

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK banyaknya kendala yang dihadapi khususnya siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Medan, rendahnya kemampuan berbicara siswa yang tercermin dari kurangnya kepercayaan diri, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta ketidakmampuan menyampaikan gagasan secara jelas dan runtut. Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam lingkup akademik maupun profesional. Di Indonesia, salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan berbicara. Kemampuan ini tidak hanya penting dalam interaksi sosial sehari-hari, tetapi juga krusial dalam lingkungan pendidikan dan, khususnya bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dalam dunia kerja. Kemampuan berbicara yang efektif memungkinkan siswa untuk mengemukakan ide, berdiskusi, bernegosiasi, dan mempresentasikan gagasan dengan jelas dan percaya diri. Proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara siswa sering kali masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum mampu mengungkapkan pendapat secara jelas, kurang percaya diri saat berbicara di depan umum, serta kurang aktif dalam diskusi kelas. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menemukan metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dan komunikatif (Rahmi & Syukur, 2023).

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat SMK khususnya kelas XI, keterampilan ini sangat penting karena berkaitan erat dengan kesiapan siswa dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan lanjutan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan berbicara di depan umum, kurang percaya diri, atau pasif dalam berdiskusi di kelas. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak interaktif bersifat (teacher-centered) Metode ceramah atau tanya jawab yang bersifat satu arah membuat siswa menjadi pasif dan kurang kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara. Siswa hanya menjadi pendengar, bukan pelaku aktif dalam komunikasi. Kurangnya Rasa Percaya Diri dan Keberanian, banyak siswa enggan berbicara di depan umum karena takut salah, malu, atau kurang percaya diri, sehingga mereka cenderung diam saat diskusi atau presentasi. Minimnya Kesempatan untuk Latihan Praktik dalam kegiatan belajar, siswa jarang diberikan latihan berbicara dalam konteks nyata seperti drama, debat, atau simulasi, sehingga keterampilan mereka tidak terasah. Lingkungan Belajar Kurang Mendukung, Kondisi kelas yang kurang kondusif, suasana tegang, atau tidak adanya dorongan dari guru membuat siswa tidak nyaman berbicara. kurangnya Variasi Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman Pembelajaran yang tidak mengaitkan materi dengan pengalaman nyata membuat siswa sulit memahami dan menerapkan keterampilan berbicara secara kontekstual. Kurangnya Motivasi dan Minat Belajar Ketika siswa tidak merasa terlibat atau tidak tertarik dengan metode pengajaran, mereka cenderung pasif, termasuk dalam hal berbicara (Chadijah, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di kelas, kebanyakan sistem pembelajaran di kelas lebih cenderung menggunakan metode konvensional, guru lebih aktif di bandingkan siswa, namun terkadang guru membuat suasana pembelajaran menyenangkan dengan mengadakan sesi tanya jawab ataupun presentasi di kelas, namun karena gaya pembelajaran ini sangat minim dilakukan maka beberapa siswa masih sulit untuk lebih aktif ataupun kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, karena kurangnya kepercayaan diri

ataupun kesempatan dalam melatih keterampilan berbicara sehingga dapat disimpulkan rendahnya kemampuan berbicara siswa. Penelitian Rahmi & Syukur, (2023) bahwa metode konvensional tidak efektif dalam merangsang keterampilan komunikasi siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif, salah satunya adalah metode role playing. Metode ini terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri, keberanian berbicara, dan kemampuan berbahasa siswa melalui keterlibatan langsung dalam simulasi peran (Astutik et al., 2022). Dengan demikian, minimnya penggunaan metode role playing menjadi celah yang perlu segera diatasi agar kemampuan berbicara siswa dapat berkembang secara signifikan dan kontekstual.

Metode Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat relevan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bermain peran. Dengan metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran tertentu dalam sebuah situasi yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa dapat berlatih berbicara dengan memadukan unsur-unsur ekspresi, intonasi, artikulasi, gerak, dan penghayatan. Role Playing juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, percaya diri, serta lebih mudah memahami makna dan fungsi komunikasi dalam sebuah peran sosial. Berbicara dalam konteks drama tidak sekadar menyampaikan kata-kata, melainkan juga menuntut penguasaan ekspresi wajah, intonasi suara, gerak tubuh, penghayatan peran, serta ketepatan penyampaian dialog sesuai karakter yang diperankan. Keterampilan berbicara dalam drama mencerminkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara menyeluruh, baik secara verbal maupun nonverbal, yang mencakup aspek keberanian, kelancaran, ketepatan ucapan, dan penguasaan emosi. Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan berbicara dalam drama adalah metode pembelajaran yang belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran berbasis praktik. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah atau tanya jawab biasa, yang tidak memberikan ruang cukup bagi siswa untuk berlatih berbicara secara langsung melalui peran yang nyata (Lestari et al., 2019).

Metode ini menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi peran dalam konteks kehidupan nyata. Role playing dapat dilakukan melalui pertunjukan drama, yang tidak hanya melatih keberanian siswa untuk tampil di depan umum, tetapi juga mengasah aspek ekspresi, intonasi, artikulasi, serta penghayatan emosi dalam berbicara. Ketika siswa memerankan tokoh dalam sebuah drama, mereka secara alami terdorong untuk memahami dialog, menyusun kalimat yang komunikatif, dan menggunakan bahasa tubuh serta mimik wajah yang tepat. Aktivitas ini secara langsung memperkuat keterampilan berbicara dari sisi verbal maupun nonverbal. Metode ini memungkinkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam konteks atau skenario tertentu, sehingga mereka lebih bebas mengekspresikan diri, melatih keberanian, dan meningkatkan keterampilan berbicara secara alami. Penelitian ini mendesak untuk dilakukan sebagai kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan produktif (Astutik et al., 2022).

Menurut Suharini & Baharsyah, (2020) berdasarkan *cone of experience* dari Edgar Dale, aktivitas pembelajaran seperti bermain peran memberikan pengalaman belajar hingga 90%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan ceramah atau diskusi yang hanya memberikan pengalaman sekitar 50-70%. Ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam simulasi nyata sangat efektif untuk membantu siswa menyerap dan menginternalisasi materi pembelajaran. Penelitian Krisdiana, (2020) mengungkapkan penggunaan metode role play dalam pengajaran berbicara di kelas Bahasa Inggris secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, memperkaya kosakata, dan memperbaiki

pengucapan. Mereka menyimpulkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar karena adanya elemen dramatik dan interaktif yang membuat suasana belajar lebih hidup. Mengacu pada berbagai hasil penelitian di atas, penting bagi guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang bersifat interaktif, kreatif, dan berbasis pengalaman. Hal ini sangat relevan untuk diterapkan di SMK Negeri 9 Medan, khususnya pada kelas XI, di mana siswa sedang berada dalam masa transisi yang menuntut mereka untuk lebih komunikatif dan percaya diri dalam mengekspresikan diri. Penelitian (Zakopoulos et al., 2023) menegaskan bahwa integrasi drama dan teknologi digital dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, reflektif, dan interaktif. Dalam studi yang berjudul "*Drama/Theatre Performance in Education through the Use of Digital Technologies*", ditemukan bahwa kegiatan berbasis drama mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan kesadaran sosial dan komunikasi, serta membentuk ruang reflektif di mana siswa dapat mengekspresikan nilai dan identitas mereka melalui peran yang dimainkan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan dramatik tidak hanya bermanfaat dari segi linguistik, tetapi juga mendukung pengembangan karakter dan pemahaman nilai-nilai sosial. Selain itu, drama sebagai metode pedagogik memiliki potensi besar dalam menghubungkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Ketika siswa dilibatkan dalam latihan drama, mereka tidak hanya menghafal dialog, tetapi juga memahami konteks, membayangkan situasi, dan mengekspresikan makna secara utuh. Hal ini diperkuat oleh teori **konstruktivisme sosial** yang dikembangkan oleh **Vygotsky (1978)**, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial dan dialog antarindividu. Dalam konteks *Role playing*, siswa berinteraksi dengan teman, berdialog sesuai peran, dan bekerja sama dalam menciptakan makna dalam situasi simulatif. Aktivitas ini selaras dengan konsep ***Zone of Proximal Development (ZPD)***, di mana siswa dapat mencapai keterampilan yang lebih tinggi melalui dukungan sosial dalam proses belajar.

Teori Konstruktivisme Sosial, pembelajaran berlangsung optimal ketika siswa terlibat dalam interaksi sosial yang terstruktur, di mana mereka dapat belajar di atas kemampuan awalnya melalui bimbingan guru atau kolaborasi dengan teman sebaya yang lebih mahir (Vygotsky, 1978). Konsep ini dengan menjelaskan bahwa *Zone of Proximal Development (ZPD)* bukan hanya berlaku di ruang kelas, tetapi juga dalam aktivitas sosial dan budaya yang nyata. Metode *Role Playing* secara langsung menempatkan siswa dalam konteks *joint activity*—aktivitas bersama yang melibatkan pembagian peran, tanggung jawab, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Situasi ini memungkinkan terjadinya pergeseran kontrol dari guru kepada siswa secara bertahap, sehingga kemampuan berbicara mereka berkembang melalui latihan yang terarah dan bermakna (Cole, 1985). Selain itu, menurut Dale dalam *Cone of Experience*, pengalaman belajar langsung seperti bermain peran dapat mencapai tingkat retensi hingga 90%, jauh lebih tinggi dibanding metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa *Role Playing* tidak hanya memfasilitasi keterampilan berbicara, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif.

Kompetensi dasar dalam capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada Fase F, umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C, menekankan keterampilan berbicara dan mempresentasikan. Kompetensi dasar tersebut mengarahkan siswa untuk: "Mempresentasikan gagasan, perasaan, pandangan, arahan, pesan, dan/atau kreativitas berbahasa dalam berbagai tipe teks berbentuk monolog, dialog, dan/atau gelar wicara, serta berbagai tipe teks secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia; menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik; serta mempertahankan hasil penelitian dengan argumentasi". Dengan demikian, pembelajaran berbasis *role playing* melalui pertunjukan drama selaras dengan kompetensi dasar tersebut, karena kegiatan ini memberi ruang bagi siswa untuk menyampaikan gagasan

dan emosi, mempresentasikan dialog sesuai peran, serta melatih logika, sistematika, ekspresi, dan kreativitas. Melalui drama, siswa tidak hanya belajar berbicara secara lancar, tetapi juga mempresentasikan gagasan secara utuh dengan menggabungkan unsur verbal (bahasa) dan nonverbal (ekspresi, intonasi, gerak tubuh). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara dapat berkembang optimal jika siswa diberi kesempatan mempraktikkan Kompetensi dasar secara kontekstual melalui metode role playing.

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa produktif yang menuntut penguasaan unsur kebahasaan seperti *pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, serta intonation and expression* (Brown, 2004; Harmer, 2020). Dalam perspektif psikolinguistik, berbicara adalah proses mental yang kompleks yang melibatkan tahap *conceptualization, formulation, dan articulation*, di mana faktor kognitif, afektif, dan sosial saling berinteraksi untuk menghasilkan komunikasi yang efektif (Levelt, 1989). Berdasarkan temuan pada temuan dengan judul *The competencies in English*, keterampilan berbicara tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan linguistik, tetapi juga oleh kesempatan berlatih dalam situasi yang mendukung dan kontekstual. Metode Role Playing memberikan ruang tersebut karena menggabungkan latihan komunikasi verbal dan nonverbal secara simultan, meningkatkan kelancaran berbicara, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa (Shobikah, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Medan dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari minimnya rasa percaya diri, kurangnya kesempatan praktik, hingga metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional dan tidak interaktif. Padahal, keterampilan berbicara merupakan bekal penting bagi siswa SMK untuk menghadapi tantangan di dunia akademik maupun dunia kerja. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif, salah satunya melalui metode Role Playing lewat pertunjukan drama yang diyakini dapat meningkatkan keberanian, ekspresi, serta kelancaran berbicara siswa. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada ada atau tidaknya **Dampak Metode Role Playing terhadap Kemampuan Berbicara Siswa lewat Pertunjukan Drama Kelas XI di SMK Negeri 9 Medan?**

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah hasil pretest dan posttest kemampuan berbicara siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Medan melalui pertunjukan drama?
2. Adakah dampak penggunaan metode Role Playing terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Medan melalui pertunjukan drama?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

- 1 Untuk mengetahui hasil pretest dan posttest kemampuan berbicara siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Medan melalui pertunjukan drama?
- 2 Untuk mengetahui adakah dampak penggunaan metode Role Playing terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Medan melalui pertunjukan drama?

1.4 MANFAAT PENELITIAN

a. Manfaat Teoritis :

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran bahasa, khususnya terkait efektivitas metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara secara terukur melalui indikator kuantitatif (kelancaran, kejelasan, pengucapan, dan struktur kalimat).
2. Menambah bukti empiris mengenai hubungan antara metode pembelajaran aktif dan peningkatan kemampuan berbicara siswa secara statistik.

b. Manfaat Praktis:

Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi data kuantitatif bagi penelitian lebih lanjut yang ingin mengkaji efektivitas metode pembelajaran terhadap kemampuan komunikasi siswa, baik dalam konteks sekolah menengah maupun pendidikan lainnya.