

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penguasaan bahasa Inggris menjadi sangat penting, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat di era globalisasi. Pembelajaran bahasa Inggris memiliki tujuan utama, salah satunya adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan berkomunikasi yang efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, saat mereka berkomunikasi dalam bahasa Inggris, mereka mampu memahami pesan yang disampaikan atau ditulis, seperti dalam surat, artikel, dan sebagainya. Sebaliknya, ketika mereka ingin menyampaikan sesuatu, mereka dapat melakukannya dengan mudah tanpa kendala. Dengan kata lain, saat siswa terlibat dalam situasi komunikasi, siswa dapat memahami dan dimengerti oleh lawan bicaranya. Ini yang disebut sebagai pembelajar bahasa yang kompeten (Andika & Mardiana, 2023).

Pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar merupakan suatu usaha untuk memperkenalkan keberagaman bahasa dalam komunikasi global, mengembangkan keterampilan berbahasa, memberikan pemahaman tentang dasar-dasar bahasa Inggris yang nantinya dijumpai pada tingkat pendidikan selanjutnya, serta menyiapkan siswa sarana komunikasi internasional yang telah umum digunakan di lingkungan mereka (Fatmawati, 2021).

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat pendidikan sekolah dasar bertujuan mempersiapkan siswa agar dapat berpartisipasi di era global dan mempersiapkan mereka dalam menyerap ilmu pengetahuan serta teknologi. Dengan demikian, peserta didik diharuskan menguasai keterampilan bahasa Inggris, baik lisan maupun tulisan. Ada empat keterampilan yang wajib dikuasai pada bahasa Inggris, yaitu keterampilan produktif yang meliputi berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*), serta keterampilan reseptif yang mencakup mendengarkan (*listening*) dan membaca (*reading*) (Nurfitriani et al., 2021). Untuk mencapai keberhasilan dalam kelas bahasa Inggris, siswa perlu mampu berkomunikasi secara efektif. Diharapkan siswa memiliki kemampuan berbicara yang dinamis dan terpadu dengan elemen

bahasa lainnya, sehingga siswa dapat berbicara bahasa Inggris yang baik dan benar (Manullang & Simanjuntak, 2024).

Tujuan pendidikan bahasa Inggris dasar menurut Departemen Pendidikan adalah: 1) mengembangkan keterampilan dasar peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris di lingkungan sekolah, 2) membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris, dan 3) mengembangkan wawasan siswa tentang pentingnya bahasa Inggris dalam memperkuat kompetensi siswa di kancah global (Suhardiana, 2019). Tujuan pembelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum merdeka adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam berbagai situasi komunikasi (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Menurut Maili & Hestinarsih, (2017) masalah yang kerap dihadapi di sekolah dasar pada saat pembelajaran bahasa Inggris yakni terkait dengan metode dan model pembelajaran. Metode dan model pembelajaran bahasa Inggris sangat penting karena berperan sebagai alat bagi pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa dapat lebih mengembangkan kemampuan bahasa Inggrisnya dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran yang kreatif. Namun, masih ada pendidik yang hanya menerapkan metode lama dan menggunakan satu pendekatan pembelajaran saja. Padahal, pendidik diharapkan menggunakan lebih dari satu metode dan model pembelajaran bahasa Inggris agar proses belajar mengajar di kelas lebih menyenangkan. Tujuannya agar peserta didik lebih aktif, kreatif, dan inovatif.

Menurut Manullang & Simanjuntak, (2024) pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IV SD Negeri 105272 Purwodadi T.A 2023/2024,” terdapat beberapa permasalahan pada saat pembelajaran bahasa Inggris, yaitu kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris masih belum ideal. Hal ini disebabkan karena guru tidak sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari rata-rata nilai siswa yang belum memenuhi kriteria penilaian. Beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya keterlibatan guru dalam mengajak siswa berpartisipasi dalam pembelajaran adalah: (1) ketika metode pembelajaran berbasis masalah diterapkan pada kemampuan berbicara siswa, banyak siswa yang kesulitan

mengikuti metode tersebut dengan baik, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan; (2) dalam beberapa kasus, guru hanya berfokus pada tugas menulis pengalaman mereka sendiri tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara di depan kelas dan membagikan pengalaman mereka; (3) kurangnya dorongan dan motivasi dari guru membuat siswa tidak terdorong untuk berani mengungkapkan pendapat mereka. Berbicara adalah aktivitas sehari-hari bagi anak-anak, namun banyak siswa yang tetap menghadapi kesulitan saat belajar berbicara di sekolah, rendahnya pemahaman membaca siswa juga menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil observasi di SDIT Widya Cendekia, kendala yang dihadapi adalah guru mengalami kesulitan dalam pembuatan soal dan materi karena harus menyesuaikan ragam tingkat kemampuan siswa dalam pemahaman. Serta keadaan sekolah di SDIT Widya Cendekia juga sudah cukup baik dari segi fasilitas dan buku-buku yang digunakan sangat mendukung dalam pembelajaran. Pembiasaan yang selalu dilakukan pada tiap pembelajaran adalah, guru selalu *me-recall* pembelajaran untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami pembelajaran.

Menurut Sumiati & Asra, (2019, hlm. 92-97) metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan, sehingga tujuan tersebut harus dipahami dan dirumuskan secara jelas sebelum memilih atau menetapkan metode pembelajaran. Metode ini berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan dan hasil belajar. Metode pembelajaran mencakup berbagai aktivitas yang berlangsung di lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Ada beragam metode pembelajaran, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya, dan tidak ada satu metode pun yang cocok untuk semua situasi. Metode pembelajaran bisa diartikan secara harfiah sebagai metode, tetapi juga dapat merujuk pada model atau pendekatan pembelajaran, tergantung pada karakteristik strategi atau pendekatan yang digunakan.

Metode *Role Playing* adalah pendekatan yang melibatkan siswa dalam memerankan dan mendramatisasikan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Tujuan dari metode ini adalah melibatkan siswa menjadi model dengan

mementaskan sebuah situasi, aktivitas, gagasan, atau karakter tertentu. *Role Playing* digunakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya, berkomunikasi, menyampaikan pendapat, serta keterampilan dalam memecahkan masalah melalui *Role Playing* (Sugiarti & Pudjiastuti, 2020).

Menurut Saputri & Yamin, (2022) metode *Role Playing* melibatkan banyak siswa dan memberikan kepuasan dalam proses belajar. Oleh karena itu, metode ini dianggap memiliki nilai penting, karena memungkinkan siswa mengembangkan minat serta menunjukkan kemampuan bekerja sama untuk mencapai kesuksesan. Selain itu, *Role Playing* juga menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan dan pemahaman siswa.

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa, memerlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dan tertarik untuk membaca. Salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan adalah *Literacy Cloud* (Manongga, 2021). *Literacy Cloud* merupakan perpustakaan digital yang dikembangkan oleh *Room to Read* dan dapat diakses secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja. Perpustakaan ini tidak hanya ditujukan untuk guru, tetapi juga dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan orangtua. Penggunaannya sederhana, mulai dari pembuatan akun, pencarian buku yang diinginkan, hingga membaca dengan nyaman. Selain itu, platform ini juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri (Sayekti, 2022).

Menurut Islami et al., (2024) pemanfaatan *Literacy Cloud* sebagai media pembelajaran digital yang inovatif memiliki potensi untuk mengembangkan minat baca peserta didik di kalangan sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi, interaktivitas, dan kemudahan akses terhadap bahan bacaan yang menarik, *Literacy Cloud* menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, platform ini juga dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa dengan menyajikan konten interaktif dan visual yang mendukung pemahaman isi bacaan. *Literacy Cloud* juga menyesuaikan pendekatannya dengan kebutuhan siswa, memberikan pengalaman pembelajaran yang bersifat pribadi, dan mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca yang kuat.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti sangat berminat untuk melakukan penelitian tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris pada siswa kelas V SDIT Widya Cendekia, karena peneliti berasumsi bahwa dengan adanya media *e-book* dengan menggunakan metode *Role Playing* ini bisa menambah kemampuan siswa dalam memahami isi cerita berbahasa Inggris dan melibatkan siswa pada setiap tahap pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan judul penelitian "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas V SDIT Widya Cendekia" terdapat masalah yang perlu diidentifikasi seperti, kesulitan pada tingkat pemahaman siswa pada materi bahasa Inggris. Terdapat beberapa siswa kelas V di SDIT Widya Cendekia yang masih lambat dalam memahami materi bahasa Inggris, terutama dalam memahami teks cerita. Dengan menggunakan media pembelajaran digital seperti *Literacy Cloud* dengan metode *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan memahami materi bahasa Inggris secara lebih efektif.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita Berbahasa Inggris?
2. Bagaimana hasil pembelajaran setelah melakukan penerapan metode *Role Playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita Berbahasa Inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan memahami isi cerita Berbahasa Inggris.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita Berbahasa Inggris.
- b. Mengetahui hasil pembelajaran setelah melakukan penerapan metode *Role Playing* terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita Berbahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan saran yang bermanfaat bagi guru kelas dan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa kelas V. Serta di dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Literacy Cloud* dengan metode *Role Playing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi siswa:

Melalui penggunaan metode *Role Playing* dapat memudahkan siswa dalam membantu meningkatkan pemahaman pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri siswa serta keterampilan membaca pemahaman.
- b. Manfaat bagi guru:

Diharapkan dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah terkait lemahnya keterampilan membaca pemahaman siswa dan guru mendapat informasi tentang penggunaan *Literacy Cloud* dalam pembelajaran.
- c. Manfaat bagi peneliti:

Diharapkan dapat menambah pengetahuan atas pengaruh metode *Role Playing* pada keterampilan kepercayaan diri dan membaca pemahaman serta dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam menggunakan media digital seperti *Literacy Cloud*.

1.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Hamdi & Bahrudin, (2014, hlm. 36-37) hipotesis adalah pernyataan sementara yang diajukan sebelum penelitian dilakukan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan pada teori yang relevan dan penalaran logis, namun belum didukung oleh bukti empiris yang diperoleh melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis yang akan diuji disebut hipotesis kerja, sedangkan hipotesis yang berlawanan disebut hipotesis nol (nihil). Hipotesis kerja dirumuskan berdasarkan teori yang dianggap kuat, sementara hipotesis nol dirumuskan karena keandalan teori yang digunakan masih diragukan.

H_a: Ada perbedaan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkannya metode *Role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud*.

H_o: Tidak ada perbedaan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkannya metode *Role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud*.

1.6 Anggapan Dasar

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang membahas penerapan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa Inggris. Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Aisyah, (2021) mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat secara bertahap dari siklus pertama hingga siklus ketiga saat proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Dengan hasil pada siklus pertama mencapai 58%, siklus kedua mencapai 74,5%, dan siklus ketiga mencapai 86,5%, hal ini menunjukkan bahwa kemahiran peserta didik dalam teks naratif dengan menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan.

Pada temuan penelitian oleh Iman et al., (2021) mengungkapkan bahwa hampir semua siswa di kelas eksperimen menyukai mata pelajaran yang disampaikan, dan semua siswa (100%) sangat menikmati pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbasis pengalaman. Pembelajaran bermain peran berbasis pengalaman lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan drill, sesuai dengan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk setiap materi yang diberikan.

Penelitian oleh Sari & Nadiana, (2024) mengungkapkan bahwa temuan penelitiannya menunjukkan penggunaan metode *Role Playing* dalam kelas bahasa Inggris dengan materi “Memperkenalkan Diri” telah meningkatkan hasil belajar siswa. Dua belas peserta didik dianggap tuntas pada siklus pertama, dengan nilai rata-rata 60,33 yang menunjukkan bahwa 40% siswa mencapai ketuntasan. Pada siklus kedua, 24 siswa dinyatakan tuntas, dan ketuntasan meningkat menjadi 80% dengan nilai rata-rata 84,66. Antara siklus I dan II, terjadi peningkatan sebesar 40%.

Sehubungan dengan ketiga penelitian tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa metode *role playing* memiliki keunggulan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Secara keseluruhan, metode *role playing* terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas pembelajaran, dan hasil belajar dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris.

1.7 Definisi Operasional

a. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah pendekatan yang mengajak siswa untuk memerankan karakter tertentu melalui interaksi dengan lingkungan sosial, di mana mereka berperan sebagai tokoh lain yang ditentukan. Sebagai bagian dari pembelajaran bahasa Inggris, siswa berperan sebagai tokoh terkenal, artis, atlet, atau lainnya. Metode ini dipilih karena sangat relevan dengan topik dan efektif dalam pengembangan kemampuan berbicara (*speaking skill*) (Suciati, 2021).

b. Kemampuan Memahami Isi Cerita

Kemampuan memahami isi cerita adalah proses kognitif yang mencakup kemampuan untuk menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan, dan menjelaskan isi cerita yang disampaikan (Anderson et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kemampuan ini berfokus pada pemahaman siswa terhadap makna cerita secara keseluruhan, baik dari segi struktur, alur, maupun pesan moralnya.

1.8 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini disusun untuk memudahkan pemahaman secara menyeluruh terhadap alur dan isi dari penelitian yang dilakukan. Adapun struktur penelitian ini terdiri atas lima bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan – Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), serta struktur organisasi penelitian. Tujuan bab ini adalah memberikan gambaran umum mengenai pentingnya pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita Berbahasa Inggris dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud*.

Bab II: Tinjauan Pustaka – Bab ini memuat landasan teori yang relevan dengan penelitian, termasuk teori-teori tentang metode pembelajaran *Role Playing*, macam-macam metode pembelajaran dalam bahasa Inggris, media pembelajaran, penggunaan *Literacy Cloud* dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta kajian penelitian terdahulu yang menjadi dasar pijakan dalam analisis penelitian ini, serta kerangka berpikir dalam penelitian ini.

Bab III: Metode Penelitian – Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan penelitian, jenis penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data. Bab ini memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan – Bab ini menyajikan hasil temuan dari penelitian serta analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan-temuan dengan teori yang relevan dan tujuan penelitian.

Bab V: Penutup – Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, implikasi serta saran-saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait, baik dalam konteks praktis maupun untuk penelitian lanjutan.

Struktur organisasi penelitian ini diharapkan dapat memandu pembaca dalam memahami keseluruhan proses dan hasil dari penelitian yang dilakukan, serta mendukung ketercapaian tujuan penelitian secara sistematis.