

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses transfer ilmu, nilai, dan pembentukan kepribadian siswa. Dalam konteks ini, Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat pendidikan karakter siswa (Mailida et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan keterampilan dasar seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang kesemuanya bertujuan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik secara intelektual, sosial, maupun emosional (Rahmah dan Nasution, 2024). Selain itu, bahasa berfungsi sebagai simbol untuk menyampaikan gagasan dan informasi, yang menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia sebuah keterampilan penting bagi kehidupan manusia (Dumaini et al., 2023).

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang menonjol dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mailani (2022) menegaskan bahwa kemampuan berbicara adalah keterampilan terpenting karena seseorang sering kali dinilai berdasarkan kemampuannya berbicara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti kesulitan menyampaikan pendapat, kurang percaya diri, dan rasa malu bertanya. Kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh pembelajaran yang kurang interaktif serta dominasi metode konvensional dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun

2003, proses pendidikan harus melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Guru juga diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (UUD No. 20 Tahun 2003). Sayangnya, banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas yang terlalu banyak, yang sering kali membuat pembelajaran menjadi monoton (Sari, 2020). Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang terlatih dalam keterampilan berbicara, serta enggan mengemukakan pendapat di kelas.

Sebagai solusi, metode *Role Playing Games* (RPG) menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis peran yang inovatif dan menyenangkan. Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, memainkan berbagai peran, dan melatih keterampilan berbicara secara alami (Izzati et al., 2024). Selain membuat proses pembelajaran lebih menarik, metode ini juga membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti keberanian berbicara, kemampuan berinteraksi, dan keaktifan dalam diskusi kelompok.

Berbagai penelitian mendukung efektivitas metode *Role Playing*. Studi oleh Widyari et al. (2019) menemukan bahwa metode ini membuat pembelajaran lebih bermakna dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian Puspitaningrum, Untari, dan Listyarini (2019) menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa kelas IV SD setelah penerapan metode ini, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 86%. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis peran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa.

Penelitian lainnya juga memperkuat manfaat metode *Role Playing*. Misalnya, Dumaini dan Nanik Ardhiani (2023) menunjukkan bahwa integrasi

metode *Role Playing* dengan media kreatif seperti wayang kertas dapat meningkatkan keberanian berbicara siswa. Penelitian Sari dan Irawan (2019) menyatakan bahwa metode ini efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata, kelancaran berbicara, dan keberanian siswa kelas V di Jakarta. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa metode *Role Playing* tidak hanya mendukung keterampilan berbicara tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di SD Negeri 89 Palembang untuk mendiskusikan materi pembelajaran yang akan di jadikan objek dalam penelitian ini Bersama dengan kepala sekolah dan guru kelas II di SD Negeri 89 Palembang. Observasi ini juga dilakukan diawal sebelum melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal SD Negeri 89 Palembang.

Namun, pertanyaan penting yang masih perlu dijawab adalah sejauh mana metode *Role Playing* dapat diterapkan secara luas dan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji potensi dan tantangan metode ini. Dengan fokus pada inovasi pembelajaran, penelitian berjudul "**Pengaruh *Role Playing Game* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas II SDN 89 Palembang**" bertujuan untuk menjawab tantangan ini dan memberikan solusi konkret dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan siswa, khususnya dalam keterampilan berbicara yang menjadi indikator utama kemampuan berbahasa.

Namun, hambatan seperti metode pengajaran yang monoton, rendahnya keberanian siswa, dan persepsi negatif terhadap pelajaran Bahasa Indonesia menjadi tantangan yang harus diatasi. Penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *Role Playing Games* memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Dukungan dari berbagai penelitian menunjukkan potensi metode ini dalam meningkatkan keterampilan berbicara, keaktifan siswa, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, mengembangkan dan mengkaji lebih lanjut metode *Role Playing Games* sebagai bagian dari strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi langkah signifikan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

1.2 Masalah Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari rumusan masalah yang diberikan berpusat pada evaluasi efektivitas metode role-playing game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dari latar belakang yang disajikan, dapat diasumsikan adanya kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan kekhawatiran bahwa metode pengajaran konvensional mungkin tidak cukup efektif.

b. Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel dibatasi hanya dua yaitu Metode Role Playing Game dan Meningkatkan kemampuan bicara

- 2) Subjek penelitiannya adalah Metode Role Playing Game Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD 89 Palembang.

c. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. “ Bagaimanakah Pengaruh metode *Role Playing* game dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* game dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SD 69 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan dari penelitian ini adalah:

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk kemampuan berbicara.
- 2) Dapat menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berbicara.
- 3) Dapat dijadikan perbandingan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan berbicara.

Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Memberikan masukan dan inovasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien pada setiap sesi pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Memberikan motivasi bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar di sekolah.

3) Bagi Sekolah

Memberikan informasi yang berguna untuk perbaikan pembelajaran, sehingga dapat mendukung pencapaian target kurikulum dan peningkatan daya serap siswa yang diharapkan.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi latihan bagi penulis dalam menyusun karya tulis ilmiah.

5) Bagi Pembaca

Membantu pembaca untuk mempelajari serta mengetahui dan memahami konsep dasar penulisan karya ilmiah.