

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan suatu bentuk satuan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar sebagai lanjutan dari SD, MI atau bentuk lain yang sederajat atau hasil belajar lebih lanjut. Dalam pembelajaran di sekolah, keterampilan berbicara diperlukan sebagai alat menyatakan pendapat, gagasan, memberi informasi atau menerima informasi.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat. Definisi berbicara juga dikemukakan juga oleh Maria (2021) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyibunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Tarigan juga mengemukakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum yaitu untuk memberitahukan dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to entertain*), serta untuk membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*).

Keterampilan berbicara perlu dipelajari dengan seksama, karena komunikasi lisan lebih banyak digunakan oleh manusia. Salah satu solusinya adalah melatih keterampilan lisan siswa dengan memilih metode yang tepat. Metode yang digunakan harus mampu mengembangkan kognisi siswa, mengembangkan keterampilan lisan

siswa, menumbuhkan sikap berbicara mereka, biarkan siswa berpartisipasi dalam belajar, biarkan siswa belajar secara konkret, memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Untuk anak SMP dalam hal meningkatkan kemampuan berbicara, metode yang menyenangkan harus digunakan untuk memotivasi anak-anak menjadi mahir berbicara dengan baik. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan lisan anak, dialog atau diskusi tanya jawab. Namun, Berbagai upaya yang telah dilakukan di atas belum hasil terbaik karena metode dan media yang tidak tepat tidak bisa menarik perhatian anak, guru kurang strategi mencari Ide-ide kreatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Masitoh (2009), mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif bagi siswa adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Belajar melalui bermain artinya setiap anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang telah dicontohkan oleh guru, jadi mereka bukan hanya menjadi penonton atau pendengar. Comenius (Jamaris, 2006) menyatakan bahwa pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak.

Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dan wahana bagi anak untuk belajar. Akhir-akhir ini, para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudahkan anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia (Kostelnik, 2007:380). Maka pembelajaran yang efektif bagi anak adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Pemberian metode bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain.

Menurut Alda (2015: 89) kegiatan bermain peran lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara, karena bermain peran melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan

berbicara satu sama lain. Berdasarkan fakta hasil pengamatan di lapangan sebelumnya yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 14 Kota Cirebon kurang melakukan kegiatan bermain peran, apalagi setelah pandemi berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini memilih metode bermain peran. Banyak siswa yang kemampuan berbicaranya masih rendah hal tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung, jarang ada siswa yang berani berbicara ketika ada pertanyaan dari guru, bahkan beberapa siswa pun tidak berani bertanya kepada gurunya hal itu dikarenakan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia terbilang rendah. Kegiatan bermain peran ini akan lebih efektif sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan lisan atau berbicara karena dengan memainkan peran yang memungkinkan beberapa anak berkomunikasi dan berbicara satu sama lain lainnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Cirebon”. Pada penelitian ini, materi yang digunakan yaitu teks persuasif dengan Kompetensi Dasar 7.1 Menelaah saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan aktual dari teks persuasif yang didengar atau dibaca, dan 7.3 Menyimpulkan isi saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari teks persuasif (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: bagaimana pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, terdapat dua macam manfaat pada penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis pada penelitian ini yaitu dapat mengembangkan dan menambah wawasan yang berkaitan dengan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas SMP (Sekolah Menengah Pertama).

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Manfaat untuk Siswa : Metode pembelajaran bermain peran mampu menambah keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Manfaat untuk Guru : Dapat memberikan masukan untuk proses belajar dalam mengaitkan keterampilan komunikasi berbicara melalui metode bermain peran dan dapat memotivasi Guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan motivasi, prestasi dan keterampilan berbicara peserta didik.
- c. Manfaat untuk Sekolah : Dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka menerapkan motivasi belajar dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar yang lebih baik.

Manfaat untuk Peneliti : Dapat menambah pengetahuan yang dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa menggunakan metode bermain peran.