

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Penelitian ini memiliki latar belakang untuk mengetahui penggunaan *Role Playing* untuk peningkatan keterampilan berbicara di kelas 4 di SDN Serang 3. Penelitian ini memiliki keterbatasan penulisan latarbelakang karena Pandemi Virus Corona 19. Selain itu, penelitian yang awalnya akan berjenis metode eksperimen (quasi eksperimen) diubah menjadi penelitian kualitatif (studi literatur) karena dampak Pandemi Virus Corona 19 yang memaksa peneliti tidak bisa terjun langsung ke lapangan.

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus terpenuhi dari setiap individu, karena dengan pendidikan potensi-potensi individu tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Melalui pendidikan sebuah peradaban dapat dibangun dan dikembangkan. Pendidikan merupakan salah satu sektor utama pembangunan nasional dalam upaya meningkatkan tingkat kesejahteraan masyarakat. Pendidikan awal sesungguhnya dimulai dari pendidikan keluarga, namun untuk menjamin berkembangnya potensipotensi yang dimiliki individu diperlukan sebuah sistem yang dapat mengarahkan potensi tersebut agar berkembang secara optimal. Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan formal atau non formal.

Lembaga pendidikan formal merupakan salah satu solusi dimana proses pendidikan dapat terlaksana secara intensif dan sistematis. Salah satu lembaga pendidikan formal adalah sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan lingkungan kedua bagi siswa setelah keluarga yang menjadi harapan masyarakat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Ihsan (dalam Kadir 2018:1), dalam menjalankan tugasnya sekolah perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut: 1) menyusun kurikulum sekolah dengan kebutuhan masyarakat, 2) pendekatan yang digunakan harus mampu merangsang siswa untuk lebih mengenal

kehidupan riil di dalam masyarakat, 3) menumbuhkan sikap pada siswa untuk belajar dan bekerja dari kehidupan sekitarnya, 4) sekolah harus selalu berintegrasi dengan kehidupan masyarakat, sehingga kebutuhan kedua belah pihak akan terpenuhi dan 5) sekolah seharusnya dapat mengembangkan masyarakat dengan cara mengadakan pembaruan tata kehidupan masyarakat. Kurikulum sekolah harus memperhatikan kebutuhan masyarakat. Penyempurnaan kurikulum pembelajaran pun terus dilakukan agar semakin sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu mata pelajaran yang ada dalam sekolah adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat penting karena secara umum bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa. Pelajaran bahasa Indonesia diharapkan membantu siswa dalam mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain. Selain itu, dengan pelajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan juga mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dan menemukan kemampuan analisis yang ada dalam dirinya. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi (Depdiknas, 2016). Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia.

Secara umum mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Depdiknas (dalam Lailiyah & Wulansari, 2016:167), bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, antara lain: 1) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara; 2) memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, keperluan dan keadaan; 3) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 4) berkomunikasi secara efisien dan efektif sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan

pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia pun mencakup beberapa keterampilan yang harus diketahui dan dipahami oleh siswa. Salah satunya adalah kemampuan berbicara. Menurut Darmuki (2018), Kemampuan berbicara sebagai bagian yang sangat penting, baik bagi pelajaran maupun untuk kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi, keterampilan berbicara pada siswa masih kurang. Hal ini dikemukakan oleh Juhana (2012), terdapat empat faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara, yaitu; 1) takut salah, artinya siswa takut melakukan kesalahan dalam mengungkapkan pendapat atau gagasan yang dimilikinya; 2) perasaan malu, artinya sifat emosional yang muncul saat siswa diminta untuk berbicara; 3) kecemasan, artinya perasaan tegang, takut dan gelisah yang muncul saat siswa diminta mengungkapkan pendapatnya dan 4) kurang percaya diri, artinya perasaan yang sering muncul ketika siswa mengungkapkan gagasannya dan ide tersebut kurang dipahami oleh teman-temannya.

Keterampilan berbicara siswa dapat dikembangkan melalui dua tahapan menurut Gudu (2015), yaitu; 1) mengembangkan motivasi, artinya siswa yang baik harus dapat mengembangkan motivasi pada dirinya sendiri agar dapat mengembangkan keterampilan berbicaranya dan 2) peran guru, artinya guru harus pintar dalam memilih metode pembelajaran yang efektif untuk bisa mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Metode pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa termasuk keterampilan berbicara. Salah satunya adalah metode *role playing* atau bermain peran. Menurut Kristin (2018:172), *role playing* merupakan metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena metode ini sangat menarik bagi siswa. Selain itu, siswa dapat bermain peran sebagai tokoh tertentu. Menurut Suarsana (2013: 4), *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode *role playing*, memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama untuk siswa sekolah dasar. Menurut Syaodih (dalam Krisin,

2018:172), bahwa karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar yang pertama adalah senang bermain dan senang bergerak. Jadi karakteristik siswa ini mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian diatas maka fokus penelitian yaitu apakah penggunaan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan bagaimanakah pembelajaran *role playing* mampu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan berbicara siswa masih kurang.
2. Siswa membutuhkan metode pembelajaran yang bisa menunjang dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

## **C. Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini ditujukan agar pembahasan tidak melebar. Oleh karena itu, peneliti membuat cakupan-cakupan sehingga dalam pembahasannya menjadi lebih fokus ke dalam satu pembahasan yang rinci dan mendalam. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *role playing*
2. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi
3. Keterampilan berbicara

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar?
2. Bagaimanakah penggunaan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Salah satu komponen terpenting dari diadakannya penelitian ini yaitu adanya manfaat yang diberikan baik itu secara teoritis sampai praktis. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut.

#### **1. Secara teoritis**

Dengan adanya penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan metode *role playing* ini diharapkan menjadi sebuah referensi untuk penelitian dan pengembangan dalam pendidikan, umumnya untuk semua cabang ilmu dan khususnya dalam bidang yang dikaji oleh peneliti.

#### **2. Secara praktis**

Metode yang diterapkan peneliti dalam kajian ini diharapkan menjadi menjadi sebuah solusi bagi guru dalam melaksanakan KBM di dalam kelas yang mana tentunya bertujuan agar siswa lebih mempunyai kemampuan dalam berbicara yang optimal dan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti lainnya agar menghasilkan penelitian yang lebih mendalam dan bidang kajian lain.

