

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum berperan sebagai panduan utama yang menentukan arah dan tujuan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Tidak hanya berisi apa yang diajarkan, kurikulum juga mencakup bagaimana proses pembelajaran dirancang agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik secara optimal. Dalam pelaksanaannya, pendidikan bukan sekadar berorientasi dalam pengembangan aspek kognitif, namun juga mencakup peran penting dalam membentuk nilai-nilai moral, sosial, dan emosional siswa. Sebagai sebuah proses integral, pendidikan tidak terbatas pada ruang kelas atau institusi formal, tetapi juga melibatkan pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter untuk menciptakan individu yang utuh, berimbang, dan mampu berkontribusi di masyarakat.

Pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang lebih baik melalui penerapan metode pembelajaran yang terarah. Proses pembelajaran bertujuan untuk menciptakan strategi yang efektif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat belajar dengan optimal. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran berperan penting dalam membentuk landasan yang kokoh sebagai bekal untuk pendidikan di tingkat selanjutnya. Sebagai inti dari pendidikan, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga

bertujuan mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta menanamkan nilai-nilai moral dan sosial. Dengan strategi yang tepat, pembelajaran di SD memberikan fondasi yang bukan sekadar mencakup aspek akademik, namun juga membangun karakter dan kepercayaan diri anak, yang menjadi modal utama untuk mencapai kesuksesan di masa depan.

Sebelum membahas lebih lanjut tentang pembelajaran bahasa Indonesia, penting untuk memahami bahwa bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan individu. Bahasa bukan hanya berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi wadah untuk mengekspresikan ide, pemikiran, dan emosi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa perlu dilakukan dengan pendekatan yang tepat agar peserta didik dapat menguasai berbagai keterampilan berbahasa secara efektif dan mencapai tujuan komunikatifnya. Menurut Yunus (2021, h. 21), bahasa dipahami sebagai suatu sistem simbol bunyi yang dimanfaatkan oleh manusia dalam proses komunikasi dan interaksi sosial. Sementara itu, Amelia (2024, h. 2) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara baik dan benar, yang mencakup empat aspek utama: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keterampilan ini tidak muncul secara alami, melainkan melalui proses pembelajaran yang disusun guna mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa.

Salah satu keterampilan berbahasa yang penting adalah keterampilan berbicara. Berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan maksud, gagasan, dan ide melalui sistem tanda yang dapat didengar dan dipahami, dengan melibatkan koordinasi sejumlah otot tubuh. Berbicara tidak hanya melibatkan

pengucapan kata atau suara, melainkan juga merupakan sarana untuk mengemas ide agar dapat diterima dengan baik oleh pendengar. Keterampilan ini bersifat mekanistik, dimana semakin sering seseorang berlatih, semakin baik kemampuan berbicaranya. Latihan yang konsisten akan membantu meningkatkan kelancaran, kepercayaan diri, serta kejelasan dalam menyampaikan ide atau gagasan.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan narasumber pada tanggal 4 November 2024 mengenai kegiatan belajar di SD Negeri 1 Purwosari, khususnya di kelas V, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam berbicara di depan kelas, pengucapan kata yang kurang jelas, serta penggunaan intonasi yang monoton. Selain itu, siswa juga masih memiliki keterbatasan dalam kosa kata, sering terhenti saat berbicara, dan kurang mengekspresikan diri dengan baik. Rendahnya keterampilan berbicara ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah kurangnya kepercayaan diri siswa, metode pengajaran yang masih cenderung monoton, serta minimnya kegiatan pembelajaran yang mendorong interaksi aktif, seperti diskusi kelompok atau permainan edukatif berbasis peran. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti *role playing*, yang dapat membantu siswa berlatih berbicara dengan lebih percaya diri. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan lafal yang lebih jelas, intonasi yang tepat, memperkaya kosa kata, meningkatkan kelancaran berbicara, serta mengekspresikan diri dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* diharapkan dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu bentuk pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dari awal hingga akhir oleh guru. Dengan kata lain, metode ini merupakan kerangka atau wadah yang mengintegrasikan penerapan pendekatan, model, dan teknik pembelajaran secara khusus. *Role playing* menurut Yulianto dkk (2023, h, 71) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk berperan, menghayati sikap, perilaku, dan sudut pandang orang lain, sehingga membantu mereka memahami perasaan dan cara berpikir orang lain. Selain itu, metode ini menyediakan peluang bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara secara spontan, melatih rasa percaya diri, sekaligus mengembangkan keterampilan mereka dalam menyampaikan ide atau gagasan di depan orang lain. Proses tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi siswa untuk ikut serta secara aktif.

Dalam proses pendidikan, keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga oleh cara penyampaiannya. Peran guru sangat penting dalam memilih serta menjalankan metode pembelajaran yang efektif supaya siswa dapat memahami materi secara optimal. Pemilihan metode yang tepat dapat membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta selaras dengan kebutuhan siswa. Karena metode

adalah prosedur yang dibuat sebagai rencana pembelajaran yang mencakup pemilihan bahan dan penyusunan secara sistematis.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Aprilini, 2023, h. 112) dengan judul penelitian “Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran SBDP SD Negeri 1 Gajah Mati”, menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada siswa terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sebelum menerapkan metode ini, guru terlebih dahulu melakukan perencanaan yang matang. Selama tahap pelaksanaan, *role playing* dilakukan secara sistematis sesuai langkah-langkah yang telah dirancang agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan metode *role playing*, peserta didik menunjukkan peningkatan rasa percaya diri ketika berbicara di depan kelas dan lebih serius dalam menceritakan pengalaman pribadi terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, keterampilan berbicara merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa. Melihat pentingnya kemampuan ini, Peneliti berminat untuk mendalami kajian ini melalui penelitian berjudul **“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 1 PURWOSARI”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini diantaranya adalah:

1. Rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 1 Purwosari. Siswa cenderung kurang percaya diri untuk berbicara di depan umum, bahkan saat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mereka cenderung pasif.
2. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru bersifat monoton, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk aktif berbicara.
3. Kurangnya pembelajaran yang interaktif dan menarik menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk mengembangkan keterampilan berbicara.
4. Diperlukan metode pembelajaran yang inovatif, seperti *role playing*, yang dapat membangun lingkungan belajar yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi siswa secara aktif, dan mendorong keberanian mereka untuk berbicara di depan umum.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan lingkup penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 1 Purwosari, terutama dalam aspek kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan kelancaran berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan ruang lingkup di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: “Apakah penerapan metode *role playing* berpengaruh

terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Purwosari.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pengetahuan terkait penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### 1) Bagi Guru

Memberikan masukan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif seperti *role playing* untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

##### 2) Bagi Siswa

Membantu siswa lebih percaya diri dan terampil dalam berbicara serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus menyenangkan.

##### 3) Bagi Sekolah Dasar

Menjadi acuan dalam penerapan metode pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mendorong siswa untuk

berpartisipasi aktif.

#### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam aspek-aspek lain dari metode *role playing*, seperti penerapannya pada keterampilan berbahasa lain (menyimak, membaca, dan menulis) atau pada mata pelajaran lainnya.