

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berbicara memiliki posisi strategis dalam kurikulum. Hal ini dibuktikan dengan kebijakan baru dari Kurikulum Merdeka yang sudah ditetapkan dalam SK BSKAP No.028 Tahun 2021 bahwa dalam capaian pembelajaran terdapat empat elemen penting yang harus tercapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah berbicara. Putusan BSKAP No. 028 Tahun 2021, menyatakan bahwa elemen berbicara bertuju kepada peserta didik agar mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk pengajuan usul, pemecahan masalah dan pemberian solusi secara lisan serta mampu mengungkapkan gagasannya dengan pengembangan kosa kata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, maupun kiasan.

Sesuai dengan Putusan BSKAP No. 028 Tahun 2021, tentang Capaian Pembelajaran, maka Kurikulum Merdeka mengubah elemen keterampilan berbicara secara eksplisit menduduki posisi utama dalam capaian pembelajaran karena memiliki misi penting yaitu untuk meningkatkan literasi peserta didik. Misi tersebut kemudian menggolongkan keterampilan berbicara ke dalam ranah pengembangan kemampuan produktif. Produktif berarti menghasilkan atau mencipta sesuatu dengan kreativitas dan daya nalar peserta didik. Latihan dan

mengembangkan diri secara rutin harus dilakukan guna mendapatkan hasil dan cipta yang maksimal. Jika berkaitan dengan produktivitas atau menghasilkan sesuatu, maka manfaat yang didapatkan akan berdampak besar pada masa depan para peserta didik sehingga berguna secara berkesinambungan. Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia, maka untuk mencapai hasil yang maksimal perlu adanya pemahaman lebih dalam mengenai keterampilan berbicara.

Menurut Siska (2019), berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dalam kehidupan seseorang atau individu yang didahului oleh keterampilan menyimak kemudian hal ini akan terus dilakukan secara rutin untuk dapat menerapkan kemampuan berbicara atau berujar. Menurut Darmuki (dalam Siska, 2019) berbicara merupakan suatu kompetensi yang dapat dicapai melalui proses latihan dan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Pan (dalam Siska 2019) bahwa untuk mencapai tingkat kompetensi yang diinginkan, perlu adanya latihan berbicara dan kesempatan tampil berbicara sebanyak-banyaknya. Keterampilan berbicara akan semakin meningkat apabila terus dipelajari secara berkesinambungan. Salah satu tempat berproses dalam meningkatkan keterampilan berbicara adalah sekolah. Penerapannya tidak hanya dilakukan dalam keseharian namun juga dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berbicara agar nantinya dapat mengemukakan gagasan atau ide sesuai dengan konteks pembicaraan dan bahasa yang terstruktur.

Peningkatan keterampilan berbicara dapat dilakukan dalam semua materi terkhusus materi pelajaran yang produktif (menghasilkan sesuatu) salah satunya adalah teks berita. Hal ini disebabkan karena di dalam teks berita pada kegiatan

akhir menuntut siswa untuk menjadi pewarta muda atau dalam hal ini, mampu membawakan berita secara lisan. Teks berita memuat tentang fakta dan opini, sehingga penyampaian teks berita haruslah terampil agar tidak terjadi penyampaian berita bohong. Menurut Kusumaningrat (dalam Cahyaningtyas, 2020) berita merupakan sebuah informasi aktual tentang fakta dan opini yang menarik perhatian masyarakat. Dalam capaian pembelajaran teks berita terkhusus pemenuhan elemen berbicara dan mempresentasikan, disebutkan bahwa siswa dituntut untuk menghasilkan sesuatu dalam hal ini menyampaikan berita secara lisan. Tidak hanya itu, siswa juga dituntut untuk menemukan dan menganalisis tentang kosa kata baru atau kata-kata sulit yang belum diketahui siswa. Akan tetapi, melalui wawancara yang dilakukan bersama dengan guru bahasa Indonesia di SMPN 5 Negara bahwa pada pembelajaran teks berita, siswa di kelas VII C mengalami kesulitan dalam penyampaian berita secara lisan. Kemudian, menurut guru bahasa Indonesia, di dalam teks berita, haruslah memuat kosa kata baku yang sesuai dengan bahasa Indonesia yang benar. Akan tetapi, dikarenakan keterbatasan siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Indonesia yang benar, penyampaian berita menjadi tidak maksimal sehingga hasil belajar siswa terkhusus elemen berbicara juga terpengaruh.

Pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan penilaian seluruh elemen untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tak terkecuali keterampilan berbicara dalam teks berita. Akan tetapi, hasil belajar siswa dalam elemen keterampilan berbicara saat ini mengalami hambatan karena terdapat beberapa faktor di dalamnya, baik dari faktor internal maupun eksternal. Peneliti juga melakukan pengamatan dan wawancara terkhusus kendala dalam keterampilan berbicara. Pengamatan

dilakukan di SMPN 5 Negara terkhusus kelas VII C karena di kelas tersebut permasalahan keterampilan berbicara muncul pada mata pelajaran teks berita dan kelas VII C juga digolongkan sebagai kelas konvensional dalam hal ini tidak ada penggolongan siswa secara potensi akademik. Selama proses pengamatan berlangsung, kelas VII C SMPN 5 Negara dalam proses pembelajaran, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan keterampilan berbicara dengan cara presentasi secara berkelompok dan individu. Sayangnya, metode ini dilakukan secara berulang sehingga beberapa siswa menjadi bosan. Selain itu, dalam kegiatan presentasi, guru hanya terfokus pada penyampaian materi pembelajaran sehingga fokus pemenuhan elemen berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia menjadi teralihkan.

Pemenuhan elemen berbicara juga belum dilatih sepenuhnya. Pasalnya, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII C, SMPN 5 Negara dilaksanakan dengan cara pemberian tugas lalu berkomentar. Tidak ada evaluasi lebih dan latihan rutin terkait keterampilan berbicara. Proses pembelajaran ini juga berpengaruh besar terhadap diri siswa. Penulis melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas VII C, SMPN 5 Negara dan mendapatkan hasil bahwa saat proses pembelajaran, siswa cenderung ingin mendengarkan karena takut menjawab dan melakukan kesalahan.

Faktor tersebut kemudian memunculkan rasa malu, tidak percaya diri dan tidak adanya kemauan untuk mencoba dan memperbaiki diri dalam hal keterampilan berbicara sehingga saat kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berbicara, siswa masih menggunakan gaya berbicara yang sama dengan teman atau kelompok lain. Selain itu, penguasaan kosa kata siswa juga rendah dan

mengakibatkan siswa menjadi kesulitan dan kurang terstruktur dalam menyampaikan pendapatnya. Penyebab dari kosa kata yang kurang adalah faktor lingkungan. Sebagian besar siswa di SMPN 5 Negara masih menggunakan bahasa daerah dengan logat di desa tersebut. Hanya sedikit siswa yang mampu berbicara dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMPN 5 Negara bahwa guru masih menerapkan satu metode secara berulang yaitu *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah). Guru memberikan persoalan lalu siswa memecahkan permasalahan tersebut untuk kemudian dipresentasikan dan didiskusikan secara bersama. Akan tetapi, metode ini dilakukan pada setiap materi pembelajaran sehingga guru merasakan dampak dari respons siswa dalam pembelajaran menjadi cepat bosan. Selain itu, Guru mata pelajaran bahasa Indonesia masih beradaptasi dengan sistem Kurikulum Merdeka sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Hal ini juga diperkuat melalui data kuantitatif rata-rata keterampilan berbicara siswa sejauh ini yakni 63,5. Nilai rata-rata ini diperoleh berdasarkan keseharian siswa. Bahasa Indonesia siswa belum sepenuhnya benar karena pengaruh dari bahasa pertama mereka yaitu bahasa Bali. Faktor lingkungan yang belum kental menggunakan bahasa Indonesia membuat siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat bahasa Indonesia sehingga guru mengambil tindakan dengan membuat peraturan saat jam pelajaran bahasa Indonesia, siswa wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Meski begitu, siswa belum terbiasa dengan hal tersebut sehingga dalam penyampaian pendapat atau gagasan,

siswa secara tidak sadar menggunakan campur kode yakni menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Bali.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, permasalahan utama dari fenomena tersebut adalah penerapan metode yang sama dan terus berulang yang menyebabkan tidak adanya perkembangan dalam keterampilan berbicara siswa. Permasalahan ini juga muncul dalam materi pembelajaran terutama pembelajaran teks berita. Permasalahan ini harus segera diselesaikan, maka dari itu peneliti menawarkan metode yang relevan dalam pemenuhan keterampilan berbicara siswa yakni metode *guessing game*. Menurut Klippel (dalam Sari, 2020) Metode *guessing game* merupakan sebuah permainan kata yang sangat cocok digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Metode *guessing game* sering dijumpai dalam mata pelajaran bahasa. Menurut Astuti (dalam Makhmudovna 2022) fokus dari *guessing game* adalah permainan kata yang tergolong ke dalam ice-breaker atau pemecah suasana untuk kembali semangat dalam kegiatan belajar sehingga dapat membuat suasana seru dan menyenangkan. Ada berbagai cara bermain, untuk permainan ini bisa dilakukan secara individu ataupun kelompok. Masing-masing kelompok atau individu akan diberikan pertanyaan berupa kata kunci atau kalimat kemudian kelompok atau individu lain akan menjawabnya sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan. Tentu *guessing game* memiliki aturan yang disepakati dan di dalam *guessing game* seseorang diharuskan untuk menguasai kosa kata yang banyak agar nantinya dapat menjawab pertanyaan.

Pemilihan metode *guessing game* ini dapat memupuk rasa kerja sama di dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saputri, dkk. (2022) bahwa *guessing game* dilakukan secara berpasangan maupun

berkelompok, hal ini karena jawaban yang diberikan sangat berkaitan erat dengan pertanyaan dan jawaban-jawaban dari teman yang lainnya sehingga secara tidak langsung melakukan kegiatan kerja sama. Siswa dituntut untuk dapat memberikan jawaban lain dari jawaban temannya namun masih dalam satu konteks yang sama. Sistem permainan ini yang menuntut siswa untuk terus menggali jawaban yang berbeda dan kreatif agar dapat memberikan rangsangan jawaban terhadap teman yang lain. Cara bermain seperti ini tentunya memiliki keunggulan untuk perkembangan individu siswa, salah satunya meningkatkan minat siswa dalam belajar. Sejalan dengan proses peningkatan kreativitas siswa, minat siswa akan semakin bertambah karena dituntut untuk memberikan jawaban sekreatif mungkin. Hal ini kemudian meningkatkan minat siswa dan berdampak baik bagi siswa yang pasif dalam berbicara menjadi aktif. Permainan ini menuntut seluruh tubuh melakukan respons, tidak hanya otak yang bekerja, tetapi fisik berupa suara dan tubuh juga akan bekerja karena dituntut untuk menyampaikan jawaban secara lisan dan jelas.

Permasalahan di kelas VII C adalah penggunaan metode presentasi lisan secara berulang dan tidak ada evaluasi dari guru terkait kalimat siswa sehingga pemilihan metode *guessing game* menjadi pilihan alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara selain metode presentasi lisan. *Guessing game* menuntut siswa untuk memberikan petunjuk jawaban melalui kata dan kalimat yang berhubungan dengan jawaban yang tersedia. Agar jawaban mudah ditebak, siswa dituntut untuk menguraikan petunjuk dengan bahasa yang baik dan benar. Maka, metode ini cocok untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Penerapan metode *guessing game* memiliki peluang besar untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa terutama dalam masalah keberanian, kosa kata bahasa Indonesia yang sedikit serta penyusunan kalimat yang baik dan benar. Penerapan metode *guessing game* ini diterapkan dalam teks berita. Hal ini dilakukan sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara bahwa permasalahan keterampilan berbicara berada pada materi teks berita. Sehingga solusi yang dapat diberikan sudah memiliki satu tujuan yang sama yakni pemenuhan keterampilan berbicara. Jika diberi latihan secara rutin dan menggali lebih dalam maka hasil keterampilan berbicara menjadi maksimal. Capaian pembelajaran elemen berbicara dan mempresentasikan yakni peserta didik mulai mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan untuk memecahkan masalah dan solusi dalam bentuk monolog, pendapat lisan dalam dialog secara logis, kritis, dan kreatif. Melalui penerapan metode yang sesuai dan mampu mengemukakan gagasan, mampu menggunakan kosa kata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan sesuai dengan tipe teks, pendengar, norma kesopanan, dan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mulai mampu berpartisipasi dalam diskusi secara aktif, konstruktif, dan santun dengan tuturan yang empatik, efektif, dalam bentuk paparan fiksi dan informasional menggunakan media multimodal. Peserta didik mulai mampu memaparkan berbagai topik aktual dengan persiapan yang baik berdasarkan pengamatan dan pengalamannya.”

Dalam hal ini, metode *guessing game* memiliki banyak keunggulan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berkaitan dengan penelitian penerapan metode *guessing game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII SMPN 5 Negara, Terdapat beberapa penelitian sejenis yang

dilakukan oleh peneliti lain. Dalam penelitiannya Saputri (2020) meneliti tentang peningkatan kemampuan berbicara dalam pembelajaran teks deskripsi dengan menggunakan metode *guessing game* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Makassar. Saputri (2020) terfokus pada metode *guessing game* untuk kelas VII SMP untuk keterampilan berbicara pada teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini memberikan hasil bahwa ketercapaian hasil belajar siswa dalam keterampilan berbicara dengan metode *guessing game* adalah 89% dan dinyatakan berhasil. Kemudian, Islamiyah, dkk. (2022) meneliti tentang metode *guessing game* berbasis *case method* terhadap keterampilan berbicara siswa SMP Negeri 12 Palu. Fokus dari penelitian Islamiyah, dkk. (2022) adalah penelitian ini dibuat oleh seluruh jenjang di SMP Negeri 12 Palu yakni kelas VII, VIII dan IX. Meski sama-sama meneliti tentang *guessing game* s, akan tetapi Isyamiyah, dkk. (2022) menggunakan *guessing game* berbasis *case method* dan juga jenjang yang diteliti adalah seluruh jenjang di SMP Negeri 12 Palu. Metode yang digunakan adalah metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan hasil yang diperoleh bahwa persentase hasil ketercapaian dari penelitian ini adalah 100%.

Berikutnya, Eko W. (2019) juga meneliti tentang kemampuan berbicara dengan metode diskusi kelompok di kelas VII A SMP Negeri 281 Jakarta tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil. Penelitian ini berfokus dengan metode diskusi kelompok dalam mengukur peningkatan kemampuan berbicara siswa. Eko W. (2019) memiliki ketercapaian hasil belajar siswa yang sudah dilalui melalui dua siklus, yaitu sebanyak 88% ketercapaian berhasil. Setiawan (2022) juga melakukan penelitian tentang media pembelajaran podcast terhadap keterampilan berbicara

bahasa Indonesia di kelas XI SMA Negeri 2 Banjar. Setiawan (2022) berfokus pada keterampilan berbicara siswa kelas XI SMA dengan melakukan eksperimen semu menggunakan media podcast. Perbedaan yang terlihat jelas yaitu variabel yang digunakan. Setiawan (2022) menggunakan media podcast untuk mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara siswa, sedangkan penulis menggunakan metode *guessing game*. Penelitian tentang keterampilan berbicara juga dilakukan oleh Wajhuddin, dkk. (2021) dengan judul Penggunaan Metode Diskusi Kelompok *Whole Group* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP. Dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, Wajhuddin, dkk. (2021) berfokus pada penggunaan metode diskusi kelompok *whole group* terhadap keterampilan berbicara siswa. Wajhuddin, dkk. (2021) menggunakan 3 kelas eksperimen dan 3 kelas kontrol untuk melakukan penelitiannya agar hasil penelitian terlihat jelas. Bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai kelas sebesar 88.3 sedangkan kelas kontrol memperoleh 63.9.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan dalam penyampaian berita secara lisan.
2. Metode presentasi yang diterapkan secara berulang membuat siswa menjadi bosan dan tidak adanya evaluasi lanjut dari guru.
3. Pemenuhan elemen berbicara hanya pemberian tugas lalu berkomentar, tidak ada evaluasi lebih dan latihan rutin terkait keterampilan berbicara

yang menyebabkan keterampilan berbicara siswa, tidak berkembang secara berkesinambungan.

4. Keterampilan berbicara siswa yang rendah dipicu oleh faktor internal siswa yaitu malu, kurang percaya diri, takut untuk mencoba hal baru.
5. Penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa terbilang kurang akibat faktor B1 siswa yakni bahasa Bali sehingga untuk mengemukakan pendapat, siswa menjadi kesulitan dan kurang terstruktur.
6. Guru masih menggunakan metode yang sama di setiap pertemuan yaitu metode *problem based learning* sehingga siswa merasa cepat bosan.
7. Adanya pembaruan kurikulum yakni kurikulum merdeka sehingga dari segi sudut pandang guru masih belum memerhatikan secara detail peningkatan keterampilan berbicara siswa.
8. Keterampilan berbicara siswa di kelas VII SMPN 5 Negara masih terbilang rendah dari segi nilai siswa yaitu rata-rata 63,5.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar hasil dari penelitian ini maksimal dan tidak terlalu kompleks, peneliti memfokuskan pada beberapa masalah yaitu mengenai efektivitas penerapan metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita di kelas VII SMPN 5 Negara, dan respons siswa kelas VII SMPN 5 Negara terhadap metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada teks berita.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran teks berita di kelas VII SMPN 5 Negara?
2. Bagaimana respons siswa kelas VII SMPN 5 Negara terhadap metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran teks berita?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran teks berita di kelas VII SMPN 5 Negara.
2. Mendeskripsikan respons siswa kelas VII SMPN 5 Negara terhadap metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran teks berita.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian memiliki manfaat-manfaat yang dapat diambil. Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis yang terinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah kasanah ilmu pengetahuan, informasi serta menguatkan metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara terkhusus pada teks berita di kelas VII SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat digunakan sebagai tambahan metode dalam kegiatan pembelajaran utamanya dalam keterampilan berbicara terkhusus teks yang ditujukan untuk mengasah keterampilan berbicara seperti teks berita. Sehingga, dalam penggunaan metode yang mutakhir dapat menambah perkembangan data, jenis dan contoh dari metode terkait.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara terkhusus teks berita. Peserta didik dapat menggunakan metode yang mutakhir sehingga tidak adanya rasa monoton dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Manfaat dari penelitian ini untuk peneliti lain, diharapkan dapat sebagai acuan dan reverensi dalam melaksanakan penelitian yang sejenis terkhusus mengenai metode *guessing game* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.