

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapainya proses penerimaan ilmu, pengetahuan dan pembentukan sikap pada peserta didik.

Dalam interaksi pendidikan, pendidik dan peserta didik saling mempengaruhi satu sama lain. Pengaruh tersebut dapat menjadikan adanya perubahan dari peserta didik atau pendidik baik dalam pola pikir maupun perilaku.

Gintings (2012, hlm. 5) mengemukakan, “pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada peserta didik agar dapat belajar sendiri.”

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pembelajaran merupakan proses pemberian motivasi dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang mendukung kepada peserta didik agar peserta didik dapat belajar sendiri. Belajar sendiri dalam artian peserta didik mampu memahami, mengaplikasikan dan menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang telah didapatkan.

Pembelajaran memiliki gambaran yang hampir serupa dengan pengajaran, namun sebenarnya memiliki arti yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik memberikan isi pelajaran dengan mengajar kepada peserta didik agar dapat belajar dan dapat mengimplementasikan isi pelajaran tersebut. Sehingga peserta didik dapat mencapai pemahaman dari aspek kognitif, berpengaruh pada perubahan sikap, serta keterampilan, namun dalam proses pengajaran ini hanya memberikan kesan sebagai pekerjaan pengajar saja. Seperti pendapat Iskandarwassid (2013, hlm. 23) “Tujuan pengajaran yang berbeda mengharuskan pengajar memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang berbeda pula.”

Berdasarkan pendapat tersebut, pengajaran hanya pendidik yang berperan aktif karena pengajaran di dalamnya berisikan proses atau cara pendidik dalam mengajar agar isi pengajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik. Sedangkan pembelajaran memberikan arti adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran Bahasa merupakan pembelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang utama. Dengan berbahasa, kita dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa batas. Dalam proses pembelajaran bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu : menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Setiap keterampilan berbahasa tersebut sangat erat hubungannya satu sama lain. Melengkapi pernyataan tersebut, Tarigan (2013, hlm. 1) berpendapat, “Setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka rona. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula, pada masa kecil, kita belajar menyimak/mendengar bahasa, kemudian berbicara; sesudah itu kita belajar membaca dan menulis.”

Menjelaskan dari pendapat tersebut, kita sebagai manusia memperoleh keterampilan berbahasa dengan empat tahapan. Mulai dari menyimak, dengan menyimak kita dapat mengetahui bunyi-bunyi atau mendengar kosa kata dalam bahasa, kemudian kita berbicara. Setelah menyimak, kita dapat menerapkan hasil simakan kita terhadap kosakata yang didengar dengan berbicara. Setelah berbicara kita dapat membaca dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara dapat kita peroleh dan pelajari sebelum kita sekolah, maksudnya kita dapat menyimak dan berbicara karena keterampilan tersebut sudah kita kenal saat kita masih kanak-kanak. Sedangkan membaca dan menulis kita dapat peroleh dan pelajari ketika sekolah. Selain meningkatkan keempat keterampilan berbahasa, kita sebagai pengguna bahasa itu sendiri tidak luput dari kesalahan dalam menggunakan keempat keterampilan berbahasa tersebut. Maka dari itu, kita pun harus memperhatikan kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan dalam keterampilan berbahasa tersebut. Keterampilan berbicara itu berawal dari seseorang menyimak apa yang disampaikan orang lain kemudian dari hasil simakan tersebut seseorang mengujarkan kembali apa yang telah disimak.

Penggunaan bahasa Indonesia dalam berbicara sebagai alat komunikasi pada peserta didik sangat penting. Penggunaan bahasa Indonesia adalah sarana untuk mengekspresikan atau pun mengungkapkan apa yang ada di dalam pikiran peserta didik. Selain itu penggunaan bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi

sebagai penyampaian pesan, sekaligus wujud dalam perkembangan berbahasa dari peserta didik. Indonesia sebagai bangsa yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa, bahasa Indonesia memiliki status sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Dalam pendidikan, bahasa Indonesia merupakan pengantar dalam pembelajaran sebagai proses belajar mengajar. Melalui bahasa, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran. Dan melalui bahasa juga, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik lewat komunikasi lisan.

Keterampilan berbicara tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus diketahui, dipelajari dan dilatih secara sungguh-sungguh dan berkelanjutan. Adapun permasalahan-permasalahan yang dihadapi ketika kita berbicara pada laman web <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor> dalam Firdza (2017 : hlm. 2) mengatakan sebagai berikut.

“Individu yang mengalami kecemasan cenderung mengalami gangguan pada komponen fisik yang biasanya dirasakan jauh sebelum memulai pembicaraan, seperti detak jantung yang semakin cepat, kaki gemetar, gangguan tidur dan berkeringat. Komponen proses mental seperti kekacauan pikiran yang menyebabkan adanya kesulitan dalam konsentrasi dan kesulitan dalam mengingat. Gangguan emosi yang sering dialami oleh individu adalah ketidakstabilan emosi seperti mendadak munculnya perasaan tidak berdaya, munculnya rasa panik dan malu setelah pembicaraan berakhir.”

Berdasarkan pendapat tersebut, setiap individu manusia mengalami gangguan fisik dan mental yang dialami sebelum berbicara. Maka dari itu, sebelum individu menyelesaikan pembicaraan muncul kepanikan dan rasa malu yang dialami si pembicara. Akibat dari gangguan-gangguan tersebut, banyak kesalahan dalam berbahasa yang tentu sering kita temukan bahkan kita sendiri pernah atau sering alami saat berbahasa sebagai pengguna bahasa. Saat berbahasa khususnya dalam keterampilan berbicara, kesalahan yang kita sadari ataupun tidak disadari tentu perlu kita perbaiki, agar makna dalam informasi yang hendak kita sampaikan dapat tersampaikan dengan baik pada pendengar selaku lawan pembicaraan.

Dalam proses belajar mengajar, peserta didik sering menggunakan alih kode dan campur kode yang disebabkan faktor dari bahasa ibu atau bahasa pertama (B1). Hal itu tidak mengherankan karena setiap hari peserta didik berada dalam lingkungan yang didominasi oleh penggunaan bahasa ibu. Di lingkungan rumah, berinteraksi dengan teman, peserta didik selalu menggunakan bahasa pertama atau

bahasa ibu, meskipun sering tidak selalu demikian. Bahasa pertama atau yang sering disebut bahasa ibu sangat mempengaruhi proses pembelajaran bahasa kedua, maksudnya bahasa ibu menjadi salah satu sumber sekaligus sebagai penyebab kesalahan dalam berbahasa.

Berdasarkan pendapat penulis tersebut, Mulus (2017, hlm. 2) pun berpendapat bahwa banyak dari peserta didik sering mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa daerah saat beliau melakukan penelitian di SMKN 15 Kota Bandung.

Selain pendapat tersebut, Emy dalam penelitiannya (2014, hlm. 2) berpendapat bahwa dalam proses belajar mengajar masih ditemukan unsur-unsur bahasa daerah yakni bahasa Sunda yang digunakan oleh peserta didik. Misalnya, “Maksudna kumaha?” Artinya maksudnya bagaimana? Dari ungkapan tersebut, diketahui bahwa peserta didik menggunakan alih kode dan campur kode bahasa Sunda dan Indonesia, hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik menguasai bahasa Sunda sebagai bahasa pertama.

Selain masalah alih kode dan campur kode yang dialami peserta didik, penguasaan kosakata dan pemilihan diksi dalam berbahasa pun menyulitkan peserta didik berbicara di depan kelas dengan baik dan benar. Menurut Pateda (1989, hlm. 86), “kesalahan yang didapati ketika peserta didik berbicara adalah kesalahan melafalkan bunyi-bunyi bahasa dan kesalahan memilih kata-kata yang tepat.” Berdasarkan pernyataan tersebut, kesalahan pada tataran berbicara yang sering dilakukan oleh peserta didik adalah kesalahan pelafalan bunyi bahasa dan kesalahan dalam memilih kata-kata yang tepat untuk digunakan dalam situasi tindak tutur. Kesalahan dalam pelafalan bunyi bahasa seperti kata “berpikir” peserta didik sering melafalkannya dengan “berfikir”, kemudian kesalahan pemilihan kata yang tepat seperti “berulang-ulang kali” yang harusnya hanya memilih kata “ulang” saja atau mau memakai kata “kali” jadi seharusnya menjadi “berulang kali” atau “berulang-ulang”.

Mulus pun berpendapat dalam penelitiannya (2017, hlm. 2), bahwa “Berdasarkan pengalaman pada saat mengikuti program praktik pengenalan lapangan (PPL) di kelas X PS SMKN 15 Kota Bandung, masih banyak peserta didik yang kurang terampil dalam berbicara. Pemilihan kata (diksi) yang kurang sesuai

menjadi kesulitan dalam berkomunikasi secara lisan, kurangnya rasa percaya diri membuat mereka tidak bisa mengendalikan emosional dalam bertutur kata.”

Berdasarkan pendapat tersebut, kurangnya pengetahuan peserta didik dalam pemilihan kata yang sesuai membuat rasa kepercayaan dalam berkomunikasi lisan peserta didik berkurang.

Peserta didik perlu belajar dan berlatih keterampilan berbahasa mengenai pelafalan, pemilihan kosakata, struktur kalimat yang baik dan benar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Di dalam belajar dan melatih keterampilan berbahasa perlu adanya kemauan, kedisiplinan, ketekunan, dan latihan secara terus menerus. Dengan melatih kemampuan berbicara peserta didik secara terus menerus, peserta didik dapat menguasai pemilihan kata yang baik digunakan dalam bahasa Indonesia.

Kurikulum 2013 merupakan sistem pembelajaran yang berbasis teks. Salah satu teks yang harus peserta didik perankan adalah teks fabel. Dari teks fabel dapat ditemukan kejadian-kejadian kehidupan para binatang yang berperilaku seperti manusia. Fabel dapat menceritakan kehidupan para binatang sebagai tokoh utama dengan berperilaku dan bersifat layaknya manusia, seperti sifat jujur, cerdas, sopan, ramah, pintar, dan senang bersahabat, serta melakukan perbuatan-perbuatan yang terpuji. Adapun para binatang tersebut berkarakter licik, egois, culas, meremehkan orang lain, sombong, suka menipu, dan ingin menang sendiri. Teks fabel merupakan teks yang bersifat fiksi dan berbentuk teks naratif, maka dari itu teks fabel merupakan teks yang menceritakan suatu peristiwa yang bersifat khayalan atau imajiner.

Dalam Kurikulum 2013 edisi revisi 2017, SMP kelas VII memiliki Kompetensi Dasar pembelajaran memerankan isi fabel. Dengan kegiatan memerankan peserta didik dilatih untuk menjadi aktor atau tokoh yang terdapat pada teks cerita fabel. Para peserta didik akan dilatih dalam memerankan peran dalam sebuah naskah atau teks cerita fabel, keterampilan berbahasa yang dibutuhkan dalam pembelajaran memerankan isi fabel ini adalah keterampilan berbicara. Hal tersebut dikarenakan untuk memiliki kemampuan memerankan, peserta didik harus terlebih dahulu memiliki kemampuan dalam keterampilan berbicara.

Sebaliknya, Waluyo (2002, hlm. 159) berpendapat, “pengajaran drama sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi, dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan dan wicara (melakukan pentas drama).”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa melatih keterampilan berbicara peserta didik dapat dilaksanakan dengan menceritakan isi singkat teks drama atau pementasan teks drama di depan kelas. Dengan melaksanakan pementasan drama, peserta didik dapat dilatih kelancaran bicarannya. Latihan dalam keterampilan berbicara ini dapat dilakukan dengan cara berdialog dalam pementasan drama.

Dalam memerankan isi fabel, peserta didik berperan seperti seorang aktor (tokoh/lakon) harus mampu membawakan dialog dan penghayatan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh yang akan diperankannya. Selain itu, peserta didik harus mampu menghayati karakter sesuai dengan tuntutan peran dalam naskah, mampu membawakan dialog tersebut dengan gerak yang pas (tidak berlebihan ataupun dibuat-buat), mampu menggambarkan latar dan tindakannya serta mampu mengolah suara sesuai dengan pemahamannya terhadap perasaan dan pikiran pelaku. Kegiatan berbicara sebagai keterampilan berbahasa memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran memerankan ini. Hal-hal yang berhubungan dengan berbicara seperti kejelasan, pelafalan, vokal, kesesuaian jeda, sangat mendukung terjadinya dialog dalam pementasan drama. Dalam kegiatan bermain drama, peran kegiatan berbicara sangat menonjol. Adapun untuk menginformasikan sesuatu dalam bermain drama dapat melalui gerak tubuh.

Dalam materi pembelajaran memerankan atau bermain peran masuk ke dalam keterampilan berbicara dengan kompetensi dasar memerankan isi fabel. Kegiatan bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengapresiasi genre sastra. Tak hanya itu, menghayati dan mendalami naskah drama berupa dialog pun menjadi hal yang sulit dilakukan oleh peserta didik.

Rusyana dalam Waluyo (2002, hlm. 1) menyimpulkan, “minat siswa terhadap karya sastra secara berurutan yaitu prosa, puisi, dan drama perbandingannya adalah 6:3:1. Fakta tersebut menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran drama semakin berkurang.”

Berdasarkan pendapat tersebut, minat peserta didik terhadap karya sastra atau genre sastra drama memiliki tingkat keminatan yang sangat rendah dari peserta didik dibandingkan dengan karya sastra lainnya (seperti prosa atau puisi), karena penghayatan drama lebih sulit daripada penghayatan karya sastra prosa ataupun puisi. Artinya, peserta didik dianggap kurang atau bahkan tidak meminati pembelajaran bermain peran atau drama.

Berdasarkan pada kompetensi dasar, keterampilan yang akan digunakan, dan kurangnya minat peserta didik dalam bermain peran tentu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang cocok untuk diajarkan kepada peserta didik. Selama ini peserta didik masih terlihat pasif. Hal ini ditunjukkan dari interaksi pembelajaran yang tidak muncul, materi yang tidak variatif dan kurang menarik perhatian peserta didik. Selama ini, pendidik selalu menggunakan metode yang kurang kreatif dan menarik. Sehingga, selama pembelajaran peserta didik kurang antusias dan merasa bosan. Agar keterampilan berbicara dan kompetensi dasar itu dapat terealisasikan, maka dalam proses pembelajaran memerankan isi fabel dibutuhkan suatu metode yang dapat merangsang keaktifan dan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dalam pembelajaran ini penulis memilih metode *Role Playing*. Metode *role playing* merupakan metode atau cara yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat menguasai bahan ajar melalui bermain peran dengan menggunakan penghayatan dari peserta didik itu sendiri agar tujuan afektif dapat tercapai.

Pada metode ini peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama peserta didik lain pada situasi tertentu. Metode *Role Playing* diharapkan mampu membantu siswa untuk dapat memerankan isi fabel yang telah dibaca dan dipahami.

Berdasarkan pembahasan latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pembelajaran Memerankan Isi Fabel*”

Berfokus pada Kemampuan Berdialog dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini penulis lebih mengarah dan memfokuskan pada permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Pada pembahasan ini penulis menjelaskan permasalahan-permasalahan secara ringkas atau disebut dengan identifikasi masalah. Identifikasi masalah merupakan titik temu yang memperlihatkan adanya masalah penelitian oleh penulis ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk, serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh penulis. Identifikasi masalah akan merangkum semua permasalahan menjadi lebih sederhana yang akan disampaikan secara garis besar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Penguasaan kosakata dan pemilihan diksi dalam berbahasa pun menyulitkan peserta didik berbicara di depan kelas dengan baik dan benar, karena kurangnya pengetahuan peserta didik dalam pemilihan kata yang sesuai membuat rasa kepercayaan dalam berkomunikasi lisan peserta didik mengurang.
2. Kegiatan bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang diminati oleh peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengapresiasi genre sastra.
3. Pendidik selalu menggunakan metode yang kurang kreatif dan menarik, sehingga selama pembelajaran peserta didik kurang antusias dan merasa bosan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penulis mencoba menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran memerankan isi fabel. Penerapan metode di sekolah belum terlaksana dengan baik, dikarenakan pendidik belum menggunakan metode yang kreatif di dalam kelas. Dengan demikian, penulis bermaksud menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran memerankan isi fabel yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik untuk percaya diri dalam berbicara di depan kelas.

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah, penulis akan memaparkan masalah-masalah yang terdapat dalam penelitian. Tanpa perumusan masalah, suatu kegiatan penelitian tidak akan berarti dan bahkan tidak akan membuahkan hasil. Rumusan masalah merupakan rangkaian pertanyaan yang berkenaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Rumusan masalah juga dapat dikatakan sebagai hal-hal yang akan diteliti oleh penulis, dan merupakan penggambaran hubungan antarvariabel yang akan diteliti.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis tentukan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah penulis mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran memerankan isi fabel berfokus pada kemampuan berdialog dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung?
- b. Seberapa besarkah tingkat kemampuan peserta didik kelas VII dalam pembelajaran memerankan isi fabel berfokus pada kemampuan berdialog dengan menggunakan metode *role playing*?
- c. Efektifkah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran memerankan isi fabel berfokus pada kemampuan berdialog pada siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung?

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, penulis dapat memusatkan penelitian kepada pencarian jawaban ilmiah dari rumusan masalah yang telah dirumuskan dan dijelaskan oleh penulis. Dengan demikian, pada akhir penelitian penulis mendapatkan jawaban efektif atau tidakkah metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran memerankan isi fabel. Rumusan masalah-masalah tersebut akan dijawab dalam hipotesis.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan untuk menyederhanakan dan mempermudah penulis dalam penelitian. Selain itu, batasan masalah juga berguna untuk menetapkan segala sesuatu yang erat kaitannya dengan keterbatasan waktu, biaya,

dan kemampuan penulis. Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian, sebagai berikut.

- a. Kemampuan penulis yang diukur adalah kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran memerankan isi fabel berfokus pada kemampuan berdialog dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung.
- b. Kemampuan peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung yang diukur adalah kemampuan memerankan isi fabel. Lebih ditekankan pada kemampuan berdialog yang meliputi: pelafalan, intonasi, dan mimik.
- c. Metode yang digunakan adalah metode *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran memerankan isi fabel berfokus pada kemampuan berdialog pada siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung melalui pengukuran tes awal dan tes akhir.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tidak ingin pembahasan dalam penelitian ini melebar. Hal yang dijelaskan di atas bertujuan untuk membatasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini. Batasan masalah yang akan diteliti didasarkan pada alasan yang tepat, baik itu alasan teoretis maupun alasan praktis agar permasalahan yang diangkat lebih pada hal-hal tersebut. Maka dari itu, dengan adanya batasan masalah tersebut, pembaca dapat lebih mudah memahami ruang lingkup penelitian, serta penulis memiliki acuan tentang arah mana penelitian yang akan dilakukan.

D. Tujuan Penelitian

Perumusan tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah dan mencerminkan proses penelitian. Dengan adanya tujuan, maka segala kegiatan yang dilaksanakan dapat lebih terarah dan tersusun jelas. Tujuan merupakan hasil pencapaian yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian.

Berdasarkan uraian di atas mengenai permasalahan yang akan dilakukan penelitian oleh penulis, maka penulis merumuskan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terhadap permasalahan yang diteliti sebagai berikut.

1. untuk mengetahui gambaran kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran memerankan isi fabel dengan

menggunakan metode *role playing* pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung;

2. untuk mengetahui kemampuan peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung dalam pembelajaran memerankan isi fabel berfokus pada kemampuan berdialog dengan menggunakan metode *role playing*;
3. untuk memperoleh gambaran atas keefektifan metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran memerankan isi fabel pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memiliki tujuan yang berkaitan erat dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Dalam penelitian ini, tujuan yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui kemampuan penulis dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk mengetahui keefektifan dalam pembelajaran memerankan isi fabel pada siswa kelas VII Pasundan 3 Bandung. Tujuan penelitian yang dipaparkan tersebut dapat memperlihatkan hasil yang ingin dicapai penulis setelah melakukan penelitian. Dengan demikian, tujuan penelitian merupakan petunjuk arah bagi penulis untuk mengevaluasi pada akhir penelitian.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dituliskan oleh penulis di atas, maka penulis akan merumuskan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Melihat tujuan penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, sebagai berikut.

1. Secara teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoretis, yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolok ukur kajian pada penelitian lebih lanjut yaitu berupa alternatif yang dapat dipertimbangkan dalam usaha memperbaiki mutu pendidikan dan mempertinggi interaksi belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel. Manfaat teoretis lainnya adalah untuk pengembangan ilmu dan mendukung teori menulis yang sudah ada.

2. Secara praktis

Secara praktis manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi lima yaitu: bagi penulis, peserta didik, pendidik, peneliti lanjutan, dan lembaga sekolah. Manfaat penelitian secara praktis sebagai berikut.

a. Bagi penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman, serta keterampilan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran memerankan isi fabel dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pelajaran yang berharga bagi siswa-siswa sekolah, dan menjadi ilmu yang bermanfaat bagi semua yang mempelajari pelajaran ini. Kegiatan penelitian ini, dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memerankan isi fabel.

c. Bagi pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa, hasil dari kegiatan penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran pada ranah keterampilan berbicara. Terutama pada pembelajaran memerankan isi teks biografi dengan menggunakan metode *role playing*. Serta hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan pengajaran Bahasa Indonesia ke arah yang lebih baik.

d. Bagi peneliti lanjutan

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan menjadi inspirasi bagi para peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode yang sama atau pembelajaran yang sama.

e. Bagi lembaga sekolah

Hasil penelitian ini kiranya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memerankan isi fabel/legenda daerah setempat dengan menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan uraian tersebut manfaat yang dijelaskan merupakan salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian. Hasil akhir penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, bagi pendidik Bahasa Indonesia, peserta didik, bagi penulis lanjutan, dan bagi lembaga pendidikan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan dari variabel yang terdapat di dalam judul penelitian. Dalam definisi operasional terdapat pembatasan-pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam judul penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.

Definisi operasional dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul “Pembelajaran Memerankan isi fabel sebagai Bagian dari Keterampilan Berbicara Berfokus pada Kemampuan Berdialog dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung”.

Dalam penelitian ini, istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dengan melakukan kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dengan pendidik agar tercapainya proses penerimaan ilmu, pengetahuan dan pembentukan sikap pada peserta didik.

2. Memerankan

Memerankan adalah mempertunjukkan, melakukan peranan dari tokoh yang ada di dalam suatu cerita.

3. Fabel

Fabel adalah suatu cerita fiksi yang menceritakan kehidupan binatang sebagai tokoh utamanya yang berperilaku serupa dengan manusia dan di dalamnya memiliki pesan yang berkaitan erat dengan moral.

4. Berfokus

Berfokus adalah berpusat atau memusatkan pada suatu permasalahan dalam penelitian.

5. Kemampuan

Kemampuan adalah kesanggupan peserta didik dalam mengikuti atau melaksanakan pembelajaran.

6. Berdialog

Berdialog adalah suatu percakapan antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya yang berada di dalam suatu karya sastra.

7. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh pendidik menggunakan pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati agar proses belajar mengajar tercapai sesuai tujuan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa judul penelitian ini bermaksud mengarahkan peserta didik untuk terampil dalam bermain peran dan berbicara di depan umum dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga dalam kegiatan memerankan isi fabel peserta didik mampu mengasah kemampuannya dalam berbicara.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan susunan yang berisi rincian keseluruhan tentang isi skripsi dan pembahasannya. Sistematika skripsi dapat dijelaskan dengan urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi. Sistematika skripsi ini disusun mulai dari bab I hingga bab V. Sistematika skripsi ini membantu agar mempermudah penulis dalam pengerjaan skripsi agar isi skripsi teratur. Bagian-bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Bab I pendahuluan mengenai bagian awal dari skripsi. Bagian pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian pendahuluan skripsi berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Latar belakang masalah memaparkan ketidaksesuaian harapan dengan kenyataan, sehingga diperlukan pemecahan masalah. Identifikasi masalah memaparkan fokus masalah pembelajaran

memerankan isi fabel. Rumusan masalah penelitian berisi hal-hal yang akan diteliti. Tujuan penelitian memaparkan tujuan yang akan dicapai oleh penulis. Manfaat penelitian memaparkan manfaat yang akan dirasakan oleh penulis dan pihak lain dari hasil penelitian. Definisi operasional mengemukakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian dan penyimpulan dari pembatasan istilah-istilah itu sendiri. Sistematika skripsi berisi perincian dari setiap bab, urutan penulisan dan serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk kerangka utuh skripsi.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran. Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Bagian ini berisi mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP yang mencakup tentang kedudukan materi terhadap Kurikulum 2013, serta Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Alokasi waktu dan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Keterampilan memerankan isi fabel yang mencakup langkah-langkah memerankan kembali, menentukan isi teks fabel, metode *role playing*, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikirin, asumsi, dan hipotesis.

Bab III metode penelitian. Bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara atau metode yang digunakan penulis untuk menjawab permasalahan dan mamperoleh simpulan dalam penelitian. Bab III terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini diuraikan seluruh data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh penulis. Bagian ini berisi mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya. Pada subbab hasil terdiri dari deskripsi pengumpulan data, data hasil penelitian, analisis hasil memerankan isi fabel, deskripsi pengolahan data, signifikansi antara kemampuan menulis saat tes awal (*prates*) dan tes akhir (*pascates*). Pada subbab pembahasan terdiri dari analisis hasil memerankan isi fabel di kelas eksperimen serta analisis data statistik hasil tes awal (*prates*) dan tes akhir (*pascates*) peserta didik.

Bab V simpulan dan saran. Menjadikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini berisi simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian. Penulis akan memaparkan simpulan dari rumusan hasil pembahasan metode *role playing* dalam pembelajaran memerankan isi fabel yang sudah diperankan, kemudian saran untuk berbagai pihak, baik pendidik maupun penulis selanjutnya dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran memerankan isi fabel merupakan kegiatan keterampilan berbicara dengan bermain peran yang membahas tentang kehidupan di dunia binatang yang berbicara dan memiliki watak seperti manusia.