

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah untuk memperoleh pengetahuan. Pendidikan berlangsung secara terus menerus dan tidak ada habisnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan memiliki efek positif terhadap kehidupan dan kemajuan sebuah bangsa. Seorang pendidik dapat dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga menjadikan mereka aktif, kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya jati diri bangsa. Berbagai mata pelajaran diajarkan disekolah, salah satunya adalah pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dan dikembangkan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Hal ini diperkuat menurut Tarigan (2008:1), keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen. Empat komponen tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan tersebut merupakan kesatuan yang tiap keterampilannya erat sekali saling berhubungan.

Tarigan (2008:7), menyatakan, bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Keterampilan membaca bertujuan untuk memahami makna atau pesan yang disampaikan penulis. Seorang pembaca yang baik mampu memahami makna suatu teks.

Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak; melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kebelummatangan dalam perkembangan bahasa juga merupakan suatu

keterlambatan dalam kegiatan-kegiatan berbahasa. Perlu kita sadari juga bahwa keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif; dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya itu. (Greene & Petty dalam Tarigan 1981 : 3-4).

Cerita pendek merupakan karya sastra berupa prosa fiksi yang memiliki sifat teks naratif. Cerpen memiliki dua fungsi, yaitu menghibur dan memberikan pelajaran kehidupan. Seorang pembaca cerpen seharusnya mampu menangkap dan memahami pelajaran kehidupan yang ada di dalam teks cerpen. Maka dari itu, pembelajaran sastra khususnya cerpen seharusnya lebih menekankan pada keberhasilan dalam pendalaman dan penghayatan karya sastra atau cerpen yang dibaca.

Kosasih dkk. (2004:431), mengatakan bahwa cerita pendek merupakan karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dikisahkan sepele kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan.

Mempelajari teks cerpen merupakan pembelajaran yang sangat penting. Pembelajaran tentang teks cerpen dapat berjalan baik jika pembelajaran dipusatkan pada pemahaman siswa akan makna dalam teks cerpen. Yus Rusyana (dalam Hidayati 2009: 79), menyatakan pengajaran sastra hanya dapat berlangsung dengan baik apabila berlandaskan hasil sastra untuk dihayati. Penghayatan itu semakin mendalam apabila disertai dengan pemahaman terhadapnya.

Pelajaran sastra bertujuan untuk menghayati dan mendalami makna yang akan disampaikan penulis dalam karya sastranya. Cerpen merupakan karya sastra yang memiliki fungsi menghibur, jika dikaji secara mendalam cerpen dapat memberikan pelajaran nilai kehidupan. Cerpen memiliki pesan atau nilai dalam kehidupan sehari-hari yang baik untuk dipelajari.

Karya sastra khususnya fiksi senantiasa menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat leluhur manusia memperjuangkan hak dan martabat manusia. Nilai-nilai kehidupan dalam cerpen tentu memiliki kesamaan

dengan kehidupan sehari-hari. Dari nilai-nilai tersebut kita dapat mengambil segi positifnya.

Pada saat ini, hampir setiap media massa yang terbit di Indonesia menyajikan cerpen setiap minggunya. Setiap majalah hampir selalu memuat satu atau dua cerpen, cerpen sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Bahkan ada yang menjadi penggemar berat cerpen, terbukti dengan adanya penerbit yang sengaja menerbitkan kumpulan cerpen dalam bentuk buku layaknya novel. Cerpen sudah memiliki banyak penikmat di masyarakat karena mengisahkan tentang kisah hidup manusia yang dibumbu-bumbui oleh fiktif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis mencoba mengadakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan yang Berorientasi pada Nilai Moral dalam Teks Cerpen dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi Tahun Pealajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa masih belum mengenali dan memahami pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen dikarenakan materi tersebut merupakan materi yang baru.
2. Teks cerita pendek merupakan karangan sastra yang bersifat fiktif, meskipun seperti itu cerpen memiliki beberapa nilai kehidupan yang baik diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari yang belum diketahui oleh siswa.
3. Metode *role playing* diharapkan lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerpen dikelas XI.

C. Rumusan Masalah

Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang terjadi. Masalah juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang harus diselesaikan, dipecahkan, persoalan. Masalah yang diartikan atau dipilih itu,

selanjutnya perlu dirumuskan secara tegas, sehingga jelas batasan fokus dan lingkungannya (Faisal, 1982:61).

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menyimpulkan permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Mampukah penulis melaksanakan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi?
2. Mampukah siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerpen dengan menggunakan metode *role playing*?
3. Efektifkah metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan yang berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerpen dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman atau arah bagi penulis dalam menentian setiap langkah yang akan ditempuh. Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keberhasilan penulis dalam melaksanakan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing*.
3. Untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerpen pada kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Manfaat untuk penulis setelah dilakukan penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman, serta keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran cerpen. Sebagai calon guru yang mengajarkan bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membiasakan siswa dalam mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerpen sehingga siswa terampil, aktif, dan mudah dalam mengikuti pembelajaran yang diinginkan.

3. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan bagi seorang guru dalam mengembangkan ilmu bahasa, serta menjadi nilai tambah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan gambaran untuk melakukan penelitian pembelajaran menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi yang berorientasi pada permasalahan yang terjadi di lingkungan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang penulis gunakan dalam judul penelitian, secara operasional istilah-istilah yang terdapat dalam judul “Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek dengan Menggunakan

Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi Tahun Pelajaran 2017-2018 dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah suatu proses yang dialami oleh peserta didik untuk memperoleh kompetensi tertentu sehingga mencapai suatu hasil belajar yang diinginkan.
2. Mendemonstrasikan adalah mempertunjukkan, mempertontonkan, memperagakan suatu peristiwa yang pernah terjadi ataupun yang akan dilakukan oleh seseorang. Gintings (2007:53) menyatakan bahwa kata peragaan dalam bahasa inggris *demonstrate*. Skalaupun kedua kata tersebut secara umum dapat diartikan sebagai memperlihatkan, tetapi dalam konteks pembelajaran peragaan atau demonstrasi tidak berarti sekedar memperlihatkan tetapi lebih dari itu, peragaan diartikan sebagai membimbing dengan cara memperlihatkan langkah-langkah atau menguraikan rincian dari suatu proses. Lebih sederhana dari peragaan adalah *showing* atau memperlihatkan bentuk dan penampilan secara sepintas.
3. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.
4. Membaca Keterampilan membaca merupakan aspek kebahasaan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. Tarigan (2008:7) mengatakan bahwa, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.
5. Nilai kehidupan berarti isi, kadar, mutu, atau sifat-sifat yang penting bagi kemanusiaan, dalam karya sastra biasanya terdapat pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangannya tentang nilai-nilai kebenaran yang ingin disampaikan pada pembaca.
6. Teks cerita pendek, atau yang lebih populer dengan sebutan cerpen, merupakan salah satu jenis prosa fiksi yang dengan ukuran yang relative pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk. Artinya tidak memerlukan waktu yang banyak.

7. Metode *role playing* merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran, dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka dan orang lain.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I pendahuluan.

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latarbelakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II kajian teoritis

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari pembahasan pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum, keterampilan berbicara, teori tentang teks cerita pendek, serta penjabaran penggunaan metode *role playing*.

3. Bab III metode penelitian.

Bab III berisi tentang deskripsi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan.

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data dan analisis temuan dengan disertai pembahasannya secara tepat.

5. Bab V simpulan dan saran.

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan.