

# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung pada suatu proses. Proses tersebut merupakan perubahan secara berangsur-angsur yang meliputi nilai-nilai, pengetahuan, teknologi dan keterampilan yang terjadi di dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar terjadilah komunikasi timbal balik atau komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik atau sebaliknya. Kegiatan komunikasi tersebut merupakan kegiatan berbahasa. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang tepat untuk diterapkan di dalam kegiatan berbahasa tersebut, karena selain bahasa Indonesia merupakan bahasa formal yang digunakan di lingkungan pendidikan, bahasa Indonesia juga sebagai tempat atau jalur komunikasi yang tepat jika terjadi komunikasi bahasa daerah yang tidak saling dimengerti.

Pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk memberikan arahan dan tuntunan kepada peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan yang baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa merupakan salah satu keterampilan yang dipelajari di pendidikan formal. Keterampilan berbahasa dipelajari untuk memberikan bekal peserta didik dalam menjalani kehidupannya terutama pada aspek komunikasi.

Tarigan (2013:1) menjelaskan bahwa terdapat empat komponen pada keterampilan berbahasa. Komponen-komponen tersebut yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat komponen tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain. Masing-masing memiliki peran yang sama pentingnya bagi kebutuhan peserta didik.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen keterampilan berbahasa yang juga perlu dikuasai dan dikembangkan secara optimal. Hal ini dikarenakan keterampilan berbicara banyak digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari dalam bentuk

komunikasi tulisan maupun lisan. Salah satu tujuan dari berbicara sendiri yaitu untuk bertukar informasi. Selain itu komunikasi lisan juga mencakup penggunaan bahasa secara interaksional, yaitu fungsi-fungsi sosial dari berbicara.

Berbicara yaitu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan berkesinambungan (Tarigan, 2013:16). Pada dasarnya dalam kehidupan secara umum tidak ada kriteria tentang standar berbicara yang baik, hal ini dikarenakan setiap orang memiliki cara dan gaya tersendiri dalam berbicara. Namun, di dalam pendidikan formal akan ditentukan kriteria berbicara yang baik untuk mengeneralisasikan penilaian dalam keterampilan tersebut.

Arsjad dan Mukti (dalam Saddhono, 2014:55) menyatakan ada dua faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara dan sebagai acuan untuk penilaian berbicara yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara peserta didik. Faktor kebahasaan yang dimaksud yaitu ketepatan ucapan, pilihan kata atau diksi, ketepatan sasaran pembicaraan, penempatan tekanan nada, sendi, dan durasi yang sesuai. Dari segi nonkebahasaan faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara antara lain adalah sikap yang wajar, tidak kaku, pandangan mata yang harus diarahkan kepada lawan bicara, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, penalaran, dan yang tidak kalah penting adalah penguasaan topik yang akan dibicarakan.

Peristiwa penilaian keterampilan berbicara tersebut dapat dijumpai di lingkungan pendidikan. Proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara kelas X di MAN 1 Sidoarjo masih terdapat peserta didik yang kurang terampil dalam berbicara misalnya, peserta didik kurang menguasai intonasi dan pilihan kata yang diucapkan. Contohnya, ketika peserta didik diminta untuk menceritakan pengalaman lucu saat pertama masuk SMA, ada beberapa peserta didik yang bercerita dengan pengalaman lucunya tetapi ketika bercerita di depan peserta didik lain hasilnya kurang lucu, bahkan ada kejadian ketika peserta didik menceritakan pengalaman tetapi tidak mendapatkan perhatian dari peserta didik lain karena ketidaktepatan diksi atau pilihan kata yang

diolah oleh peserta didik sehingga cerita menjadi tidak menarik. Kemudian, peserta didik juga diminta untuk menceritakan pengalaman lucunya ketika pertama masuk SMA, antara kalimat utama dengan kalimat selanjutnya tidak sesuai dan tidak berurutan.

Peristiwa tersebut dapat disebabkan beberapa faktor, salah satunya faktor latar belakang pendidikan sekolah menengah pertama yang berbeda-beda. Faktor tersebut bisa berpengaruh terhadap peserta didik yang melanjutkan ke pendidikan menengah atas karena setiap peserta didik memiliki tingkat keterampilan berbicara yang berbeda-beda yang didapat di bangku sekolah menengah pertama. Beda halnya dengan peserta didik kelas XI, di kelas X sebelumnya peserta didik sudah dibekali keterampilan yang sama sehingga tergantung kepada peserta didik menguasai atau tidak. Dalam hal ini penelitian berfokus pada peserta didik kelas X.

Berdasarkan kondisi di atas dibutuhkan sebuah desain pendidikan yang tepat dan sesuai dengan kondisi peserta didik. Berbagai teori, metode dan desain pembelajaran serta pengajaran pun dibuat dan diciptakan untuk mengapresiasi semakin beragamnya tingkat kebutuhan dan kerumitan permasalahan pendidikan. Selain itu pendidik di dalam melaksanakan pembelajaran juga harus bisa memilih maupun menetapkan suatu metode dan strategi pembelajaran yang tepat di kelas sehingga hasil pembelajaran lebih optimal.

Setiap pendidik akan memilih cara dan modelnya sendiri untuk belajar dan mengajar, namun setidaknya ada karakteristik tertentu dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang khas dibandingkan dengan pendekatan lain. Salah satu contoh pendekatan pembelajaran adalah pendekatan konstruktivisme. Hanafiah dan Suhana (2010:62) mengemukakan bahwa pendekatan konstruktivisme menekankan pentingnya setiap siswa aktif mengkonstruksikan pengetahuan melalui hubungan saling memengaruhi dari belajar sebelumnya dengan belajar baru. Hubungan tersebut dikonstruksikan oleh siswa untuk kepentingan mereka sendiri. Elemen kuncinya adalah bahwa orang belajar secara aktif mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri, membandingkan informasi baru dengan pemahaman sebelumnya dan menggunakannya untuk menghasilkan pemahaman baru. Untuk itu

setiap pelajaran di sekolah perlu diarahkan untuk selalu mendidik peserta didik agar mengkonstruksikan pengetahuannya.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini membahas *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Teks Anekdote melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Konstruktivisme pada Peserta Didik Kelas X IPA-1 MAN Sidoarjo*.

## **B. Batasan Masalah**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara. Ada beberapa pakar yang menyatakan teori keterampilan berbicara yaitu teori evaluasi penilaian keterampilan berbicara yang dikemukakan oleh Nelson Brooks (dalam Tarigan, 2013:28) yang meliputi, (1) apakah bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan) diucapkan dengan tepat; (2) apakah pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan; (3) apakah ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakan; (4) apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat; (5) sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “*ke-native-speaker-an*” yang tercermin bila seseorang berbicara?

Kemudian teori penilaian keterampilan berbicara yang dikemukakan oleh Dorothy Mulgrave (dalam Tarigan, 2013:26) meliputi penyampaian secara mendadak (*impromptu delivery*), penyampaian tanpa persiapan (*extemporaneous delivery*), penyampaian dari naskah (*delivery from manuscript*), dan penyampaian dari ingatan (*delivery from memory*).

Selanjutnya teori penilaian keterampilan berbicara Arsjad dan Mukti yang meliputi faktor bahasa dan nonkebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara peserta didik. Faktor kebahasaan yang dimaksud yaitu ketepatan ucapan, pilihan kata atau diksi, ketepatan sasaran pembicaraan, penempatan tekanan nada, sendi, dan durasi yang sesuai. Dari segi nonkebahasaan faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan berbicara antara lain adalah sikap yang wajar, tidak kaku, pandangan mata yang harus diarahkan kepada lawan bicara, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, penalaran, dan yang tidak kalah penting adalah penguasaan topik yang akan dibicarakan.

Tidak semua teori keterampilan berbicara menurut para pakar dijadikan dasar penelitian. Teori keterampilan berbicara yang digunakan hanya yang dinyatakan oleh Arsjad dan Mukti yang meliputi faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan.

Berdasarkan teori tersebut maka pembatasan materi penelitian ini dibagi menjadi dua Kompetensi Dasar yaitu (1) KD 4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulisan, beserta indikatornya menganalisis kritik yang disampaikan dalam anekdot dan menyimpulkan makna tersurat dalam teks anekdot; (2) KD 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulisan, yaitu menciptakan kembali isi anekdot dengan pola penyajian yang berbeda, dan menyusun teks anekdot berdasarkan kejadian yang menyangkut orang banyak atau perilaku seorang tokoh publik.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan pembelajaran konstruktivisme dalam proses pembelajaran teks anekdot untuk peserta didik kelas X IPA-1 MAN Sidoarjo?
2. Apakah model pembelajaran *role playing* berbasis konstruktivisme dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam berbicara teks anekdot peserta didik kelas X IPA-1 MAN Sidoarjo?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan pembelajaran konstruktivisme dalam proses pembelajaran teks anekdot untuk peserta didik kelas X IPA-1 MAN Sidoarjo.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara teks anekdot melalui model pembelajaran *role playing* berbasis konstruktivisme peserta didik kelas X IPA-1 MAN Sidoarjo?

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis, yaitu dapat menambah pengetahuan di bidang keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi beberapa pihak.

- a. Bagi pendidik, dapat lebih memahami penerapan metode pembelajaran *role playing* berbasis konstruktivisme untuk pengajaran keterampilan berbicara dan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan pada pembelajaran selanjutnya.
- b. Bagi pembaca, diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berkomunikasi.
- c. Bagi peserta didik, dapat memberikan inovasi pembelajaran yang kreatif.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai sumber ide untuk melakukan penelitian serupa.

