

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan dan memberikan perkembangan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan mampu melahirkan peserta didik yang dapat meningkatkan nilai kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar adalah proses menekankan peserta didik pada konsep-konsep pembelajaran yang nantinya berkelanjutan. Usia siswa Sekolah Dasar dimulai dari usia antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (dalam Marinda, 2020) tahapan kognitif anak dibagi menjadi 4 tahapan, pada rentang usia anak Sekolah Dasar adalah tahap operasi konkret. Pada tahap tersebut, anak akan berpikir secara logis mengenai kejadian-kejadian dengan objek yang mempunyai sifat konkret. Proses pembelajaran anak masih memerlukan berupa media pembelajaran yang dapat menjelaskan apa yang disampaikan oleh guru.

Mata pelajaran di Sekolah Dasar terbagi atas mata pelajaran umum atau wajib yang dipelajari oleh seluruh siswa Sekolah Dasar dan mata pelajaran lokal yang hanya ada di masing-masing wilayah sekolah asal. Pada mata pelajaran umum, terdapat 8 mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar, salah satu mata pelajarannya yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib karena bahasa nasional Bangsa Indonesia adalah Bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia sangat diperlukan pengajarannya sedari dini agar siswa dapat mengembangkan karakter mereka serta mampu menerapkan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan baik.

Menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 245) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar antara lain bertujuan agar siswa mampu mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan karakter, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Menurut Tarigan (2013, hlm. 1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*);

3) keterampilan membaca (*reading skills*); dan 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Salah satu keterampilan yang harus dikenalkan dan diajarkan di sekolah yaitu keterampilan berbicara. Pada hakikatnya, belajar bahasa bertujuan supaya siswa dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dan interaksi dengan lingkungan mereka.

Keterampilan berbahasa sangat berkaitan satu sama lain, salah satu contohnya pada kegiatan komunikasi dalam masyarakat. Dalam berkomunikasi, keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak sangat berkaitan erat. Nurgiyantoro (2013, hlm. 399) mengemukakan bahwa berbicara merupakan aktivitas bahasa kedua yang digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari setelah mendengarkan. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik salah satunya yaitu keterampilan berbicara.

Berbicara adalah suatu hal yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka. Mukti (dalam Mulyati & Cahyani, 2021, hlm. 3.3) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Mulyati (2021, hlm. 1.13) berpendapat ada beberapa hal yang diperhatikan ketika kegiatan berbicara dilakukan, diantaranya a) isi atau pesan pembicaraan; b) bahasa yang digunakan ketika pesan disampaikan; dan c) penampilan ketika menyampaikan pesan pembicaraan (bahasa tubuh, mimik wajah, dan ekspresi).

Namun pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik masih banyak yang belum menerapkan keterampilan berbicara dengan baik dan benar. Terdapat masih banyak siswa yang masih belum mengkomunikasikan informasi mereka ataupun sekedar bertanya kepada guru. Hal tersebut dikarenakan kurangnya guru dalam melatih keterampilan berbicara siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian Hidayati (2018) bahwa saat kegiatan pembelajaran, guru tidak terlalu memperhatikan kegiatan berbicara siswa, hanya memperhatikan ketika siswa tampil di awal saja. Penelitian tersebut didukung oleh penelitian dari Istiqomah dkk. (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan

menggunakan media konvensional dan metode ceramah yang diterapkan oleh guru kurang cocok untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Akibatnya, sering terlihat bahwa anak-anak cenderung diam karena takut melakukan kesalahan. Selain itu, karena mereka kurang percaya diri, siswa kurang memahami kosa kata umum bahasa Indonesia dan tidak mau menyuarakan pemikiran mereka. Kecenderungan ini akan mengakibatkan kemampuan berbicara siswa tidak berkembang sehingga sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Realita yang terjadi di dalam pengajaran adalah kemampuan berbicara dan keterampilan komunikasi yang kurang baik akan menyebabkan kesalahpahaman antara siswa dan guru di kelas. Jika siswa tidak memiliki kemampuan berbicara yang responsif, mereka tidak akan dapat berpartisipasi dalam diskusi, gagasan dan pemikiran kritis mereka tidak akan dapat diterjemahkan berupa ide untuk orang lain, dan mentalitas bahasa mereka akan lemah. Oleh karena itu, sangat penting untuk siswa mempelajari bagaimana berkomunikasi di kelas

Dalam meningkatkan keterampilan siswa perlu adanya kreativitas dari seorang guru untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus memperhatikan metode pembelajaran, pembelajaran berbicara di kelas, dan penggunaan media pembelajaran yang cocok bagi keterampilan berbicara peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang cocok digunakan yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode tersebut dimaksudkan agar siswa aktif dalam pembelajaran.

Menurut Mulyono (2012, hlm. 44) metode bermain peran atau *Role Playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat dari Amri (dalam Ningsih 2014) bahwa metode *Role Playing* adalah suatu pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari. *Role playing* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan mempraktekannya langsung pada keterampilan bicara dan guru dapat mengetahui penguasaan faktor-faktor kebahasaan mereka (Deliyana & Fitriani, 2019).

Penggunaan metode *Role Playing* lebih efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & T.S, 2015). Media pembelajaran yang dapat mengaktifkan kegiatan bermain peran salah satunya dengan media pembelajaran video animasi.

Media video animasi adalah perpaduan antara gambar animasi bergerak dan audio yang ditunjukkan oleh karakter animasi tersebut menghasilkan media video animasi (Laily Rahmayanti, 2016, hlm. 431). Video animasi yang digunakan sebagai sumber belajar disini adalah yang dinilai sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik siswa sekolah dasar, konsep yang benar, dan disajikan dengan bahasa yang sesuai (Wuryanti dan Kartowagiran, 2016, hlm. 241). Media video animasi ini dilihat cocok untuk digunakan sebagai media bantuan penggunaan metode *Role Playing*.

Melihat adanya permasalahan tentang kurangnya keterampilan berbicara pada siswa Sekolah Dasar, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah penerapan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada keterampilan berbicara pembelajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan diskusi pada bidang pendidikan dan dijadikan penelitian lebih lanjut khususnya dalam bidang keterampilan berbicara siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Menumbuhkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan variasi belajar keterampilan berbicara pada proses pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Bagi Guru

Memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan inovasi yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya melalui metode *Role Playing*
 - c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat melihat langsung permasalahan yang dihadapi di dalam dan di luar kelas dengan eksperimen ini dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan keterampilan berbicara peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan penelitian ke dalam lima bab. Diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab simpulan, rekomendasi, dan implikasi. Berikut ini penjelasan lebih lengkap mengenai pembahasan per bab skripsi:

- a. Pada Bab I terdiri dari pendahuluan yang melatar belakangi penelitian ini, rumusan masalah yang disusun berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, tujuan penelitian yang akan dicapai, manfaat penelitian yang

mencakup manfaat secara teritis dan manfaat secara praktis, serta struktur organisasi skripsi.

- b. Pada Bab II terdiri dari kajian pustaka berdasarkan teori-teori yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian. Keterampilan berbicara, *Role Playing*, dan Media Pembelajaran Video Animasi sebagai alat bantu dari metode *Role Playing*.
- c. Pada Bab III terdiri dari metode peneltian, berisi jenis dan desain penelitian yang digunakan, partisipan dalam penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrument apa saja yang digunakan dalam penelitian, serta analisis data.
- d. Pada Bab IV berisi temuan dan pembahasan dari data yang sebelumnya sudah didapatkan. Pada bab ini dibahas tentang kondisi keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan, serta bagaimana pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa
- e. Bab V terdiri dari simpulan penelitian, implikasi, serta rekomendasi yang diberikan oleh penulis untuk penelitian selanjutnya.