

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Berbicara tentang pembelajaran, pada hakikatnya tentu tertuju pada kualitas peserta didik sebagai *output* dalam proses pembelajaran. Hal ini merujuk pada definisi pembelajaran itu sendiri, dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019: 13). Oleh karena itu kegiatan pembelajaran, khususnya di sekolah formal hendaknya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi.

Salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh siswa ialah berbahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia. Bahasa Indonesia mencakup lima kompetensi dasar yaitu: aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya kesastraan manusia Indonesia. Hal ini, sesuai dengan hakikat pada bahasa itu sendiri. Bahasa sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi (Sitepu & Rita, 2017: 68).

Hal inilah yang mendasari pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting di sekolah. Salah satu keterampilan berbahasa yang penting peranannya dalam melahirkan generasi masa yang cerdas dan kreatif adalah keterampilan berbicara. Kemampuan berbicara dengan baik, siswa akan bisa menyalurkan ide-ide dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga akan mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, runtut, dan mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga akan mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis. Bahkan, keterampilan berbicara juga akan mampu melahirkan generasi masa depan yang berbudaya karena sudah terbiasa berkomunikasi dengan lingkungannya sesuai dengan konteks dan situasi tutur saat sedang berbicara (Samsul, 2020: 174).

Mayani (2016) mengungkapkan bahwa, siswa kelas IV SD seharusnya mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau wawancara. Standar kompetensi tersebut tersusun dalam kompetensi dasar yang telah ditetapkan dengan melakukan kegiatan berupa berwawancara sederhana dengan narasumber (petani, pedagang, nelayan, karyawan dll.) dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa. Hal tersebut diwujudkan dalam beberapa indikator pembelajaran yang dirancang oleh guru dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa dapat mencermati persoalan atau masalah dan menanggapi masalah yang diajukan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1, Penulis menemukan masalah dalam aspek kemampuan berbicara: yaitu guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah) dan kurang melibatkan siswa. proses pembelajaran di kelas pada umumnya lebih menekankan pada aspek kognitif yang lebih menekankan pada pemahaman bahan pengetahuan dan ingatan. Dalam situasi demikian siswa dituntut untuk menerima apa yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya. Di dalam kegiatan pembelajaran

kemampuan berbicara khususnya berlangsung monoton dan membosankan. Padahal berbicara sebagai suatu kemampuan yang bisa dikuasai dengan latihan-latihan atau praktik-praktik berbicara secara teratur dan berencana. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah belum maksimal, sehingga kemampuan siswa dalam berbicara pun masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Salah satunya yaitu penerapan metode pembelajaran role playing. Menurut Ari Yanto (2015: 54) Bermain peran (role playing) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (role playing) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah. Dengan cara inilah siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbicaranya terutama di depan publik.

Penulis memiliki ketertarikan lebih untuk menganalisis lebih dalam terkait proses belajar mengajar menggunakan metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Atas dasar inilah adanya Penulis ingin menggali lebih dalam terkait dengan permasalahan ini, sehingga judul pada penelitian ini adalah *“Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menerapkan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV (Studi Kasus SDN Kondangjaya 1).”*

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini, Penulis paparkan diantaranya:

1. Penerapan proses pembelajaran bahasa Indonesia yang masih monoton di SDN Kondangjaya 1.
2. Proses belajar mengajar dengan metode yang monoton membuat siswa jenuh dan bosan.
3. Guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah) dan kurang melibatkan siswa.
4. Pembelajaran berbicara di sekolah belum maksimal, sehingga kemampuan siswa dalam berbicara pun masih rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini, hanya membatasi pada Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Menerapkan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV di Kondangjaya 1.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan berikut adanya rumusan masalah pada penelitian ini, Penulis paparkan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil kemampuan berbicara siswa sebelum menerapkan metode role playing?
2. Bagaimana hasil kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode role palying?

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh Penulis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara siswa sebelum menerapkan metode role playing.
2. Untuk mengetahui hasil kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode role palying.

## F. Manfaat Penelitian

Besar harapan, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi setiap kalangan, adapun manfaat yang diberikan diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

#### a. Bagi ilmu pengetahuan

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan daftar pustaka bagi khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan guru sekolah dasar.

#### b. Bagi akademik

Dapat memberikan bahan kajian dan informasi yang berguna bagi pihak-pihak yang berminat mengenal dan menambah pengetahuan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi penulis

Penulis dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam terkait dengan penerapan metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

#### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam penerapan metode belajar di sekolah.

