk Almamater

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan Pascasarjana Universitas Lampung khususnya Program Megister Teknologi pendidikan sebagai bahan pengembangan dan masukan dalam meningkatkan kualitas kelulusan yang berwawasan luas dan terampil dibidangnya.

2.5 Manfaat untuk Peneliti

2.5.1 Memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan media boneka pada pembelajaran bermain peran.

2.5.2 Meningkatkan profesionalisme dalam memilih alternatif media pembelajaran bermain peran.

2.5.3 Memotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.5.4 Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut bagi penulis.