

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa dan juga merupakan sasaran pembelajaran berbahasa Indonesia. Keterampilan berbicara dapat meningkat menulis. Keterampilan berbicara ini sangat penting posisinya dalam kegiatan belajar mengajar. Pentingnya keterampilan berbicara bukan saja bagi guru, tetapi juga bagi siswa sebagai subjek dan objek didik.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dituntut terampil berbicara, bahwa seseorang yang terampil berbicara cenderung berani tampil di masyarakat. Dia juga cenderung memiliki keberanian untuk tampil menjadi pemimpin pada kelompoknya. Orang yang pandai berbicara umumnya mudah bergaul, memiliki rasa percaya diri, dan dapat memengaruhi orang lain.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan di SMP. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 SMP kelas VIII Semester I, standar kompetensi berbicara meliputi: mengungkapkan berbagai informasi melalui wawancara dan presentasi laporan; mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam bermain peran (Depdiknas, 2008:16).

Tujuan pembelajaran khususnya pada standar kompetensi mengungkapkan berbagai informasi melalui wawancara dengan narasumber dan berbagai kalangan dengan memperhatikan etika wawancara. Sehingga keberhasilan pembelajaran siswa ditentukan oleh keterampilan berbicara dan kemampuan wawancara.

Melihat kondisi sekarang, kegiatan di luar jam pelajaran masih dianggap suatu aktivitas yang menyenangkan oleh sebagian siswa. Sementara dalam proses belajar mengajar di kelas, sekolah adalah aktivitas yang membebani. Sepanjang pengamatan peneliti, jika para siswa berada di dalam kelas, mereka ingin keluar kelas atau pulang. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode yang monoton, sehingga siswa merasa tidak betah jika berada di dalam kelas. Ada pepatah mengatakan bahwa sekolah itu tujuannya bukan mencari skor atau angka-angka, tetapi sekolah itu belajar untuk kehidupan, bahkan hidup itu sendiri. Hal serupa juga sering terjadi pada guru. Peneliti sering mendengar keluhan guru bahwa pergi ke sekolah rasanya bukan lagi sebagai kegiatan yang diidam-idamkan ketika pertama kali melamar menjadi guru tetapi cenderung menjadi rutinitas.

Apa yang peneliti amati sepertinya cocok dengan karakter guru yang dikemukakan Riyanto, bahwa ada lima karakter kerja guru. Kelima karakter tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, pekerjaan guru bersifat individualistic non collaborative; kedua dilakukan dalam ruang tertutup dan menyerap seluruh waktu; ketiga, kemungkinan terjadinya kontak akademis antar guru rendah; keempat, tidak pernah mendapatkan umpan balik dan kelima, pekerjaan guru memerlukan waktu untuk mendukung kerja di ruang kelas. Jadi, keadaan tersebut memungkinkan kurang maksimalnya penyampaian, dan kurang berhasilnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas VIII A SMP Negeri 23 Bandar Lampung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran berwawancara belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini sejalan dengan informasi guru bahasa di SMP yang mengatakan bahwa siswa malas mengemukakan pendapat atau pertanyaan, dan siswa sering takut atau malu berbicara pada saat belajar dikelas. Jika disuruh berbicara, siswa tidak mampu menyampaikan ide dengan benar, grogi, dan tidak lancar. Proses belajar yang kurang efektif ini menyebabkan rendahnya daya serap siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan berwawancara. Ketuntasan belajar siswa belum tercapai. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2010 / 2011 bahwa nilai rata-rata kelas untuk berwawancara 62,62 belum mencapai KKM 67,00, dan persentase siswa mencapai KKM sebanyak 25%, sedangkan indikator yang ditetapkan 75% selain itu, motivasi siswa rendah, akhirnya, hal ini berujung pada rendahnya hasil belajar siswa itu sendiri dalam berwawancara.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang merespon aktifitasnya hanya terbatas mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Siswa malu berbicara di depan kelas, siswa takut berbicara di depan umum, karena tidak terbiasa dan kurang percaya diri. Siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara lancar, memilih kata (diksi) yang tepat, menyusun struktur kalimat yang efektif, keadaan ini sungguh kontras manakala siswa berada di luar kelas. Di luar kelas, siswa bermain dan berekspresi secara bebas. Pembicaraan mereka mengalir

apa adanya. Terlebih lagi ketika mereka berinteraksi antar sesama siswa dalam bermain. Keadaan ini menyebabkan peneliti mencoba menerapkan sebuah metode bermain peran. Melalui penerapan model bermain peran diharapkan menjadi alternatif belajar yang baru dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa yang sekaligus untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran berwawancara dan menghilangkan ketakutan siswa dalam berwawancara, guru perlu menerapkan metode pembelajaran secara selektif, sehingga keempat keterampilan berbahasa bisa terpadu dalam satu pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan berbicara khususnya berwawancara sangat bergantung kepada kemampuan guru itu sendiri dalam membelajarkan siswa melalui metode yang digunakan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti mencoba membantu meningkatkan aktivitas berwawancara siswa kelas VIII A SMP Negeri 23 Bandar Lampung melalui model bermain peran. Dalam bermain peran peneliti membuat media bantu yang murah. Media bantu tersebut adalah berbentuk kartu yang terbuat dari karton yang bertulis nama kelompok, tema, yang lebih penting adalah kumpulan pertanyaan atau intruksi yang sesuai dengan tema yang akan dibawakan. Model pembelajaran permainan ini merupakan model yang tepat dipilih dan dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan berwawancara. Dalam model pembelajaran ini, siswa bermain peran seperti yang dialami dalam kehidupan mereka sehari-hari, sehingga dengan model bermain peran ini siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Berwawancara Melalui Model Bermain Peran Pada Siswa Kelas VIII A Semester Ganjil SMP 23 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah melalui model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII A SMP 23 Bandar Lampung pada pembelajaran berwawancara ?
2. Apakah model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP 23 Bandar Lampung pada pembelajaran berwawancara ?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII A SMP 23 Bandar Lampung pada pembelajaran berwawancara?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah berikut ini.

1. Mengetahui dapat tidaknya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model bermain peran dalam pembelajaran berwawancara.
2. Mengetahui dapat tidaknya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model bermain peran dalam pembelajaran berwawancara.
3. Mengetahui respon siswa terhadap model bermain peran pada pembelajaran berwawancara.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara praktis.

1.4.1 Manfaat secara Praktis

1. Bagi siswa, sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan keterampilan berbicara
2. Bagi guru, sebagai masukan dalam menemukan alternatif pembelajaran untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.
3. Bagi sekolah, model bermain peran dapat memperkaya model pembelajaran yang ada di sekolah dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan keterampilan berbicara.