

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pristiwanti menyebutkan bahwa pendidikan sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dikarenakan tidak hanya menyerap informasi dari guru, namun melibatkan tiap aktivitas serta tindakan yang harus dilakukan siswa guna berkembang dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.¹ Pembelajaran melibatkan berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan pengetahuan oleh siswa.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 dijelaskan bahwasanya Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling berkaitan secara terpadu guna tercapainya tujuan pendidikan nasional. Bunyi pasal ini diketahui bahwasanya pendidikan adalah totalitas struktur dari komponen yang saling berkaitan serta menuju pada dicapainya tujuan.²

Mata pelajaran bahasa Indonesia dirancang dengan tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan dasar dan keterampilan siswa dalam menggunakan

¹ Ayunda Eka Sari dkk, "Keyakinan Masyarakat Dusun Pandangrejo Pada Topik Perkembangan Peserta Didik Terhadap Aliran Empirisme, Nativisme dan Konvergensi," *Jurnal Pendidikan Multidisipliner* Vol. 6, No. 11 (2023): hal. 15

² Republik Indonesia, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretaris Negara, 2003)

bahasa Indonesia secara baik dan benar.³ Mata pelajaran bahasa Indonesia ditekankan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar penggunaan bahasa yang meliputi mendengar (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis dengan menggunakan tata bahasa Indonesia baku.⁴ Keterampilan berbicara dianggap sebagai aspek paling vital dalam interaksi sehari-hari sebagai alat komunikasi lisan yang efisien.⁵ Meskipun dianggap sepele oleh beberapa individu, tidak semua memiliki kemampuan berbicara yang efektif dan tepat.

Sesuai dengan tuntutan perkembangan psikologis, penting bagi siswa sebagai bagian dari masyarakat untuk menguasai keterampilan komunikasi yang efektif. Karena itu, keterampilan komunikasi lisan memiliki peran yang sangat vital bagi siswa dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Keahlian ini tidak hanya penting dalam konteks pembelajaran di dalam kelas, melainkan juga memiliki nilai yang sangat berarti di luar lingkup akademis.

Seperti yang disebutkan dalam Al-Qur'an Surat Al-Hajj ayat 24

وَهُدُوا إِلَى الطَّيِّبِ مِنَ الْقَوْلِ وَهُدُوا إِلَى صِرَاطِ الْحَمِيدِ ﴿٢٤﴾

Ayat tersebut menjelaskan penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan norma yang ditetapkan oleh agama. Prinsip ini juga memiliki relevansi yang signifikan dalam konteks pendidikan, terutama ketika guru memegang peran

³ Din Adini Ayun Nikmah, Agung Setyawan dan Tyasmiarni Citrawati, "Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2", *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM PGRI Bojonegoro* Vol. 1 No. 1 (2020): hal. 619

⁴ Asep Herry Hermawan, dkk, Pengembangan kurikulum dan pembelajaran, (Bandung: UT): hal. 4.18

⁵ Pancana Beta, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran," *CJP: Jurnal Cokroaminoto Journal Of Primary Education* Vo. 2 No. 2 (2019): hal. 49

penting dalam membimbing siswa dalam menguasai keterampilan berbicara. Dengan bimbingan guru, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi secara baik dan efektif.

Keterampilan berbicara merujuk pada kapasitas individu dalam menghasilkan dan mengelola gagasan secara logis dan terorganisir, mengaplikasikannya dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan norma yang berlaku, serta menyampaikannya secara lancar dan artikulatif. Penguasaan keterampilan berbicara merupakan hal yang penting bagi siswa selama proses pembelajaran di sekolah.⁶

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 4 Banjar belum mencapai tingkat optimal dan kurang menarik. Faktor utama yang menyebabkan hal ini adalah pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Metode ini mengakibatkan keterbatasan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, ketika diminta berbicara di depan teman sekelas dan berbagi pengalaman, siswa seringkali menunjukkan rasa malu, kurang ekspresi, dan kebingungan mengenai apa yang harus dikomunikasikan. Dengan demikian siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pesan atau informasi dengan efektif melalui komunikasi lisan.

⁶ Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara." *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan* Vol. 9 No. 4 (2020): hal. 413

Jika tidak ditangani dengan baik, beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan berbicara siswa dapat mengakibatkan penurunan kemampuan berbicara mereka secara berkelanjutan. Kondisi ini juga menyebabkan siswa kurang berpengalaman dalam berbicara di depan kelas, dan tidak mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia, terutama dalam pengembangan keterampilan berbicara, salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah metode bermain peran (*role playing*) dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini, siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi sosial mereka, memperdalam pemahaman dalam menyampaikan ide dan perasaan, serta belajar berkomunikasi dengan efektif.

Metode bermain peran (*role playing*) memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam simulasi situasi nyata, yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbicara secara praktis dan aplikatif. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterampilan analitis dan imajinatif siswa dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang dihadapi dalam skenario pembelajaran, serta mendorong peningkatan rasa percaya diri dalam berbicara di depan umum maupun dalam interaksi sehari-hari.⁷

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* bertujuan untuk menggugah kreativitas siswa dalam berbagai ekspresi, meningkatkan kepercayaan diri, dan

⁷ Khairul Paridi, dkk, "Peningkatan Kemampuan Pragmatik Siswa melalui Penerapan Bermain Peran dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 5 Mataram." *LISDAYA : Jurnal Linguistik, Sastra, dan Budaya* Vol. 16 No. 2 (2020): hal. 29-38.

mengasah kemampuan berkomunikasi di depan publik. Hal ini diharapkan dapat memperkuat dinamika proses pembelajaran. Sebagai respons terhadap tantangan yang dihadapi dalam kelas IV MIN 4 Banjar, maka penulis ingin mengangkat masalah-masalah tersebut ke dalam skripsi dengan judul **“Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas Kelas VI MIN 4 Banjar sebelum diterapkan metode *role playing* ?
2. Bagaimana keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas VI MIN 4 Banjar sesudah diterapkan metode *role playing*?
3. Apakah ada perbedaan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian yang tersaji sebelumnya, maka pada penelitian kali ini memiliki tujuan adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 4 Banjar sebelum diterapkan metode *role playing*.
2. Mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 4 Banjar sesudah diterapkan metode *role playing*.

3. Mendeskripsikan perbedaan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan metode *role playing* dan tanpa penggunaan metode *role playing*.

D. Signifikansi Penelitian

1. Signifikansi Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat salah satu model belajar yaitu metode *role playing* sebagai suatu metode pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia
- b. Menambah wawasan keilmuan sebagai wujud partisipasi dari apa yang telah dialami dan diteliti dalam mengembangkan pembelajaran.

2. Signifikansi Praktis

- a. Bagi Peneliti adalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- b. Bagi siswa adalah untuk meningkatkan partisipasi di kelas selama pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.
- a. Bagi guru adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia serta Sebagai bahan pertimbangan dan informasi tentang alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan metode *role playing*.

- b. Bagi sekolah adalah untuk menemukan solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan penerapan pembelajaran metode *role playing*, serta dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Definisi Operasional

Menghindari terjadinya suatu kesalahan dalam memahami pengertian dan pemahaman dari pembaca, maka peneliti memberikan penegasan istilah-istilah terkait judul “Efektivitas Metode Role playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MIN 4 Banjar”.

1. Efektivitas

Efektivitas pada penelitian ini adalah mengukur keterampilan berbicara siswa yang ditunjukkan melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas IV B MIN 4 Banjar. Tes yang diujikan berupa tes lisan dengan tujuh aspek penilaian. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*.

2. Metode Role Playing (Bermain Peran)

Mulyono menjelaskan bahwa metode permainan peran adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan anak-anak dalam menunjukkan perilaku pura-pura dan meniru situasi yang terkait dengan tokoh sejarah. Metode ini melibatkan partisipasi anak-anak untuk berperan atau meniru tokoh

yang terlibat dalam peristiwa sejarah.⁸ *Role playing* dalam penelitian ini adalah guru meminta siswa untuk memerankan tokoh sesuai skenario yang telah disiapkan.

3. Keterampilan Berbicara

Menurut Iskandarwassid dkk menyatakan bahwa keterampilan berbicara pada dasarnya mencakup kemampuan untuk menyampaikan ide, emosi, dan keinginan secara jelas dan terstruktur kepada orang lain melalui suara.⁹

Pendapat ini menekankan bahwa berbicara bukan hanya soal pengucapan kata-kata, tetapi juga tentang bagaimana bunyi-bunyi tersebut disusun dan diatur untuk mengkomunikasikan pesan dengan efektif. Keterampilan tersebut melibatkan berbagai aspek, baik dari segi bahasa, psikologi, maupun sosial, yang kesemuanya berperan penting dalam cara seseorang menyampaikan pikiran dan berkomunikasi dengan orang lain.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya mengajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai fungsi dan tujuannya.¹⁰ Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran bahasa tidak hanya

⁸ Yustina Mulyati, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Songgokerto 01 Batu," *JPTWH: Jurnal Pendidikan Taman Widya Humanior* Vol. 1 No. 4 (2022): hal. 89

⁹ Ernani dan Ahmad Syarifuddin, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang," *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* Vol. 2 No. 1 (2016): hal. 32

¹⁰ Lutfi Gusmawati, Ina Magdalena, dan Dilla Fadhillah, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 8 No. 3 (2023): hal. 2567

tentang memahami tata bahasa dan kosakata, tetapi juga tentang penggunaannya secara efektif dalam situasi komunikasi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan maksudnya.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan tepat sesuai dengan konteksnya. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah materi cerita fiksi pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku).

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	ReviewPeneliti Terdahulu	Jenis dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sry Rahmawaty dan Suwarjo (2016) yang berjudul “Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa SD Negeri 58 Kota Bima” ¹¹	Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	Dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SD Negeri 58 kota Bima, dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa.
2	Siti Maria Ulfah, M. Arief Budiman (2019) yang berjudul “Keefektifan Model pembelajaran role playing Terhadap	Metode kuantitatif dengan jenis One-Group Pretest-posttest Design	Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran role playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri

¹¹ Sry Rahmawaty dan Suwarjo, “Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa SD Negeri 58 Kota Bima” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* Vol. 9 No.1 (2016)

	Kemampuan Berbicara” ¹²		Rejosari 03 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang mencapai nilai KKM
3	Risva Anggriani, Ishartiwi (2017) yang berberjudul “Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran IPS” ¹³	Metode eksperimen dengan desain penelitian ini yaitu pretest-posttest control group design	Dalam pembelajaran IPS metode role playing efektif karena siswa dapat aktif dan bekerjasama dengan siswa lainnya. Siswa aktif bertanya dan siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok. Hal ini memberikan implikasi bahwa hasil penelitian ini memperkuat kebenaran teori yang ada. Oleh karena itu, perlu dikembangkan atau diterapkan metode role playing pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah dari metode yang digunakan peneliti yaitu penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif metode eksperimen, objek atau

¹² Siti Maria Ulfah, M. Arief Budiman, ”Keefektifan Model Pembelajaran role playing Terhadap Kemampuan Berbicara” *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 2 No.1 (2019)

¹³ Risva Anggriani, Ishartiwi, “Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS” *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4 No.2 (2017)

sampel penelitian ini hanya difokuskan pada kelas IV MI. Selain itu, lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini juga berbeda dari penelitian sebelumnya.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam bentuk kalimat dari rumusan masalah hingga data terkumpul.¹⁴ Pada penelitian ini, hipotesisnya adalah :

1. Ho: Tidak terdapat perbedaan pada metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIN 4 Banjar.
2. Ha: Terdapat perbedaan pada metode *role playing* dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIN 4 Banjar.

Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini, maka peneliti mengorganisasikan sistematika penelitian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian;

BAB II Kajian Teori dan kerangka berpikir yang berisi tinjauan umum penelitian tentang efektivitas metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia;

BAB III Metode Penelitian yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel

¹⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung: CV Alfabeta, 2013): hal 63.

penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas ahli;

BAB IV Laporan Hasil Penelitian yang berisi tentang penyajian dan analisis data penelitian;

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.