

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. hal tersebut juga telah dicantumkan dalam Undang-Undang Dasar (UUD) Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 dinyatakan bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan sejumlah pengalaman dari seseorang atau sekelompok untuk memahami sesuatu yang sebelumnya tidak mereka pahami. Pengalaman itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Interaksi menimbulkan proses (belajar) pada manusia dan selanjutnya proses perubahan ini menghasilkan perkembangan bagi kehidupan seseorang dalam lingkungannya.

Proses perubahan (belajar) dapat terjadi dengan disengaja atau tidak disengaja. Dalam sistem pendidikan nasional, pelajaran bahasa Indonesia adalah bagian dari mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan di sekolah mulai dari tingkat SD, SMP dan SMA bahkan perguruan tinggi. Tujuan kurikulum nasional dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diarahkan agar peserta didik terampil berbahasa dalam hal membaca, mendengar, berbicara, dan menulis yang menekankan pada fungsi komunikatif. Bahasa Indonesia bertumpu pada pengembangan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sebagai alat ungkap pesan/makna, baik dalam komunikasi verbal maupun nonverbal untuk berbagai tujuan berbahasa. Berkomunikasi dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis. Untuk komunikasi secara lisan orang menggunakan keterampilan menyimak dan berbicara. Keterampilan berbicara salah satu komunikasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menyusun dan menggunakan bahasa secara langsung dengan baik dan benar sehingga apa yang dibicarakan, hendak disampaikan kepada orang lain dan diterima oleh pendengar. Keterampilan berbicara digunakan untuk berkomunikasi secara langsung atau tatap muka dengan orang lain.

Kemampuan berbicara adalah sesuatu hal yang berkembang oleh karena itu kemampuan berbicara harus dipelajari sejak dini. Pernyataan tersebut sangatlah wajar karena penguasaan kemampuan berbicara tidak secara instan diperoleh seseorang. Berbicara suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan

anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Sarana berkomunikasi yang dapat menghibur orang lain adalah bermain dialog drama. Berbicara dalam dialog drama adalah salah satu komunikasi secara langsung untuk menghibur pendengar. Sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada tingkat sekolah menengah kejuruan di kelas XI, siswa diharapkan mampu mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan. Bermain peran dalam sebuah drama sangat penting dikuasai oleh siswa karena bisa menunjang mereka dalam terampil berbicara. Oleh karena itu berbicara harus ditanamkan pada diri siswa sejak di bangku sekolah, karena manfaatnya akan terasa jika mereka sudah memasuki dunia kerja khususnya dalam sebuah lembaga.

Berbicara dialog drama tidaklah mudah, seorang pembicara dituntut agar dapat memerankan tokoh dengan jelas ketika berada didepan kelas. Dalam berbicara dialog drama, terkadang siswa merasa kurang percaya diri dan gugup (*nervous*). Mereka terkadang kurang latihan dan merasa takut berperan sebagai karakter orang lain dalam berdialog drama. Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran berbicara dialog drama menduduki peran penting dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara. Untuk itu, hendaknya diberikan penelitian yang lebih terhadap siswa dalam berbicara dialog drama agar nanti setelah terjun di masyarakat siswa tidak mengalami kesulitan atau keraguan berbicara. Berbicara siswa hanya sekedar tampil saja tetapi tidak memerankan tokoh karakternya

dengan baik sehingga pertunjukkan membosankan dan tidak mendapat perhatian dari teman sekelasnya.

Berdasarkan hasil wawancara online yang penulis lakukan dengan guru bahasa Indonesia Kelas XI Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk pada tanggal 24 Januari 2022, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa dalam berbicara dialog drama masih kurang. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari materi dialog drama di kelas XI Multimedia hanya mencapai 66,42 dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan yaitu 80. Dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 33 orang hanya 11 orang yang mencapai ketuntasan dan jika dipersentasekan hanya 33,34%, sedangkan 22 orang tidak tuntas jika dipersentasekan siswa yang tidak tuntas 66.66%. Hasil wawancara online tersebut menunjukka bahwa siswa di kelas XI Multimedia terdapat masalah dalam berbicara. Permasalahan tersebut karena siswa masih tidak percaya diri berbicara dialog drama. Siswa belum terbiasa memerankan tokoh dalam dialog drama. Berbicara tidak sesuai dengan perannya, jika tokoh sedih siswa masih sering tertawa dan tidak serius. Masih ada siswa yang suka berbicara sendiri dengan teman sebangkunya sambil main *handphone* dan pandangan yang sesekali kepada guru seolah-olah mendengarkan tetapi apabila ditanyakan kembali tidak bisa menjawab, tidak menghargai guru ketika kegiatan belajar sedang berlangsung, sibuk sendiri sehingga tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam melawan rasa ketidakpercayaan diri dalam berbicara dialog drama. Merasa adanya kesulitan dalam berdialog drama sehingga membuat siswa menjadi tidak semangat dan antusias dalam belajar. Siswa terkesan pasif dalam pelajaran berbicara dialog drama, sebab mereka terlalu sering mengabaikan tugas dari guru, tidak ada kreatifitas yang muncul dari siswa dalam berbicara dialog drama semuanya sama. Kebanyakan siswa hanya berbicara seadanya saja tidak semangat mendalami peran.

Melihat kenyataan tersebut, perlu dicari suatu teknik atau metode pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Guru bisa mengarahkan siswa lewat kolaborasi atau kerjasama dalam pembelajaran berbicara dialog drama. Sistem kolaborasi atau kerjasama adalah solusi untuk membantu kesulitan siswa yang masih belum percaya diri dalam berdialog drama. Secara berkolaborasi atau kerjasama, maka siswa tidak ragu lagi karena dapat saling berbagi pendapat dan saran bersama teman yang lain. Salah satu model dari pembelajaran kerjasama yang dapat menarik minat semangat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dengan pemahaman masing-masing dari anggota kelompok dalam berbicara dialog drama adalah model *role playing*.

Alasan peneliti memilih model RP karena model RP merupakan model yang menarik. Menarik karena bermain peran membebaskan siswa belajar lebih aktif ketika pembelajaran bahasa Indonesia sedang berlangsung. Model pembelajaran *Role Playing* (Rp) merupakan model pembelajara kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, ras, etnis dan budaya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Role Playing* (RP) memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan, sehat dan keterlibatan belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kemampuan berbicara dialog drama siswa diyakini dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (RP) dengan demikian penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Dialog Drama Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Fokus Penelitian

Dari uraian latar belakang di atas maka fokus penelitian adalah “Peningkatan Kemampuan Berbicara Dialog Drama Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan umum rumusan masalah ini adalah mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara dialog drama dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana penggunaan model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dialog drama pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berbicara dialog drama dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimana respon siswa dalam berbicara dialog drama dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara dialog drama menggunakan model *Role Playing* pada Siswa Kelas XI Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Ssepauk Tahun Pelajaran 2021/2022. Selanjutnya, dijabarkan dalam tujuan khusus yaitu untuk :

1. Mendeskripsikan penggunaan model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dialog drama pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022.

2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara dialog drama dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan respon siswa dalam berbicara dialog drama dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sepauk tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat peneltian ada dua hal yaitu untuk mengembangkan ilmu (manfaat teoretis) dan untuk membantu memecahkan masalah yang ada (manfaat praktis).

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan berkenaan dengan keterampilan berbicara dialog drama dan alternatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan pendekatan *role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memberi tambahan pengetahuan dan wawasan dalam berbicara dialog drama dengan menggunakan model *Role Playing*.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam memilih strategi pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran berbicara dialog drama dengan menggunakan model *Role Playing*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga prestasi belajarnya meningkat dan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu sekolah dalam mengevaluasi proses pembelajaran kemampuan berbicara siswa.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Dapat memberikan sumbangan ilmiah penelitian ini diharapkan menambah referensi perpustakaan kampus dan memberi informasi mengenai berbicara dengan menggunakan model *Role Playing*.

e. Bagi Peneliti

Untuk mengembangkan pengetahuan mengenai kemampuan berbicara dialog drama dengan menggunakan model *Role Playing*.

F. Definisi Istilah

Definisi Istilah berkaitan dengan variabel bebas dan terikat, karena yang dibuat adalah variabel penelitian. Tujuan pembuatan definisi istilah ini agar pembaca dengan penulis tidak salah tafsir tentang arah penelitian. Definisi istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Berbicara Dialog Drama

Berbicara merupakan alat ucap yang menghasilkan sebuah bunyi. berbicara merupakan ekspresif kreatif dengan melibatkan anggota tubuh. Dalam berbicara anggota tubuh secara spontan ikut berperan mengekspresikan dan menegaskan makna pembicaraan. Gerakan tangan, tubuh, dan raut muka

secara serempak membangun satu kesatuan ekspresi mengikuti tuturan yang keluar dari pembicara. Raut muka dan gerak tubuh memiliki fungsi dan ekspresi yang berbeda. Mata, hidung, bibir, alis, dan sebagainya membangun makna tersendiri.

Drama merupakan salah satu karya sastra yang memiliki keunikan dibandingkan dengan karya sastra puisi dan prosa. Salah satu ciri khas drama yang membedakan dari karya sastra yang lain adalah adanya dialog yang menjadi ciri utama dan khas dari drama. Dialog berisi percakapan antar tokoh yang didalamnya terdapat petunjuk lakuan dan menggunakan ragam bahasa lisan yang komunikatif. Komunikasi yang diungkapkan dalam drama ialah komunikasi dua arah.

2. Model Role Playing

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran dengan bermain peran dimana pembelajaran membayangkan dirinya belajar diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Model pembelajran *role playing* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menepatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup,

permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.