

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menitik beratkan pada empat keterampilan berbahasa, meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara yang saling berhubungan dan saling menunjang satu sama lain. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa memiliki manfaat besar bagi kehidupan manusia dalam berkomunikasi secara lisan. Demikian halnya proses belajar mengajar, diperlukan gagasan dari siswa, berbicara mengenai ketidakpahamannya terhadap materi tertentu.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas X SMA standar kompetensi berbicara. Salah satu kompetensi dasarnya 12.1 menanggapi pembacaan puisi lama tentang lafal, intonasi, ekspresi yang tepat. Materi yang ditekankan guru saat mengajar adalah pantun. Namun pelaksanaannya guru cenderung menulis pantun dan hanya berteori kepada siswa. Sehingga KD yang diharapkan gagal.

Hal ini terbukti dari hasil penelitian Trimantara (2005:22) mengatakan,

Hasil penelitian nilai rata-rata siswa menulis pantun dari 5,78 meningkat menjadi 78,82. Siswa tidak mampu berbalas pantun karena faktor internal dan eksternal dari siswa selaku penerima pengajaran. Faktor internalnya, dimana siswa masih kurang dalam pembendaharaan kosa kata, rasa tidak percaya diri (malu), tidak dapat menghasilkan pantun sendiri (harus menghafal). Faktor eksternalnya, adalah 1) model dan strategi belajar yang masih konvensional, karena sulit menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan siswa; 2) media pembelajaran yang kurang tersedia dan rumit mencocokkannya; 3) (dukungan lingkungan) kurangnya penerapan (pemanfaatan) pantun itu dalam masyarakat, sehingga minat siswa kurang.

Selanjutnya Ermawani (2009:2-3) mengatakan bahwa, perolehan siswa nilai siswa dalam membacakan puisi lama dengan menggunakan model *time token* adalah 83,7. Dengan pembahasan hasil penelitian siswa kurang berminat dalam hal sastra, karena manfaatnya yang kurang tampak dalam kehidupan sehari-hari, belajar sastra khususnya puisi lama seperti: syair, gurindam pantun dan lain sebagainya yang diperolehnya di sekolah sangat monoton, sulit memaknai isi pantun karena penggunaan kata-kata dan struktur bahasanya. Ketidakhahaman terhadap makna dari puisi lama, tersebut sehingga mereka tidak paham dalam mengekspresikan pantun.

Diperkuat dengan hasil penelitian Sumarni (2010:65),

Kemampuan siswa berbalas pantun memperoleh rata-rata 70,08 dalam berpantun sesuai dengan lafal, dan intonasi yang tepat belum menunjukkan hasil yang maksimal. Secara umum, hal ini disebabkan pembelajaran yang cenderung monoton, sandart kompetensi yang diminta dalam silabus adalah berbicara, namun guru dalam praktek mengajar adalah menulis. Karya siswa tidak dipraktikkan sehingga mereka tidak termotivasi untuk membuatnya.

Berdasarkan pendapat para peneliti mengenai kemampuan berbalas pantun ditarik kesimpulan sebagai berikut: rendahnya kemampuan siswa dalam berbalas pantun disebabkan faktor kurangnya pembendaharaan kosa kata, tidak percaya diri, tidak dapat menghasilkan pantun sendiri (harus menghafal), model dan strategi belajar masih konvensional, pemanfaatan media, kurangnya penerapan atau pemakaian berbalas pantun dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berbalas pantun siswa, diperlukan tindakan atau kegiatan yang mampu mengatasi kendala

tersebut. Tentunya kendala tersebut harus mampu diatasi guru selaku seorang pendidik dalam proses belajar mengajar. Salah satu unsur yang mendukung dalam proses pengajaran adalah model pengajaran yang baik, tepat dan menyenangkan.

Harahap (2010: 88) mengatakan, “Penerapan Model Bermain Peran/*Role Playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa SMP kelas VII dengan presentase 88% yang tadinya pada pretes 45%. Selain itu siswa lebih kreatif dan antusias dalam belajar.”

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan Ermawani (2009:94) mengatakan, “Model Pengajaran Bermain Peran berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam berdrama pada kelas V SDN 101766 Bandar Setia Tahun Pelajaran 2008/2009 yaitu: pada pretes kemampuan siswa dalam berdrama mencapai 48%. Diterapkannya model pengajaran Bermain Peran, kemampuan siswa meningkat menjadi 90%.”

Sihombing (2013: 54) dari hasil penelitiannya menyimpulkan, “Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 173302 Bahal Batu Tahun Ajaran 2012/2013 meningkat menjadi 86% dari 56,66%.”

Penelitian di atas yang menerapkan model pengajaran *role playing* untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara dan berdrama ternyata memiliki pengaruh positif. Berdasarkan manfaat dan pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan siswa dalam berbagai aspek kegiatan dalam suatu materi yang menunjukkan hasil yang baik, maka peneliti tertarik meneliti dengan judul,

Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah terdapat empat hal. Keenam hal tersebut terlihat di bawah ini.

1. Siswa kurang mampu berbalalasan pantun karena siswa kurang berminat dan termotivasi.
2. Siswa kurang mampu berbalas pantun karena siswa sulit mengetahui makna pantun.
3. Siswa kurang mampu berbalas pantun karena siswa kurang pemahaman terhadap struktur pantun.
4. Siswa kurang mampu berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat karena tidak ada rasa percaya diri.
5. Siswa kurang mampu berbalas pantun dengan ekspresi yang tepat karena guru cenderung teori tanpa praktik.
6. Siswa kurang mampu berbalas pantun dengan kreatif karena model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional sehingga kelas kaku.

C. Pembatasan Masalah

Tidak semua masalah yang teridentifikasi di atas dijadikan masalah dalam penelitian ini. Peneliti membatasi masalah, yang akan diteliti adalah point 3, 4 dan 6 yaitu: masalah ekspresi, berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat serta model pengajaran. Oleh karena itu peneliti fokus pada pengaruh Model *Role*

Playing Terhadap Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Ada tiga hal rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagaimana terlihat di bawah ini.

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 dalam berbalas pantun dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 dalam bebalas pantun menggunakan lafal dan intonasi yang tepat dengan model pembelajaran konvensional?
3. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan berbalas pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk menggambarkan kemampuan berbalas pantun dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014;
2. untuk menggambarkan kemampuan berbalas pantun dengan menggunakan model ceramah siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan tahun pembelajaran 2013/2014; dan

3. untuk menggambarkan ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role pyaling* terhadap kemampuan berbalas pantun siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua bagian yaitu, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Secara ppraktis terdiri dari empat bagian yaitu: bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah dan bagi peneliti. Untuk lebih konkret akan dijabarkan di bawah ini.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya bidang pembelajaran berbicara.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berbalas pantun.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif teknik pembelajaran bagi guru-guru bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman dibidang kebahasaan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi sekolah tentang model pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi atau bahan rujukan bagi peneliti yang lain dan melakukan penelitian yang relevan.