

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi pelajar dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada perolehan empat keterampilan dasar bahasa yaitu membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa pada pelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan berkomunikasi. Siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan komunikasi bahasa secara aktif integratif dengan komponen bahasa yang sesuai sehingga dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Komunikasi itu sendiri merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita dari dua orang individu atau lebih agar pesan yang diberitakan tersebut bisa dipahami oleh lawan bicara. Komunikasi merupakan hal terpenting bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagai jembatan menjalin hubungan dengan manusia lainnya. Untuk dapat berkomunikasi yang baik dibutuhkan kemampuan berbicara yang baik.

Menurut Nurgiyantoro, (2010: 399) “ berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang kompleks dan berbeda dari ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini disebabkan selama kegiatan berbicara seseorang tidak hanya mengekspresikan, mengungkapkan ide/gagasan dan perasaan kepada orang lain, tetapi lebih jauh lagi berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, semantik, dan linguistik. Kegiatan berbicara juga memanfaatkan otot dan jaringan tubuh manusia untuk menunjang maksud dan tujuan berbicara. Berdasarkan kegiatan berbicara tidak hanya suara yang dapat didengar secara lisan oleh penyimak tetapi dapat pula dilihat penyimak gerakan-gerakan atau mimik si pembicara yang menunjang pokok pembicaraan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat berlangsungnya

proses pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia oleh siswa



kelas IV SDN 101793 Patumbak, Adapun masalah yang terdapat disekolah tersebut adalah. (1) Penerapan model pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional, sehingga anak kurang aktif dalam pembelajaran. (2) Belum menggunakan dan dimanfaatkan dengan baik model pembelajaran berupa model role playing terhadap keterampilan berbicara. (3) Guru lebih sering menggunakan metode ceramah. (4) Anak sulit mengenal kalimat sederhana sederhana.

Berdasarkan wawancara kepada siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak, Kemampuan belajar Bahasa Indonesia saat ini masih rendah. Dikarenakan siswa beranggapan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang membosankan dan menyulitkan. Siswa menyatakan bahwa kesulitan yang dihadapi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (1) Model pengajaran yang tidak menarik, (2) Siswa kurang minat, (3) Siswa kesulitan dalam materi, (4) Siswa tidak paham manfaat terhadap keterampilan berbicara, (5) Siswa lebih mengutamakan pembelajaran yang lain.

Berdasarkan kondisi yang telah disebutkan dalam latar belakang di atas, diperlukan serangkaian upaya untuk membantu kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah dengan menggunakan model Role Playing.

Ada Fakta yang telah ditemukan bahwa siswa-siswi SDN 101793 Patumbak yang mengikuti kelas Bahasa Indonesia banyak yang sudah terampil berbicara namun hanya kegiatan berbicara tidak resmi (pergaulan). Sedangkan saat berbicara secara resmi (berbicara didepan banyak orang), meskipun itu dalam bentuk mengajukan pertanyaan, masih menjadi kegiatan yang sulit untuk dilakukan bagi kebanyakan siswa. Kondisi seperti ini mengakibatkan kelas menjadi pasif karena tidak terjadi interaksi antara siswa dengan guru. Pengajar aktif menerangkan, tetapi siswa hanya mendengarkan bahan yang diajarkan. Padahal, keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan para siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi keterampilan

berbicara adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model pembelajaran *Role playing* (Bermain Peran).

Berdasarkan proses pendidikan, model pembelajaran sangat dibutuhkan karena mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa tanpa model atau penerapan model yang tepat maka suatu materi pelajaran itu tidak akan dapat berjalan efektif dan efisien karena tanpa model yang efektif maka pesan atau informasi dari suatu pelajaran yang diajarkan oleh seorang guru tidak dapat terserap oleh peserta didik secara maksimal.

Menurut Santoso (2011:14), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Metode *Role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu. Menurut Wahab (2009:25), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Menurut Mulyono (2012:45), *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian- kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Menurut Yamin (2007:28), bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.

Keunggulan model pembelajaran *Role Playing* yaitu menguatkan daya ingat siswa mengenai materi yang diperankan serta dapat memetik hikmah dan mampu menghayati apa yang diperankan sehingga menjadikan siswa seolah olah sedang dalam kejadian aslinya dengan menggunakan kreatifitasnya guna mengungkapkan emosi setiap peran model pembelajaran *Role Playing* juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa serta dapat meningkatkan tingkat percaya diri pada

siswa dalam mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya. Percaya diri dalam diri seorang siswa sangat diperlukan dalam pembelajaran karena siswa yang percaya diri tentunya dapat mengungkapkan pendapat maupun kendala yang dialaminya dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran terjalin secara kondusif dan timbal balik antar guru dan siswa.

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti tertarik untuk membuat suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 101793 Patumbak 2023/2024”. Harapan peneliti akan memberi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan terhadap pembelajaran berbicara di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas ada terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Penerapan model pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional, sehingga anak kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Belum menggunakan dan dimanfaatkan dengan baik model pembelajaran berupa model *role playing* terhadap keterampilan berbicara.
3. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah
4. Anak sulit mengenal kalimat sederhana sederhana

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dimaksudkan untuk lebih mempertajam dan memfokuskan permasalahan yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu. Pengaruh model pembelajaran terhadap *Role Playing* keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak T.P.2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan *Role*

Playing kelas IV SDN 101793 Patumbak. T.P 2023/2024?

2. Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak. T.P 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak. T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan yang spesifik sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas tanpa menggunakan *Role Playing* IV SDN 101793 Patumbak. T.P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak. T.P 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 101793 Patumbak. T.P 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapatkan dari pelaksanaan pengaruh model ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat penelitian ini untuk dapat memberikan pengetahuan dalam meningkatkan model *Role Playing* di SDN 101793 Patumbak.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Siswa

Pembelajaran melalui *Role Playing* dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar-mengajar. Siswa akan merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pelajaran karena mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas yang menarik.

b. Guru

Mengimplementasikan model *Role Playing* memerlukan peran aktif dari guru dalam memandu siswa. Ini dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan pengajaran mereka, termasuk kemampuan dalam menciptakan dan mengelola situasi *Role Playing* yang efektif.

c. Bagi Sekolah

Sekolah yang menggunakan pendekatan inovatif seperti *Role Playing* cenderung memikat perhatian orang tua dan masyarakat. Hal ini dapat meningkatkan reputasi sekolah dan dapat menjadi daya tarik untuk calon siswa dan guru.

d. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti harus memahami dengan lebih mendalam tentang bagaimana proses membaca bekerja dalam konteks model *Role Playing*. Ini dapat membantu mereka memahami dinamika dan tantangan yang mungkin dihadapi siswa dalam memahami teks.

e. Bagi peneliti lain

Peneliti lain dapat menjalin kolaborasi dengan peneliti yang telah melakukan penelitian tentang model *Role Playing*. Ini dapat membuka pintu untuk pertukaran bagi sesama.