

BAB I

PENDAHALUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan cara atau perbuatan yang dilakukan untuk mendidik, mendidik dilakukan oleh manusia kepada manusia. Pendidikan merupakan proses pengalaman belajar karena dalam proses pendidikan tidak ada batasan usia, manusia dapat memperoleh pendidikan yang diperoleh dari pendidikan formal maupun nonformal. Istilah pendidikan dalam bahasa Inggris adalah *education*, berasal dari kata *to educate* yaitu mengasuh, mendidik. Menurut Idris (dalam Mujtahidin, 2014:1) pada *dictionary of education*, *education* merupakan kumpulan semua proses seseorang untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku yang bernilai positif di dalam masyarakat.

Guna mengembangkan kemampuan dan mewujudkan kualitas pendidikan yang baik, salah satu upaya yang biasa dilakukan adalah adanya peran aktif tenaga kependidikan terutama guru dalam proses belajar mengajar. Sehingga perlu diusahakan agar profesionalisme guru selalu ditingkatkan. Guru adalah orang yang akan mengembangkan proses belajar atau suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menarik kesimpulan dari apa yang telah dipelajarinya .

Tugas guru dalam proses belajar mengajar di sekolah sangatlah penting untuk mengembangkan minat siswa terhadap mata pelajaran yang sedang dijalani. Guna mengembangkan minat siswa tersebut perlu adanya proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Jika diperhatikan dengan saksama masih

ada banyak komponen belajar berada pada kondisi lemah, sehingga proses belajar tidak berjalan secara efektif dan efisien. Sering dijumpai pula proses belajar yang tidak efektif dan efisien pada setiap sekolah-sekolah. Penulis sering menjumpai metode pembelajaran ceramah yang kerap kali membuat siswa merasa bosan dengan penyajian materi secara lisan atau penjelasan langsung pada kelompok. Penyampaian informasi melalui bahasa verbal dapat menimbulkan kesalahan persepsi, selain itu penyampaian bahasa secara verbal juga dapat menimbulkan gairah siswa dalam proses belajar berkurang, sehingga menangkap pesan di dalam kelas akan semakin berkurang, karena siswa tidak diajak untuk berpikir. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara fisik dan psikis sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa serta untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Guna menumbuhkan minat dan mencapai hasil belajar yang baik tersebut, guru perlu mengembangkan metode ataupun media yang digunakan di dalam kelas.

Penerapan metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang baik, pencapaian yang baik tersebut akan menguntungkan bagi peserta didik dan guru. Peserta didik akan memperoleh ilmu dengan penggunaan media yang baik, baik fisik maupun psikis. Adanya media pembelajaran akan memudahkan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa dan merangsang proses belajar yang baik, sedangkan bagi guru tidak hanya ilmu yang menyangkut dalam pelajaran saja yang dapat disampaikan, tetapi dengan penggunaan media pembelajaran, guru juga akan membawa peserta didik dalam pengalaman baru saat proses belajar mengajar di sekolah. Tentu itu hal yang tidak mudah dilakukan oleh setiap guru,

membawa peserta didik dalam pengalaman baru saat proses belajar mengajar. Maka dari itu, penggunaan media yang tepat, sesuai materi yang diajarkan tentu akan berpengaruh dalam keberhasilan belajar, keefektivan proses pembelajaran dapat memancing minat siswa untuk belajar. Penerapan metode serta media sangatlah mudah untuk diterapkan di setiap sekolah, karena guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk menerapkan metode serta media baru di dalam kelas.

Penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan merupakan salah satu metode dan media yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode serta media tersebut untuk mengetahui keterampilan berbahasa, salah satunya yang dipilih oleh peneliti merupakan keterampilan berbicara siswa. Menurut Tarigan, (1972:1) keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, (4) keterampilan menulis. Setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat satu dengan yang lainnya dengan cara yang beragam, berbagai keterampilan berbahasa di atas, penulis akan membahas keterampilan berbicara. Setiap orang menganggap bahwa berbicara ataupun berkomunikasi merupakan sesuatu keterampilan yang bisa dilakukan oleh setiap orang, namun kenyataannya tidak sedikit orang menggunakannya dengan baik dan benar. Oleh karena itu keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam keterampilan berbahasa di setiap Sekolah Menengah Pertama, karena hal tersebut akan memudahkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik di dalam kelas maupun luar kelas. Keterampilan berbicara sangat penting diajarkan

karena dengan keterampilan tersebut siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, menyimak, menulis, dan membaca.

Keterampilan berbicara sangatlah penting untuk setiap individu. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan sangat berkaitan dengan media yang digunakan, karena dalam bermain peran siswa dituntut dapat memerankan tokoh yang akan diberikan oleh guru, untuk itu penggunaan media boneka tangan diharapkan dapat membantu siswa dalam memerankan tokoh yang ada di dalam cerita, sehingga imajinasi siswa muncul ketika siswa tersebut menggunakan media boneka tangan, karena peran yang diperoleh siswa tersebut sesuai dengan boneka tangan yang akan digunakan. Jadi *role playing* dengan boneka tangan sangat berhubungan, karena penggunaan media boneka tangan tersebut dapat membawa siswa pada sosok yang akan diperankan. Selain hubungan metode *role playing* dengan media boneka tangan, ada pula hubungan metode *role playing* dengan keterampilan berbicara. Metode serta media tersebut memiliki hubungan yang sangat berkaitan, karena di dalam bermain peran, siswa dituntut aktif dalam mengekspresikan keterampilan berbahasa lisan. Penerapan metode *role playing* digunakan untuk melihat kemampuan berbicara siswa atau mengeksplorasi ekspresi tulis melalui ekspresi lisan. Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tercapai secara optimal (Sanjaya, 2006:147). Kegiatan belajar mengajar diperlukan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa dan materi dapat tersampaikan secara efektif dan tujuan

belajar dapat tercapai secara optimal. Salah satu metode yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa Menengah Pertama adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan jenis metode dari simulasi. Metode *Role playing* merupakan metode bermain peran. Jadi setiap siswa akan bermain peran menggunakan boneka tangan yang berbentuk hewan/ binatang.

Pemilihan metode *Role Playing* karena pertimbangan bahwa metode ini lebih efektif dan efisien. Metode *role playing* dikatakan efisien karena penerapannya akan lebih menghemat waktu, siswa bermain peran dan melakukan keterampilan berbicara secara kelompok, prasaan gugup atau malu tidak akan muncul pada setiap siswa, karena mereka melakukan praktik secara berkelompok. Metode *role playing* dikatakan efektif karena kemungkinan proses pembelajarannya dilakukan dengan bermain dan belajar.

Tidak hanya penerapan metode *Role playing*, media boneka tangan juga digunakan untuk membantu penggunaan metode, media boneka tangan tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa. Media boneka tangan dengan keterampilan berbicara memiliki keterkaitan dalam penelitian ini, media boneka tangan digunakan siswa ketika telah mendapatkan peran atau tokoh yang telah ditetapkan oleh guru. Hubungan keduanya di dalam bermain peran sangatlah erat, karena untuk mengeksplorasi ekspresi lisan siswa sangatlah sulit, hal tersebut terjadi ketika siswa tidak bisa menjadi sosok yang akan diperankan, oleh sebab itu boneka tangan digunakan untuk membantu penerapan metode *role playing* untuk mengeksplorasi ekspresi lisan siswa. Disisi lain penggunaan media tangan dalam penelitian untuk mengembangkan minat belajar siswa dalam proses belajar di dalam kelas. Media boneka tangan yang digunakan dalam penelitian ini

merupakan boneka tangan yang terbuat dari kain flanel berbentuk hewan/ binatang. Boneka tangan berbentuk hewan/ binatang tersebut dipilih karena peneliti mengambil materi bahasa indonesia mengenai *fabel*. Fabel merupakan cerita pendek/ cerita binatang yang di dalam cerita tersebut fabel bertingkah seperti layaknya manusia dan dalam cerita fabel biasanya mengandung budi pekerti atau nilai moral yang dapat diambil sebagai pelajaran hidup. Pemilihan metode *role playing* berbantuan media Boneka Tangan akan membuat siswa senang mengikuti proses pembelajaran dan akan menumbuhkan minat belajar pada setiap siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa SMPN 2 Kamal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Role Playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa SMPN 2 Kamal?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat tujuan masalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa SMPN 2 Kamal.

2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.4.1 Teoretis

1. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa SMPN 2 Kamal.
2. Dapat mengembangkan keterampilan berbicara melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.

1.4.2 Praktis

1. Guru dapat menerapkan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan dalam proses belajar mengajar agar dapat mengembangkan kemampuan berbicara siswa, dan juga membangun proses belajar yang menyenangkan.
2. Guru dapat termotivasi untuk menerapkan metode *role playing* berbantu media boneka tangan dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa akan merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan.
4. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam penerapan metode *role playing* berbantu media boneka tangan di sekolah.

1.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara pada penelitian terhadap rumusan masalah yang akan diteliti penelitan, Rumusan masalah tersebut berbentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara siswa SMPN 2 Kamal.
- 2) Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara siswa SMPN 2 Kamal.

Hipotesis Statistik

$$H_o : \mu_A = \mu_B$$

$$H_a : \mu_A \neq \mu_B$$

1.6 Definisi Operasional

Pada penelitian ini, terdapat kata atau frasa yang asing. Tujuannya untuk menambah wawasan dan pemahaman isi dari skripsi yang dibuat. Adapun kata-kata tersebut terlampir di bawah ini.

1. Metode *Role Playing*

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan sebuah pembelajaran yang telah tersusun. Jadi, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan (Sanjaya, 2006: 147).

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang (Sanjaya 2006: 161)

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas, metode *Role Playing* merupakan metode bermain peran, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan bermain peran secara kelompok dengan memerankan tokoh lain dengan penghayatan dengan menggunakan kejadian-kejadian yang aktual.

2. Keterampilan Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:935) mengartikan terampil adalah cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan. Sedangkan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. maka dapat disimpulkan keterampilan merupakan kemampuan bertindak atau melakukan pekerjaan (tugas) dengan baik.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah keterampilan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008: 3).

Jadi, berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang sering digunakan untuk berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Media Boneka Tangan

Media merupakan perantara atau pengantar dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai penyampaian pesan. Pada dunia pendidikan atau bidang pengajaran istilah media menjadi media pendidikan atau media pengajaran (Sanjaya, 2006: 163).

Boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang. Boneka biasa digunakan sebagai media pendidikan, dalam penggunaanya media dimainkan dalam bentuk sandiwara. Sedangkan boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan menggunakan tangan , (satu tangan memainkan satu boneka) (Daryanto, 2013:33).