

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran selalu berkaitan dengan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Perencanaan yang diperlukan oleh guru yakni pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, modul ajar, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut harus dikorelasikan untuk menciptakan pembelajaran yang ideal.

Perencanaan pembelajaran ialah komponen-komponen yang harus dipersiapkan guru sebelum pembelajaran berlangsung dan berkaitan dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Menurut Asih (2016:74) pendekatan pembelajaran ialah cara pandang untuk memahami serta melihat situasi pembelajaran. Sebelum mempersiapkan perencanaan pembelajaran, seorang guru harus melakukan observasi terhadap siswa untuk memilih pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Pada pemilihan pendekatan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang akan digunakan. Menurut Asih (2016:138) model pembelajaran ialah bentuk pembelajaran yang tersusun mulai dari awal sampai akhir. Selain itu, hendaknya seorang guru membuat perencanaan pembelajaran yang tertuang pada modul ajar dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang sudah dipilih. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *role playing*. Menurut

Wahyuni dkk (2016:82) model pembelajaran *role playing* ialah model pembelajaran yang menekankan aktivitas menirukan kembali atau memerankan suatu peristiwa dalam cerita. Pemilihan model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa ketika pembelajaran dengan kegiatan berkelompok. Modul ajar yang dibuat oleh guru berisi langkah-langkah pembelajaran *role playing* dan bahan ajar serta instrumen penilaian untuk menilai kemampuan siswa. Penyampaian materi ajar kepada siswa dibantu dengan media pembelajaran dan memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi ajar.

Media pembelajaran ialah sarana yang dipergunakan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu fungsi kognitif. Menurut Suryani (2019:12) fungsi kognitif ialah fungsi media pembelajaran dalam memberikan pengetahuan baru. Pada zaman ini, media pembelajaran berbasis teknologi sering dipergunakan guru untuk menyampaikan materi ajar pada siswa dan mempermudah siswa menerima materi yang diajarkan. Media pembelajaran memiliki banyak jenis media, salah satunya yakni media yang berbentuk audio visual seperti film pendek.

Film pendek ialah media audio visual dan dapat dijadikan sebagai media alternatif guru ketika proses pembelajaran. Penggunaan media film pendek dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik ketertarikan siswa dengan materi ajar yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suryani (2019:12) fungsi motivasi pada media pembelajaran yaitu membangkitkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu,

memungkinkan siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan guru. Hal tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang seru dan aktif agar pada saat proses pembelajaran siswa tidak cepat bosan. Pemilihan film pendek disesuaikan dengan kebutuhan dan teks yang akan diajarkan siswa. Penggunaan media film pendek dalam proses pembelajaran memudahkan siswa untuk mengasah kemampuan siswa terutama pada keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara ialah salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai tiap individu. Menurut Tarigan (2013:16) berbicara ialah kemampuan untuk mengucapkan bunyi untuk menyampaikan pikiran atau gagasan. Jika, seseorang tidak dapat menguasai keterampilan berbicara dengan baik maka akan terjadi gagalnya penyampaian informasi yang akan disampaikan kepada orang lain maupun khalayak umum. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, penguasaan keterampilan berbicara sangat penting untuk dipelajari karena membutuhkan keterampilan berbicara dalam penguasaan materi tentang teks tersebut salah satunya yaitu teks negosiasi.

Salah satu teks yang diajarkan pada jenjang X SMK yaitu teks negosiasi. Teks negosiasi ialah teks yang berisi dialog mengenai kesepakatan antara pihak satu dengan pihak lainnya. Biasanya teks negosiasi yang diajarkan pada siswa berisi stuktur dan kaidah kebahasaan yang harus dikuasai oleh siswa. Selain itu, siswa diajarkan cara mempraktikkan teks negosiasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan berupa wawancara kepada Ibu Aini selaku guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X yakni Radit dan Novi terdapat permasalahan yang ada pada siswa kelas X SMKN 1 Kamal. Permasalahan

yang terjadi mulai dari kurangnya kemampuan siswa dalam bernegosiasi disebabkan adanya rasa tidak percaya diri pada diri siswa dan kurangnya keterampilan berbicara siswa untuk melakukan negosiasi saat melakukan transaksi. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal yakni tata bahasa yang dipergunakan masih tercampur dengan bahasa daerahnya yang biasa siswa gunakan ketika di luar sekolah. Hal tersebut didapat oleh peneliti dari hasil wawancara yang sudah dilaksanakan oleh peneliti yakni kepada guru dan siswa.

Selain itu, permasalahan lain yang menyebabkan kemampuan keterampilan berbicara siswa yang kurang yaitu pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal tersebut disebabkan proses pembelajaran, penilaian formatif ataupun sumatif yang dilaksanakan guru kebanyakan hanya menilai kemampuan keterampilan menulisnya saja. Bahkan, kebanyakan setiap materi yang diajarkan pada pembelajaran bahasa Indonesia lebih menekankan pada keterampilan menulis saja.

Permasalahan lain yang timbul selain pemaparan di atas yakni siswa hanya difokuskan dalam kegiatan menulis saja. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya memberikan arahan siswa untuk mencatat ataupun merangkum materi yang dipelajari. Setelah pemberian tugas untuk mencatat, siswa ditugaskan untuk memahami materi yang akan dipelajari tanpa adanya stimulus yang diberikan guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kebanyakan hanya mengandalkan *powerpoint* dan buku teks saja untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru berbentuk audio visual tetapi video tersebut hanya disajikan contoh teks negosiasi dan terdapat materi seperti *power point* ataupun

salindia berupa tulisan yang disajikan dalam bentuk video. Jadi, siswa tidak bisa membedakan urutan langkah-langkah bernegosiasi yang benar sesuai dengan strukturnya. Penting bagi seorang guru mengetahui kemampuan siswanya dengan memilih media pembelajaran yang membantu siswa menguasai materi yang sudah dipelajari. Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas X. Hal itulah yang menjadi faktor penyebab siswa kurang menguasai keterampilan berbicara.

Kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal masih dalam kategori cukup berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa SMKN 1 Kamal. Hal ini, dapat dibuktikan dengan permasalahan yang muncul mulai dari kondisi latar belakang siswa yaitu kurangnya rasa percaya diri dan pengucapan bahasa Indonesia yang masih bercampur dengan bahasa daerah hingga kondisi pembelajaran yang kurang maksimal. Hal tersebut hampir sama dengan permasalahan yang melatarbelakangi penelitian Nursafitri & Maulana (2023) yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Oleh karena itu, penulis memilih lokus penelitian di SMKN 1 Kamal. SMKN 1 Kamal terletak di kecamatan Kamal yang bertempat di kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. Penulis memilih lokus penelitian pada tempat ini dikarenakan lokasi penelitian yang strategis dan mudah diakses. Selain itu, adanya permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia yang timbul dan perlu diselesaikan agar penulis dapat mengetahui peningkatan kemampuan bernegosiasi siswa setelah penulis melakukan penelitian yang membuat penulis tertarik untuk menelitinya.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, kemampuan berbicara siswa dalam bernegosiasi masih rendah. Hal itu disebabkan beberapa hal yakni kurangnya kemampuan keterampilan berbicara siswa dalam bernegosiasi. Selain itu, model dan media pembelajaran yang dipergunakan kurang sehingga siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman siswa mengenai langkah-langkah bernegosiasi. Berdasarkan permasalahan tersebut adalah hal yang melatarbelakangi penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Bernegosiasi Siswa Kelas X SMKN 1 Kamal”. Peneliti mengambil judul tersebut dikarenakan model pembelajaran *role playing* yang digunakan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bernegosiasi siswa dengan media film pendek sehingga siswa dapat memperoleh ilustrasi bernegosiasi pada kehidupan nyata dengan menirukan kembali peran yang ada di film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Setiap penelitian tidak pernah lepas dari rumusan masalah yang dipergunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Penelitian yang dilaksanakan penulis pada riset berikut mempunyai dua rumusan masalah yakni sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal?
- b. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* menggunakan media film pendek terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari riset berikut yakni sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal
- b. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media film pendek terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka riset berikut diharapkan dapat memberikan manfaat di dunia pendidikan, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaat riset berikut yakni sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil riset berikut diharapkan dapat bermanfaat yakni:

- a. Sebagai wujud representasi teori keterampilan berbicara atau implementasi teori keterampilan berbicara
- b. Sebagai wujud sintak pembelajaran *role playing* yang baik.

1.4.2 Manfaat praktis

Secara praktis riset berikut dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi peneliti lain

Dapat menambah wawasan bagi peneliti lain tentang hal yang ditelitinya yakni pengimplementasian model pembelajaran *role playing* untuk dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

1.4.2.2 Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa.

1.4.2.3 Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh bentuk pembelajaran yang berbeda. Pengalaman belajar baru yang akan diperoleh siswa yakni pembelajaran yang tidak monoton dengan adanya praktik dalam penerapan model pembelajaran *role playing*. Selain itu, diharapkan siswa dapat merasakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan kontekstual dengan adanya model pembelajaran yang dipakai oleh penulis.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban ataupun dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Adapun hipotesis dalam riset berikut sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan film pendek terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal.

H_a: Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan film pendek terhadap kemampuan bernegosiasi siswa kelas X SMKN 1 Kamal.

1.6 Definisi Operasional

- a. Model pembelajaran *role playing* ialah model pembelajaran yang biasanya dalam penerapannya berbasis kelompok dengan menirukan kembali tokoh dalam suatu cerita.
- b. Film pendek adalah film yang menceritakan suatu kejadian yang dialami tokoh ataupun peran dan di dalam alurnya, film tersebut diperankan ataupun diadegankan secara singkat dan durasinya tidak lebih dari satu jam.
- c. Keterampilan berbicara ialah salah satu keterampilan berbahasa yang menggunakan oral ataupun mulut untuk mengucapkan bunyi serta menyampaikan pikiran ataupun pesan yang ingin disampaikan secara langsung dalam konteks bernegosiasi.
- d. Teks negosiasi ialah teks yang berisi kegiatan tawar menawar antara dua orang ataupun lebih dan tujuan dari tawar menawar tersebut untuk mencapai suatu persetujuan.