

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan satu wujud yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa itu adalah milik manusia yang telah menyatu dengan pemiliknya, sebagai salah satu milik manusia bahasa selalu muncul dalam segala aspek dan kegiatan manusia (Chaer, 2015:1). Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, keterampilan berbahasa mempunyai 4 komponen yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap manusia yang lain. Sebagai alat komunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari hal lain dan juga untuk meningkatkan intelektual, melalui bahasa juga, manusia juga dapat saling mengenal lalu melakukan kegiatan interaksi dan juga saling bertukar pikiran.

Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa, berbicara adalah bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak-gerik tubuh ekspresi raut muka (Setyonegoro, Akhyaruddin, Yusra, 2020:3).

Tercapainya keterampilan berbicara dapat dilihat dari berbagai macam-macam metode pembelajaran untuk membelajarkan siswa agar sesuai dengan cara dan juga gaya belajar mereka, agar tujuan dari pembelajaran berhasil secara

optimal. Dalam praktiknya secara langsung, tidak ada metode pembelajaran yang paling tepat untuk semua situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam pemilihan metode pembelajaran yang paling tepat haruslah sangat memperhatikan kondisi siswa, jenis materi, bahan ajar, ketersediaan fasilitas dan kondisi guru.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih dan dijadikan sebagai alternatif adalah “Metode Bermain Peran”. Seseorang harus mampu berbicara khususnya dalam menyampaikan pendapat dengan tepat agar kegiatan interaksi dapat berjalan dengan baik. Namun, kenyataannya didalam kehidupan sehari-hari masih ada beberapa orang yang belum memiliki kemampuan berbicara dengan baik sebagaimana yang terjadi pada Siswa Kelas X SMK NEGERI 2 OKU.

Kemampuan berbicara maupun dalam kegiatan menyampaikan pendapat pada proses kegiatan belajar sedang berlangsung Siswa Kelas X SMK NEGERI 2 OKU sebagian siswa masih kurang dalam kemampuan bicarannya. Hal ini dapat di lihat dari cara penyampain pendapat dan juga berbicara dimuka umum sebagian siswa masih kurang dalam mengucapkan ulang penjelasan dari guru.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan tersebut maka diupayakan dalam mencari solusi untuk mengatasi masalah yang di hadapi siswa supaya lebih terampil dan aktif dalam kegiatan berbicara. Maka dari itu penulis memilih menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran memiliki arti yang sama dengan metode sosiodrama. Metode ini pada dasarnya mengekspresikan tingkah laku yang bersangkutan dengan masalah sosial. Metode ini banyak melibatkan siswa untuk berbicara langsung dan juga aktivitas dalam sebuah drama, sehingga membuat siswa aktif dalam berbicara dan juga mampu

menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama antar siswa. Dengan demikian , metode bermain peran membuat kemampuan berbicara siswa menjadi lebih baik dan juga aspek kemampuan lainnya dapat meningkat. Metode bermain sangat cocok digunakan oleh guru dalam hak melatih siswa dalam kemampuan berbicaranya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dari itu, penulis berupaya melakukan kegiatan dalam hal kemampuan berbicara yang dilaksanakan di SMK NEGERI 2 OKU, khususnya pada siswa kelas X dengan mengimplementasikan metode bermain peran sebagai salah satu metode alternatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Tidak hanya itu, tujuan dari penerapan metode bermain peran ini adalah untuk mengupayakan peningkatan adanya Nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), agar nanti setelah di terapkannya metode bermain peran, akan ada peningkatan bagi setiap siswa.

B. Batasan Masalah

Mengingat terlalu luasnya ruang lingkup permasalahan yang terjadi, maka penelitian ini akan di batasi dengan tujuan untuk memfokuskan masalah yang akan diteliti, yaitu kemampuan berbicara siswa kelas X SMK NEGERI 2 OKU dengan menggunakan metode bermain peran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka permasalahan yang dikaji adalah : Bagaimanakah kemampuan berbicara Siswa Kelas X SMK N 2 OKU dengan menggunakan metode bermain peran?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang hendak dikaji tersebut, maka dari itu penulis bertujuan untuk : Untuk mengetahui proses pelaksanaan kemampuan berbicara Siswa Kelas X SMK N 2 OKU.

E. Manfaat Penelitian

Secara rinci, manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang signifikan untuk semua pihak, terutama pada pihak-pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang ada. Dan juga dapat memperbanyak pengetahuan tentang kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa kelas X SMK NEGERI 2 OKU

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Pedoman untuk mengetahui lebih lanjut tentang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran.
- 2) Siswa dapat menanamkan sikap tanggung jawab dan juga kerjasama sehingga ilmu yang didapatkan berguna dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Penulis

- 1) Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pembelajaran selanjutnya.
- 2) Dapat menambah wawasan baru dan juga bisa menerapkan teori yang didapat semasa di bangku perkuliahan, khususnya dalam kegiatan penelitian.