

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran berbahasa sangatlah penting diterapkan, terutama bagi siswa Sekolah Dasar. Berbahasa merupakan sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri simbol-simbol visual maupun verbal (Setyawan, 2016). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, bahasa berfungsi sebagai sarana utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena saling berkaitan dalam proses pembelajaran bahasa (Shuhada et al., 2025).

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek keterampilan berbicara seharusnya berlangsung secara aktif dan menyenangkan karena berkaitan langsung dengan kemampuan komunikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya keterampilan berbicara siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, rendahnya rasa percaya diri, kecenderungan siswa untuk pasif selama pembelajaran, serta masih adanya rasa malu dan ragu-ragu saat berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara secara aktif (Giri et. al., 2022).

Menurut pendapat Utami, et. al., (2025) menyatakan bahwa “keterampilan berbicara siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya kepercayaan diri siswa, rasa takut dan malu saat berbicara, serta minimnya kesempatan untuk berlatih dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung kurang variatif sehingga belum mampu mendorong siswa untuk aktif berkomunikasi”. Sejalan dengan hal tersebut, Suhartono, et. al., (2024)

juga menyatakan bahwa “kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta terbatasnya kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara langsung”. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara perlu dirancang secara sistematis dan kontekstual agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pemilihan metode oleh guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Metode yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membantu mereka mengembangkan kemampuan berbahasa dengan lebih baik. Salah satu metode yang cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah metode *role playing*. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari (Wahyuni, 2023). Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai kegiatan bermain. Sejalan dengan itu, siswa SD memiliki kecenderungan senang bergerak dan berinteraksi, sehingga proses pembelajaran sebaiknya dirancang dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Metode bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa, baik yang diperoleh dari proses belajar maupun pengalaman sehari-hari, serta untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang konsep atau prinsip tertentu, serta melatih kemampuan dalam pemecahan masalah (Pratiwi, 2021). Menurut pendapat Wiyudia, et. al., (2024) bahwa keunggulan metode pembelajaran *role playing* ini antara lain adalah: (1) mampu menjamin partisipasi seluruh

siswa dan memberikan peluang yang sama bagi setiap siswa untuk menampilkan kemampuan mereka bekerja sama hingga mencapai tujuan bersama, serta (2) menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa karena berbasis pada permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dan inovatif. Metode pembelajaran *role playing* menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif karena mampu melibatkan siswa secara aktif, melatih keberanian dalam berkomunikasi, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji berbagai hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan komprehensif. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi bahwa keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, rasa malu dan kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, keterbatasan kosakata, serta kurang lancarnya siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasan secara lisan. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan metode yang digunakan kurang variatif sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berbicara menjadi terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan komunikasi mereka belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya metode *role playing*, yang

dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Analisis Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mengetahui gambaran analisis keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* di Sekolah Dasar?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi atau bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya metode *role playing*, guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara, seperti keberanian, kelancaran, serta ketepatan dalam menggunakan bahasa Indonesia. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan.
- c. Bagi peneliti selanjutnya di bidang kependidikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran *role playing* maupun peningkatan keterampilan berbicara siswa.