

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak akan terlepas dari kegiatan berbahasa. Seseorang bisa menyampaikan ide, pikiran atau perasaan kepada orang lain menggunakan bahasa, baik dengan mulut atau dengan goresan pena. Bahasa Indonesia sering kali digunakan setiap jenjang pendidikan yaitu Sekolah Dasar, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi yang dinamakan pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pertama kali diajarkan pada jenjang sekolah dasar yang meliputi empat keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (Budianti & Permata, 2017) keterampilan berbahasa memiliki empat komponen, yakni keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan mempunyai hubungan erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya yang dapat dikuasai dengan praktik dan latihan yang berkelanjutan, jika manusia memiliki keterampilan yang terbatas maka akan menghambat kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan dan efektif. Menurut Tarigan (Hidayat et al., 2016) berpendapat bahwa berbicara adalah keterampilan mengucap bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sedangkan menurut Tarigan (Susanti et al., 2021) bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Maka dari itu Tarigan (Priatna & Setyarini, 2019) berpendapat bahwa keterampilan berbicara khususnya hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Jadi dapat disimpulkan berbicara adalah suatu keterampilan untuk

menyampaikan pesan melalui bahasa lisan berupa bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan serta menyampaikan pikiran gagasan seseorang. Menurut Budianti & Permata, (2017) seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara, dapat dilihat dari beberapa indikator tersebut, seperti: 1) Ketepatan bunyi vokal dan konsonan harus diucapkan dengan tepat, 2) Pola-pola intonasi naik turunnya suara, serta tekanan suku kata dapat menarik perhatian, 3) Kemudian ketepatan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa pembicara memahami bahasa yang digunakan, 4) Kata-kata yang diucapkan dalam bentuk dan urutan yang sesuai, serta 5) Kelancaran saat berbicara tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat.

Menurut Kasiyun et al., (2022) keterampilan berbicara tidak begitu saja dimiliki oleh seseorang, diperlukan bimbingan dari lingkungan dan banyak latihan (praktik). Keterampilan berbicara ini dapat dikembangkan melalui program sekolah, rancangan yang direncanakan serta latihan-latihan. Keterampilan berbicara jika dikembangkan atau dilatih dapat mengandung makna, strukturnya menjadi benar dan kalimat-kalimatnya semakin bertambah. Susanti et al., (2021) berpendapat keterampilan berbicara disekolah dasar merupakan inti dari proses pembelajaran disekolah, karena dengan pembelajaran berbicara siswa dapat berkomunikasi dalam kelas maupun luar kelas sesuai perkembangan jiwanya. Namun kenyataannya keterampilan berbicara disekolah belum maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam berbicarapun masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Lubis, (2022) berpendapat bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan berbicara siswa masih rendah. Dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbekangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa diantaranya adalah 1) Siswa kurang berminat dan termotivasi. 2) Sikap siswa ketika berbicara dalam kegiatan berbicara terlihat tegang dan kurang rileks. 3) Kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga siswa masih terbata-bata dalam penyampaian. 4) Proses

pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias bagi siswa. Saputri et al., (2023) berpendapat siswa akan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan pikiran, perasaannya, tidak bisa memakai kata (diksi) yang sesuai dalam mengungkapkan pendapatnya, belum mampu mengurutkan struktur kalimat yang benar dalam berbicara, dan belum bisa menyesuaikan kontak mata secara komunikatif pada saat berbicara dengan pihak lain. Dan Budianti & Permata, (2017) mengungkapkan siswa terlalu banyak menggunakan kata “lalu”, pemilihan kata yang siswa gunakan menjadi sangat sedikit, nada bicara siswa terlalu datar, dan kurangnya kesiapan siswa pada saat berbicara.

Dari permasalahan diatas diperlukan solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu *Role playing* (bermain peran). Menurut Ernawati, (2023) *Role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Menurut Febrisma (Husada et al., 2019) saat bermain peran dibuatkan pembagian peran dan deskripsi setiap peran, selbihnya para pemain melakukan improvisasi untuk mengembangkan perannya masing-masing. Menurut Suasana dkk (Hidayat et al., 2016) penerapan model *Role playing* atau bermain peran ini dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Syaodih (Hidayat et al., 2016) bahwa karakteristik anak SD yaitu senang bermain, dan senang melakukan aktivitas bergerak. Jadi dalam menumbuhkan karakteristik siswa sekolah dasar harus membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan pada siswa. Rayhan et al., (2023) dalam model pembelajaran ini siswa diajak bermain peran untuk mengatasi permasalahan dan siswapun bisa menghayati peran yang akan dimainkan. Model *Role playing* ini dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran serta siswa akan dilatih untuk terampil dalam berbicara. Selain itu, model *Role playing* akan membuat siswa menjadi senang dan antusias

dalam belajar, karena setiap siswa dapat berkesempatan untuk memainkan perannya sebaik mungkin. Penerapan model ini diharapkan siswa mampu memfokuskan pikiran, kemampuan dan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam perannya, sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikan ide-ide dan gagasannya dalam bahasa lisan.

Sari, (2020) mengungkapkan dalam bermain peran tentunya terdapat kelebihan untuk siswa yaitu, 1) Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi. 2) Mengambil keputusan dan berekspresi. 3) Guru dapat mengevaluasi siswa melalui pengamatan siswa saat berperan. 4) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. 5) Bahasa siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas mengenai latar belakang dan permasalahan peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* melalui model *Role playing* terhadap keterampilan berbicara. Menurut Yuniati (Hidayat et al., 2016) model ini banyak melibatkan siswa berbicara melalui kegiatan percakapan dan beraktivitas dalam sebuah kegiatan drama, sehingga siswa senang belajar kemudian dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberikan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Dengan ini peneliti membuat judul “**Analisis Model *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Model *Role Playing*?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mengetahui gambaran keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model *Role playing*.

D. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, diharapkan apa yang telah diteliti bermanfaat baik dalam pendidikan maupun penelitian. Hasil dari penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat dalam Bidang Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan model *Role playing* sebagai model pembelajaran alternatif guna mengembangkan kreatifitas dan inovasi guru sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat dalam Bidang Pendidikan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan model *Role playing* sebagai model pembelajaran alternatif guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dan membangun rasa percaya diri siswa ketika berbicara didepan kelas menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

3. Manfaat dalam Bidang Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai ilmu pengetahuan baru serta memberikan pengalaman langsung yang dapat dikembangkan lagi oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pemahaman berbicara lisan dalam pelajaran bahasa Indonesia.