

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan transformasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa. Keterlibatan siswa baik secara fisik maupun mental merupakan bentuk pengalaman belajar siswa yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik profesional diharapkan mampu memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran, karena pada saat mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selama proses pembelajaran guru harus menjadi contoh bagi siswa, membimbing siswa, melatih keterampilan intelektual maupun keterampilan motorik siswa, serta membentuk siswa yang memiliki kemampuan inovatif dan kreatif.

Kurikulum bahasa Inggris KBK dan suplemennya menekankan keterampilan membaca (*reading*) pada pembelajaran bahasa Inggris di SMA (Kurikulum Bahasa Inggris, 2013). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas banyak difokuskan pada keterampilan membaca (*reading*). Sementara itu, keterampilan lain utamanya keterampilan berbicara (*speaking*) tidak banyak mendapatkan perhatian. Apalagi adanya kenyataan

bahwa keterampilan berbicara tidak diujikan dalam ulangan bersama atau dalam Ujian Nasional (UN). Yang terjadi selanjutnya, banyak guru yang memberi porsi secara berlebihan pada keterampilan membaca (*reading*), sementara kemampuan *speaking* siswa sangat tidak kompeten. Keadaan ini menjadikan mereka enggan berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Shuying, 1999).

Kondisi yang demikian ini terjadi di sekolah peneliti di SMK PAB 2 Helvetia. Pembelajaran bahasa Inggris banyak difokuskan pada *reading* karena *reading* banyak mendominasi soal-soal ulangan, baik ulangan bersama maupun UN. Di sisi lain, keterampilan berbicara tidak banyak mendapatkan perhatian yang cukup. Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial sehingga dapat berkomunikasi dengan sesamanya. Stewart dan Kenner seperti dikutip Depdikbud (2006) memandang kebutuhan akan komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan dalam setiap individu, baik aktivitas individu maupun kelompok. Kemampuan berbicara sangat dibutuhkan dalam berbagai kehidupan keseharian kita.

Pembelajaran keterampilan *speaking* disajikan sebatas pada penjelasan-penjelasan mengenai fungsi ungkapan-ungkapan bahasa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan itu. Lebih parah lagi, bahasan-bahasan itu dikemas dalam bentuk soal-soal latihan. Tidak lain, tujuannya adalah mengkondisikan siswa pada soal-soal UN. Faktor

yang demikian ini menjadikan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris tertatih-tatih.

Observasi awal yang peneliti lakukan di SMK PAB 2 Helvetia, menggambarkan bahwa guru jarang melatih kemampuan *speaking* siswa. Guru cenderung melatih siswa untuk sekedar membawa wacana dalam soal bahasa Inggris dan memberikan jawaban yang benar, tanpa menuntut cara membaca wacana dengan tepat. Kondisi ini mengakibatkan persentase kemampuan *speaking* SMK PAB 2 Helvetia yang cenderung rendah. Dari kegiatan *tryout* Bahasa Inggris yang dilakukan sekolah, aspek *listening* dan *speaking* menjadi perhatian utama sekolah. Kemampuan siswa mendengar dan berbicara kembali kalimat bahasa Inggris belum baik, sebagaimana yang terlihat pada hasil *tryout* 5 tahun terakhir di SMK PAB 2 Helvetia berikut.

Tabel 1.1. Hasil Tryout Siswa Kelas XII SMK PAB 2 Helvetia

No	Tahun Ajaran	Rata-Rata Hasil Tryout Bahasa Inggris Siswa		
		<i>Reading</i>	<i>Listening</i>	<i>Speaking</i>
1	2009/2010	60,50	51,20	35,70
2	2010/2011	70,30	50,30	40,80
3	2011/2012	65,30	48,70	40,20
4	2012/2013	70,10	52,20	50,10
5	2013/2014	68,90	60,10	45,25

Dari Tabel 1.1 di atas terlihat bahwa kemampuan *speaking* siswa 5 (lima) tahun terakhir masih lebih rendah dari kedua kemampuan lainnya (*reading* dan *listening*). Kondisi ini mengharuskan sekolah melakukan perubahan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sekolah harus lebih sering menugaskan guru untuk mengajak siswa bercerita atau berbicara dalam bahasa Inggris.

Proses pembentukan kemampuan berbicara ini dipengaruhi oleh aktivitas berbicara yang tepat. Bentuk aktivitas yang dapat dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan siswa antara lain: memberikan pendapat atau tanggapan pribadi, bercerita, menggambarkan orang/ barang, menggambarkan posisi, menggambarkan proses, memberikan penjelasan, menyampaikan atau mendukung argumentasi.

Pada tahun 2010 diperkirakan jumlah orang yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua akan melebihi jumlah penutur aslinya (Hasman, 2000). Belum lagi pada tahun 2015 akan diberlakukan perjanjian, yaitu: AFTA (*Asean Free Trade Area*) dan AFLA (*Asean Free Labour Area*), sementara pada tahun 2020 akan diberlakukan Perjanjian WTO.

Melihat peluang-peluang dan sekaligus tantangan pada era AFTA, AFLA serta WTO, dan memperhatikan keberadaan sekolah peneliti ada di daerah industri, tidak ada pilihan lain bahwa keterampilan berbicara siswa harus ditingkatkan. Mengapa keterampilan berbicara? Dari keempat keterampilan bahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam bidang industri.

Guna meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris siswa SMK PAB 2 Helvetia, peneliti menggunakan *role play* sebagai bentuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. *Role play* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, 1986). Hasil penelitian Kartini (2007), Atasani, Marhaeni, dan

Sutama (2013), dan Hakim, Wayan, dan Nyoman (2014) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran bermain peran (*role play*) mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam *role play* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role play* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris (Syamsu, 2000).

Strategi pembelajaran *role play* memperlakukan siswa sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Depdikbud, 2012). Lebih lanjut Depdikbud (2012) mengungkapkan bahwa prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2010).

Sementara itu, sesuai dengan pengalaman peneliti manfaat yang dapat diambil dari *role play* adalah: *Pertama*, *role play* dapat memberikan semacam *hidden practise*, siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap

materi yang telah dan sedang mereka pelajari. *Kedua, role play* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. *Ketiga, role play* dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role play* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita mengantarkan dunia kita (DePorter, 2000).

Selain pembelajaran dengan menggunakan *role play*, guru dapat juga menggunakan strategi pembelajaran ekspositori. Dalam konteks pembelajaran, ekspositori merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada para pembelajar.

Sanjaya (2011:178) mengungkapkan strategi pembelajaran ekspositori adalah salah satu di antara strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses bertutur. Materi pembelajaran sengaja diberikan secara langsung, peran siswa dalam strategi ini adalah menyimak dan mendengarkan materi yang disampaikan guru. Sedangkan Chalish (2011:124) mengungkapkan strategi pembelajaran ekspositori adalah bentuk pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan.

Lebih lanjut Chalish (2011:130) mengungkapkan penggunaan strategi pembelajaran ekspositori akan efektif bila guru harus melakukan langkah-langkah: (1) rumuskan tujuan yang ingin dicapai; (2) kuasai materi pelajaran

dengan baik; dan (3) kenali medan dan berbagai hal yang dapat mempengaruhi proses penyampaian. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran ekspositori merupakan strategi pembelajaran pembelajaran yang mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.

Keberhasilan proses belajar juga ditentukan faktor kreativitas. Kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah dan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada. Munandar (2009:28) menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan). Definisi pribadi dikemukakan oleh Stenberg seperti dikutip Munandar (2009:26) bahwa kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/ motivasi. Secara bersamaan ketiga atribut ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif. Hasil penelitian yang dilakukan Haezarni (2011) dan Jainab (2004:81) mengungkapkan bahwa kreativitas mempengaruhi hasil belajar seseorang.

Kreativitas dapat juga meliputi bentuk-bentuk pola baru dan kombinasi pengetahuan yang diambil dari pengalaman masa lalu yang ditransferasikan kepada situasi yang baru dan mungkin juga meliputi pembentukan hubungan-

hubungan baru. Kreativitas harus mempunyai tujuan dan maksud yang terarah. Ken Robinson seperti dikutip Iriyanto (2012:5) mengemukakan harus dilakukannya revolusi di bidang pendidikan yang lebih mengutamakan pembangunan kreativitas. Kreativitas dan imajinasi adalah kunci bagi cerahnya dunia pendidikan masa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: Berapa besar penggunaan strategi pembelajaran yang tepat pada pembelajaran berbicara bahasa Inggris? Faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris? Untuk mencapai tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris, penggunaan strategi pembelajaran apa yang efektif? Jika menggunakan strategi pembelajaran *role play*, apakah kelebihan dan kekurangannya? Apakah strategi pembelajaran *role play* terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa? Jika menggunakan strategi pembelajaran ekspositori, apakah kelebihan dan kekurangannya? Apakah strategi pembelajaran ekspositori terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa? Apakah tingkat kreativitas berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa? Strategi pembelajaran msiswaah yang sesuai untuk siswa dengan tingkat kreativitas tinggi, dan strategi pembelajaran msiswaah yang sesuai untuk siswa dengan tingkat kreativitas rendah? Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dengan tingkat kreativitas terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian dibatasi pada masalah yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia tahun pembelajaran 2014/2015. Sedangkan strategi pembelajaran dibatasi pada strategi pembelajaran *role play* dan ekspositori. Adapun kreativitas siswa dibatasi pada kreativitas tinggi dan rendah yang diukur dengan instrumen kreativitas verbal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah pengaruh keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa yang diajar strategi pembelajaran *role play* lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar strategi pembelajaran ekspositori pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia.
2. Apakah pengaruh keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas rendah pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia.
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa yang diajar strategi pembelajaran *role play* lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar strategi pembelajaran ekspositori pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia.
2. Pengaruh keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas rendah pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia.
3. Interaksi antara strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa kelas XII SMK PAB 2 Helvetia.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan literatur atau referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan strategi pembelajaran terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.
2. Sebagai bahan pertimbangan, landasan empiris maupun kerangka acuan bagi peneliti pendidikan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya pelajaran Bahasa Inggris.

2. Memberikan motivasi kepada guru khususnya guru Bahasa Inggris untuk mengembangkan strategi pembelajaran *role play*.
3. Meningkatkan keinginan siswa belajar aktif untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran Bahasa Inggris.

