

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua tingkatan, yaitu pembelajaran untuk kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki ciri khas tersendiri. Ciri khas ini terlihat dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Selain itu, kekhasan juga tampak jelas dari materi ajar yang disampaikan di kelas rendah sekolah dasar.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Plus Darul Hufadz menunjukkan keterampilan berbicara yang rendah atau kurang baik terbukti dari kondisi siswa yang masih malu dalam menyampaikan gagasan mereka. Hal ini menyebabkan suara siswa terdengar kurang jelas atau kecil, serta siswa masih merasa takut, gugup, dan belum percaya diri ketika diminta untuk berdiskusi. Mereka juga merasa kurang nyaman untuk tampil dan menjelaskan atau mempresentasikan hasil diskusi dan pembelajaran lainnya di depan kelas atau di hadapan teman-teman.

Faktor yang mendasari kekurangan tersebut karena siswa masih sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung sehingga kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, selaras dengan hasil dari tes kuesioner yang dilakukan peneliti rata-rata siswa merasa kesulitan apabila disuruh guru membuat kalimat atau bercerita di depan kelas. Faktor lainnya juga didasari oleh guru yang belum memahami metode-metode pengajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik.

Pada saat pembelajaran guru masih menggunakan metode lama yaitu pendekatan saintifik dengan metode ceramah sehingga siswa hanya akan mendengarkan dari satu sudut saja sehingga siswa cenderung menjadi pasif saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan bahwasanya pembelajaran Bahasa Indonesia 15 dari 23 orang siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan keterampilan berbicara.

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, agar dapat memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Nomor 20, 2020).

Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah salah satu upaya utama untuk menyampaikan nilai-nilai kebatinan yang terkandung dalam kehidupan masyarakat yang berbudaya kepada generasi penerus. Pendidikan ini tidak hanya berfungsi untuk “memelihara” kebudayaan tetapi juga untuk “memajukan” dan “mengembangkan” kebudayaan tersebut. Dengan harapan untuk mencapai kehidupan kemanusiaan yang lebih utuh (Suparlan, 2015).

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi manusia dalam perjalanan kehidupannya untuk memperbaiki dan mengarahkan kehidupan ke arah yang lebih baik. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat meningkatkan pemahaman tentang arti hidup dan bertujuan untuk terus berkembang menjadi individu yang lebih baik di waktu yang akan datang. Pendidikan memiliki hubungan yang sangat dekat dengan ilmu pengetahuan, sebagaimana yang dipaparkan dalam Al-Quran mengenai signifikansi ilmu pengetahuan. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Mujadalah/58:11 yang artinya:

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:” berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Al-Quran., 2019).

Dari terjemahan diatas dapat disimpulkan bahwa Orang yang memiliki iman dan pengetahuan akan dinaikkan derajatnya oleh Allah SWT dibandingkan dengan yang tidak. Ilmu pengetahuan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, dan proses pembelajaran merupakan cara utama untuk memperolehnya.

Pendidikan serta proses pembelajaran, meskipun memiliki perbedaan dalam konsep, sangatlah terhubung erat. Keberhasilan pendidikan seringkali bergantung

pada kualitas pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi elemen krusial dalam pelaksanaan pendidikan. Pembelajaran yang efektif dan sesuai adalah kunci untuk meningkatkan standar pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui dua aspek utama, yakni proses dan hasil pembelajaran yang sama-sama vital.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber-sumber belajar di dalam lingkungan pendidikan. Pembelajaran juga merupakan bentuk dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk membantu siswa agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang berguna sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan di dunia nyata.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, serta membantu pendengar dalam memperoleh gagasan, ide, informasi, pengalaman, dan pengetahuan. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan kata-kata dengan tujuan menyampaikan atau mengekspresikan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan pendengar. Dengan begitu, apa yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Delia Putri, Elvina, 2019).

Kemampuan berbicara yang baik adalah kecakapan seseorang dalam menyampaikan informasi dengan bahasa yang tepat, benar, dan menarik agar pendengar dapat memahaminya dengan baik. Menurut Iskandar Wassid (2013), keterampilan berbicara melibatkan kemampuan untuk menghasilkan rangkaian suara yang terartikulasi untuk menyampaikan pikiran, kebutuhan emosional, dan keinginan kepada orang lain. Aspek penting dari keterampilan ini termasuk keyakinan diri dalam berkomunikasi dengan jujur, tepat, dan bertanggung jawab, serta mengatasi tantangan psikologis seperti rasa malu, ketidakpercayaan diri, kecemasan, kesulitan berbicara, dan sebagainya.

Menurut Hermawan (2014), keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan individu untuk menyampaikan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata guna mengungkapkan gagasan, opini, keinginan, atau emosi kepada lawan bicara. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Susanto, 2013) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta diharapkan mampu memunculkan karya sastra dari anak bangsa yang sejahtera.

Analisis terhadap tingkat pemahaman konsep siswa bertujuan untuk memetakan sejauh mana siswa memahami konsep yang diberikan. Kriteria yang dinilai mencakup penghitungan jumlah siswa yang sudah menguasai kompetensi yang ditetapkan serta jumlah siswa yang belum menguasainya. Tujuan ini adalah untuk menggambarkan secara jelas jumlah siswa yang memiliki kemampuan dalam menafsirkan atau menjelaskan makna ke dalam bentuk yang mudah dipahami oleh mereka, sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah tidak hanya mengajarkan siswa tentang bahasa itu sendiri, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka untuk memperluas pengetahuan melalui kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengalaman yang kaya dalam proses belajar Bahasa Indonesia (Khair, 2018). Siswa perlu mengalami secara langsung agar dapat menggunakan Bahasa Indonesia sesuai kebutuhan mereka dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan tidak hanya untuk keperluan komunikasi sehari-hari, tetapi juga agar siswa tidak hanya memahami materi, melainkan menjadi individu yang kompeten. Tujuan ini mencakup kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis. Ada empat keterampilan berbahasa yang diajarkan, yaitu keterampilan menyimak (*Listening Skills*), keterampilan berbicara (*Speaking Skills*), keterampilan membaca (*Reading Skills*), dan keterampilan menulis (*Writing Skills*).

Dengan demikian, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan yang perlu dikuasai siswa (Gustina, 2019). Kenyataannya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini, keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah, banyak siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara yang baik. Kualitas pendidikan pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam hal keterampilan berbicara sebagai sarana komunikasi, masih menjadi tantangan bagi para siswa. Keterampilan berbicara yang dimiliki siswa beragam, mulai dari tingkat yang baik, sedang, kurang lancar, hingga rendah. Beberapa siswa mudah lupa tentang apa yang ingin mereka bicarakan dengan teman-temannya, bahkan ada juga yang merasa gugup ketika diminta berbicara karena takut membuat kesalahan (Ustari, 2016).

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Plus Darul Hufadz perlu adanya solusi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan adanya model tersebut diharapkan peserta didik dapat mengatasi rasa gugup dan malu yang selalu mengganggu kelancaran berbicara dalam proses diskusi atau pada saat mempresentasikan di depan kelas. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA PLUS DARUL HUFADZ PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan berbicara siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz sebelum diterapkannya model *Role Playing*?
2. Bagaimana proses penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz pada silklus 1 dan 2?

3. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz setelah diterapkan model *Role Playing* pada akhir siklusnya?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan dengan permasalahan yang telah dirumuskan maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa MIS Plus Darul Hufadz sebelum diterapkannya model *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui proses penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz pada siklus 1 dan 2.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* pada akhir siklusnya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, dengan manfaat praktis yang dijabarkan lebih lanjut bagi orang tua, peserta didik, guru, sekolah, dan masyarakat. Manfaat bagi siswa adalah manfaat yang langsung dirasakan oleh siswa, sedangkan manfaat bagi guru adalah manfaat yang langsung dirasakan oleh guru, dan demikian seterusnya. Penjelasan mengenai kelima manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan bahan kajian terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing* sebagai model yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pijakan serta referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penerapan model *Role Playing* sebagai model yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman Bahasa Indonesia siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa

Siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal dan membantu guru menciptakan kondisi kelas yang aktif.

c. Bagi peneliti

Dapat menjadikan motivasi untuk peneliti dalam penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran yang lain untuk diterapkan di sekolah.

E. Kerangka Berfikir

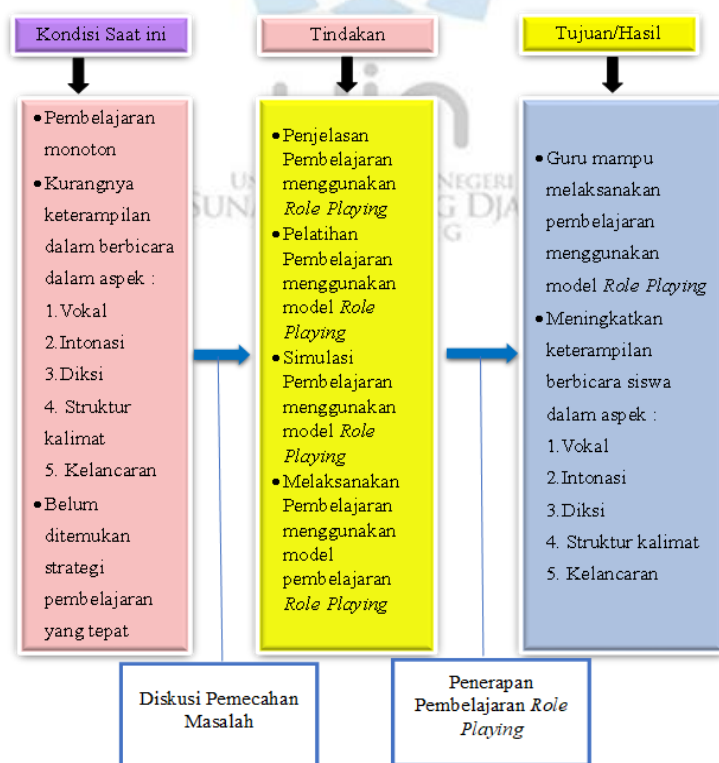
Keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz masih rendah, karena lemahnya pemahaman siswa dalam berbicara baik dan benar, Banyak dari siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilan berbicara dengan baik. Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas V MIS Plus Darul Hufadz yang belum memuaskan. Model pembelajaran yang akan dipakai adalah model pembelajaran *Role Playing* yang mana merupakan pembelajaran yang memainkan peran dimana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut. Melalui bermain peran siswa akan merasa seperti bermain sambil belajar. Siswa akan memahami materi pembelajaran dengan memainkan pembelajaran tersebut.

Model Pembelajaran *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimana pada pembelajaran tersebut siswa dituntut untuk berbicara dengan baik dan benar serta memahami arti dari pembelajaran tersebut. Model ini diharapkan bisa membantu siswa Dalam memahami bacaan, siswa akan belajar untuk memahami intonasi dan tanda baca dengan baik melalui permainan peran, yang dapat membantu mengurangi rasa malu dan takut ketika ingin menyampaikan materi bacaan di kelas. Namun, masih ada beberapa hambatan yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas V MI SPlus Darul Hufadz. Dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing*, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V MI SPlus Darul Hufadz. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan dan menyusun skenario yang akan ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung

- 3) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan lima siswa
- 4) Guru memberikan penjelasan mengenai kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran
- 5) Guru memanggil siswa-siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Setiap siswa dalam kelompoknya mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah penampilan selesai, setiap siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dibahas bersama
- 8) Setiap kelompok kemudian menyampaikan hasil kesimpulan mereka
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum tentang kegiatan yang telah berlangsung
- 10) Guru melakukan evaluasi
- 11) Guru menutup kegiatan pembelajaran

Berdasarkan uraian diatas dengan menerapkan Langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) akan terlaksana secara sistematis sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik. maka dapat digambarkan dalam bentuk bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Perumusan hipotesis pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* diduga dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MIS Plus Darul Hufadz.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. (Dharmawan, 7 Februari 2018) “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V adalah penelitian yang dilakukan oleh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Berdasarkan catatan dokumen, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng adalah sebagai berikut: SD No. 1 Kampung Baru memperoleh nilai rata-rata 72,00; SD No. 2 Kampung Baru 70,69; SD No. 3 Kampung Baru 73,98; SD No. 4 Kampung Baru 74,00; SD No. 5 Kampung Baru 71,12; dan SD No. 6 Kampung Baru 71,56. Dari nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia masih berada di bawah standar yang telah ditetapkan.
2. (Mahendra, 2017). “Penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V, yang juga dilakukan oleh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Berdasarkan dokumen yang dicatat pada 11 Januari 2017, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa di SD Gugus I Kecamatan Kubutambahan adalah sebagai berikut: SD Negeri 8 Kubutambahan 67,76; SD Negeri 1 Bukti 67,80; SD Negeri 2 Bukti 68,59; dan SD Negeri 3 Bukti 70,00. Dari data tersebut, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa kelas V di SD Gugus I Kecamatan Kubutambahan masih berada di sekitar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan karena siswa cenderung pasif dalam berbicara.