

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk bekal kemajuan bangsa. Dari itu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan terus berjalan. Namun, dalam mengupayakan pendidikan Indonesia tidaklah mudah. Bahkan sampai sekarang permasalahan-permasalahan tentang pendidikan masih ada. (S. Suryana, 2020: 5), terdapat 4 faktor yang signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu 1) ketersediaan pendidikan dan tenaga kependidikan yang belum memadai baik secara kuantitas dan kualitas maupun kesejahteranya, 2) prasarana dan sarana belajar yang belum tersedia dan belum didayagunakan secara optimal, 3) pendanaan pendidikan yang belum memadai untuk menunjang mutu pembelajaran, 4) proses pembelajaran yang belum efisien dan efektif.

Mengacu pada faktor yang terakhir yaitu proses pembelajaran yang belum efisien dan efektif, yang menjadi problematika tersendiri untuk guru dan peserta didik. hal ini ketergantungan pada guru yang mampu untuk memberikan ide kreatif dan kreasi pada saat proses pembelajaran di kelas yang diterapkan pada peserta didik. Dengan demikian maka sangat perlu metode-metode yang harus dikuasai oleh guru untuk memberikan nuansa terbaik di kelas sehingga peserta didik akan menerima respon materi dengan baik.

Guru perlu memberikan metode pembelajaran yang sesuai pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung. Whittaker dalam Aunurrohaman (2011: 35) belajar merupakan bentuk proses sikap, perilaku, yang berubah melalui latihan atau pengalaman. Sadimann dkk (2014: 2), belajar adalah bentuk proses kompleks yang sudah semestinya terjadi pada manusia, sejak lahir hingga ke liang lahat. Lebih lanjut dijelaskan oleh Sadiman dkk (2014;11), “proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan.”

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa adalah keterampilan berbicara. Tarigan (2008: 3), “berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.”

Keterampilan berbicara pada teks negosiasi sangat berhubungan erat, karena kunci pada teks negosiasi adalah komunikasi, sedangkan komunikasi termasuk dalam keterampilan berbicara. Negosiasi merupakan jenis interaksi sosial yang bertujuan untuk mengidentifikasi kesamaan antara pihak-pihak dengan sudut pandang yang berlawanan. Para pihak berusaha untuk mengatasi masalah mereka dengan cara yang positif tanpa merusak satu sama lain. Teks negosiasi merupakan salah satu teks yang harus dikuasai peserta didik dalam kurikulum 2013 revisi. Meskipun teks negosiasi harus

dikuasai peserta didik, tetapi pada kenyataan di lapangan, peserta didik belum begitu memahami teks negosiasi yang begitu besar manfaatnya. Peserta didik bisa melatih untuk berpikir kritis dalam setiap tindakan kerjasama oleh satu elemen dengan elemen yang lain, kemudian bisa meningkatkan suatu interaksi yang positif dengan menyusun pola-pola bahasa yang meyakinkan dan mudah dipahami. Adapun KD teks negosiasi yang akan diteliti sebagai yaitu, 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis. Dengan tujuan siswa bisa menganalisis faktor penentu keberhasilan teks negosiasi lisan secara tepat, menggunakan alasan yang tepat untuk negosiasi serta mampu menjelaskan pola-pola teks negosiasi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa elemen sekolah yaitu dengan kepala sekolah, waka kurikulum, dan guru Bahasa Indonesia di SMA Dr. Musta'in Romly tahun ajar 2021/2022, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa kelas X dalam bernegosiasi masih kurang maksimal, disebabkan oleh beberapa faktor, seperti faktor fokus pembelajaran di SMA Dr. Musta'in Romly masih terfokus terhadap daya minat dan peningkatan belajar siswa, artinya siswa di SMA Dr. Musta'in Romly masih terbuai oleh *smartphone* tanpa diimbangi oleh minat belajar siswa, hal ini menjadi tugas terbesar sekolah untuk merancang daya minat dan peningkatan belajar siswa. Kemudian penerapan kurikulum 2013 yang masih kurang maksimal di SMA Dr. Musta'in Romly. SMA Dr. Musta'in Romly ini yang bernaungan Yayasan Roudlotul Muta'abbidin sangat sulit untuk menerapkan kurikulum 2013 secara maksimal hal ini dikarenakan

waktu pembelajaran siswa yang sangat padat dan banyak tenaga pendidik yang merangkap. Sehari-harinya siswa masuk sekolah pada pukul 07.00-14.00 WIB kemudian malam hari pukul 18.00-21.30 WIB dilanjutkan dengan pendidikan non formal hal tersebut membuat siswa merasa penat dan kurang untuk giat belajarnya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Dr. Musta'in Romly yang merupakan lembaga pendidikan tingkat SLTA satu-satunya yang berada di desa Payaman, Kecamatan Solokuro Kabupaten Lamongan. Penelitian ini menarik untuk dilakukan karena melihat latar belakang sekolah menengah atas ini berdiri sendiri (swasta) dan dalam naungan yayasan pondok pesantren yang ber-akreditasi B. Artinya sebagian beranggapan bahwa sekolah ini tidak ada kemajuan dan siswanya tidak berkualitas dan juga ada di desa. Maka dari itu, dalam materi negosiasi ini di sekolah menengah atas dari tahun ke tahun selalu hanya disampaikan lewat teori yang dibacakan tanpa adanya praktik, padahal sudah jelas bahwa ini adalah materi yang mengutamakan praktik daripada teori.

Berdasarkan keterangan tersebut, bahwa pentingnya menerapkan metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa sangat berpengaruh untuk hasil yang maksimal. Djamarah dalam Afandi dkk (2013: 16), metode pembelajaran merupakan bentuk cara yang digunakan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemakaian metode pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan belajar lebih tinggi. Penggunaan metode pembelajaran secara substansial akan membantu keberhasilan proses pembelajaran dan transmisi informasi dan

materi di seluruh tahap pengajaran, yang akan disampaikan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Jika dengan metode ceramah belum bisa membangun diskusi peserta didik, peneliti akan mencoba menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Sesuai dengan teks negosiasi yang artinya jenis interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan bersama antara pihak-pihak yang berbeda pandangan, maka menurut peneliti metode pembelajaran bermain peran sangatlah tepat jika digunakan dalam teks negosiasi.

*Role playing* pada prinsipnya memerlukan pembelajaran untuk menerjemahkan apa yang terjadi di dunia nyata ke dalam kinerja peran di kelas atau pertemuan, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi bagi siswa untuk memberikan hasil belajar yang telah dilaksanakan. Sebagaimana teks negosiasi yang pengertiannya adalah interaksi sosial dua pihak dalam dunia nyata, maka metode bermain peran (*role playing*) sangat tepat apabila diterapkan dalam pembelajaran teks negosiasi. Karena, metode bermain peran (*role playing*), pada prinsipnya menghadirkan peran dunia nyata ke dalam pertemuan atau kelas. Jadi, siswa dapat bersungguh-sungguh dalam memainkan peran nyata ke dalam pertemuan. Sehingga, hasil pencapaian siswa tentu berbeda dengan atau tanpa menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

Dilihat dari definisi metode bermain peran sangat tepat untuk diterapkan pada pembelajaran negosiasi pada kelas X untuk bermain peran dengan memerankan penawaran, pengajuan hingga kesepakatan dan supaya

pembejaran negosiasi berhasil dan peserta didik dapat memahami secara penuh.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan ber-negosiasi siswa kelas X SMA Dr. Musta'in Romly?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan ber-negosiasi siswa kelas X SMA Dr. Musta'in Romly?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut,

1. Untuk mengetahui hasil penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMA Dr. Musta'in Romly.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMA Dr. Musta'in Romly.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### 1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu mendukung teori metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran negosiasi secara lisan.

##### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat memberikan motivasi agar lebih aktif dalam pembelajaran negosiasi secara lisan.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat diajukan acuan guru bahasa indonesia dalam menerapkan metode pembelajaran, khususnya pada teks negosiasi, dan tentunya metode pembelajaran bermain peran sebagai jembatan pembelajaran agar lebih efektif.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan kepada sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan mencoba menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

#### 1.5 Batasan Masalah

Masalah yang penulis teliti dalam skripsi ini terlalu luas, jika tidak sepenuhnya tidak terdefinisi. Akibatnya, tujuan dari pembatasan masalah ini adalah untuk membatasi hal-hal yang dianggap berlebihan ketika melakukan penelitian. Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik dan mendalam, penulis menghadapi tantangan sebagai berikut,

1. Kemampuan negosiasi siswa kelas X SMA Dr. Musta'in Romly dari aspek keterampilan berbicara, aspek kaidah kebahasaan, dan aspek struktur.
2. Pengaruh penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup dalam teks negosiasi.

### 1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi istilah pada penelitian ini yaitu,

#### 1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini, metode pembelajaran sebagai faktor utama yang digunakan untuk mendukung penelitian ini.

#### 2. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan bentuk dari metode pembelajaran yang digunakan penelitian. Metode bermain peran yang akan menjadi acuan untuk hasil pencapaian siswa. Pengertian metode bermain peran (*role playing*) adalah siswa menghadirkan peran dunia nyata ke dalam pertemuan atau kelas.

#### 3. Kemampuan Bergosiasi

Pada kemampuan negosiasi siswa ini, siswa mampu menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup pada teks negosiasi.

#### 4. Teks Negosiasi

Sebuah teks negosiasi adalah transaksi sosial antara dua orang dengan kepentingan yang berlawanan mencoba untuk mencapai kesepakatan. Teks negosiasi digunakan memainkan peran dalam pertemuan atau kelas, dengan menyampaikan pengajuan, penawaran dan persetujuan.