

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang disempurnakan pada Kurikulum Merdeka dengan tujuan pembelajaran yang sama baik secara lisan maupun secara tulis sehingga siswa dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Agustina, 2023). Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib ditempuh pada setiap jenjang Pendidikan. Tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yaitu agar siswa lebih mengenal diri sendiri, budaya, baik budayanya sendiri maupun budaya orang lain. Selain itu, dengan dilaksanakannya proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, diharapkan mampu mendorong siswa untuk berani tampil serta mengemukakan setiap gagasan yang dimiliki dan perasaan-perasaan yang dirasakan. Bahasa Indonesia juga berperan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan guna meningkatkan daya berpikir kritis manusia. Bahasa Indonesia adalah salah muatan pelajaran yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan termasuk di jenjang SD. Menurut Priatna & Setyarini, (2019) Bahasa Indonesia juga berperan untuk mengembangkan ranah intelektual, emosional, sosial hingga kepribadian siswa. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar siswa dapat melahirkan, menikmati, dan menggunakan sebuah karya sastra serta

mengembangkan kepribadian hingga meningkatkan pengetahuan dan empat keterampilan berbahasa Indonesia. Empat keterampilan yang menjadi fokus utama dalam berbahasa Indonesia diantaranya, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan berbicara. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut berkaitan satu sama lain karena merupakan satu kesatuan utuh dan bersifat hierarkis. Hal tersebut bermakna bahwa keterampilan berbahasa menjadi dasar yang paling penting dalam keterampilan berbahasa lainnya.

Salah satu keterampilan yang berperan penting dalam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara. Menurut Anjelina & Tarmini, (2022) Keterampilan berbicara adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan merangkai berbagai macam kata-kata hingga membentuk sebuah kalimat sehingga lawan bicaranya mengerti yang disampaikan baik berupa ide, gagasan maupun isi hati. Keterampilan berbicara yang baik dan benar bermanfaat bagi siswa ketika akan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun di kalangan masyarakat. Seseorang dengan keterampilan berbicara yang baik akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan yang dimilikinya kepada orang lain (Rini Kristiantari, 2023)

Menurut Dian Pratiwi *dkk.*, (2021) Keterampilan berbicara perlu dikuasai karena berbicara merupakan pelajaran yang menjadi dasar atau landasan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Meskipun keterampilan berbicara telah dilatih sedari masa kanak-kanak, keterampilan berbicara tak dapat diabaikan begitu saja (Kristiantari *dkk.*, 2022).

Jika dasar keterampilan tersebut tidak dikuasai oleh siswa maka akan berdampak pada siswa itu sendiri. Berbicara merupakan suatu aktivitas yang

dilakukan oleh siswa ketika melakukan interaksi sehari-hari. Namun demikian, di Sekolah Dasar tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan berbicara terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi awal yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan dengan seluruh wali kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan didapatkan hasil bahwa keterampilan berbicara siswa perlu ditingkatkan ke taraf baik atau lancar. Menurut Harianto, (2020) Taraf kemampuan berbicara siswa ini bervariasi mulai dari taraf baik atau lancar, sedang, gagap atau kurang. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih berada pada taraf gagap atau kurang. Hal tersebut dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa masih terlihat malu, gugup, tidak percaya diri hingga masih merasa takut pada saat diminta untuk maju kedepan kelas untuk presentasi atau hanya sekedar mengemukakan pendapatnya. Bahkan di dalam kelas, terlihat beberapa siswa canggung bahkan berkeringat dingin, lupa segalanya bila ia berhadapan dengan sejumlah siswa lainnya ketika diminta untuk memperkenalkan dan memperkenalkan dirinya di depan kelas.

Menurut (Anjelina & Tarmini, 2022) sangat penting bagi siswa siswa kelas IV untuk menguasai keterampilan berbicara, karena berbicara tidak hanya dilihat sebagai kemampuan berkomunikasi secara lisan, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide, pendapat, dan emosi mereka dengan jelas dan terstruktur. Siswa mulai diperkenalkan pada berbagai bentuk komunikasi lisan, seperti berbicara di depan kelas, berdiskusi dalam kelompok, serta menjawab dan mengajukan pertanyaan secara aktif. Keterampilan berbicara yang baik akan membantu siswa menyampaikan pikiran mereka dengan lebih percaya diri dan

efektif. Penguasaan keterampilan berbicara yang baik di usia ini sangat bermanfaat untuk perkembangan akademik siswa. Mereka akan lebih siap untuk menghadapi tantangan yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya, seperti debat, pidato, atau presentasi yang lebih formal. Di samping itu, keterampilan berbicara juga membantu siswa dalam berkomunikasi lebih efektif dengan teman, guru, dan anggota keluarga, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi.

Suryaningrum, (2024) mengemukakan Rendahnya keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar disebabkan oleh kombinasi dari faktor internal (seperti kurangnya rasa percaya diri, motivasi rendah, atau gangguan bahasa) dan faktor eksternal (seperti metode pengajaran yang tidak interaktif, lingkungan yang kurang mendukung, dan minimnya kesempatan berbicara).

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan di lapangan, terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan yang ada di lapangan, masih banyak siswa yang belum mencapai taraf baik dalam berbicara, banyak siswa yang belum percaya diri dalam berbicara ke depan kelas maupun menyampaikan pendapatnya sendiri.

Selain dari kurangnya keterampilan siswa dalam berbicara, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan ke enam guru wali kelas IV di SD Negeri Gugus V Jungutan bahwa selama proses wawancara berlangsung ditemukan fakta bahwa guru sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan buku paket, video pembelajaran, namun belum juga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Menurut hasil wawancara beberapa siswa di SD Negeri Gugus V Jungutan, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru belum sesuai dengan gaya belajar siswanya sehingga kurang meningkatkan minat belajarnya sehingga

siswa cenderung merasa bosan dan bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa analisis permasalahan tersebut, maka diperlukan peningkatan aktivitas belajar yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik di SD Negeri gugus V Jungutan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran yang menarik dan inovatif serta dapat meningkatkan partisipasi peserta didik saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang interaktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah model pembelajaran yang dikenal sebagai bermain peran. Model pembelajaran *role playing* melibatkan seluruh siswa secara langsung dan berkelompok. Masing-masing kelompok akan memperagakan skenario yang telah disiapkan oleh guru dan siswa diberikan kebebasan untuk berimprovisasi pada saat bermain peran (Yulianto *dkk.*, 2020). Metode *Role playing* dilaksanakan untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif dan komunikatif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat meningkatkan imajinasi, dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri ketika berekspresi sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkan. Bermain peran merupakan salah satu komponen dari simulasi yang menuntut siswa untuk melakoni peran tertentu. Pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan kemampuan untuk menafsirkan peristiwa, berkomunikasi, dan bekerjasama. Hal ini memungkinkan para siswa untuk bersikap kolaboratif serta menyelidiki nilai-nilai, sikap, sentimen, dan strategi pemecahan masalah (Sihaloho *dkk.*, 2024). Dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* memberikan stimulasi nyata karena pada saat bermain peran dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendekati konteks kehidupan nyata. Siswa dapat berlatih berbicara dalam situasi yang relevan, seperti wawancara atau negosiasi, yang membantu mereka merasa lebih siap ketika menghadapi situasi serupa di dunia nyata. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* membuat siswa secara aktif terlibat dalam dialog dan interaksi. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih berbicara secara langsung, berbeda dari metode kooperatif lainnya yang mungkin lebih pasif, seperti diskusi kelompok (Maulana & Lolita, 2023).

Selanjutnya, jika ditinjau dari proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan penggunaan media pembelajaran sudah diimplementasikan di beberapa mata Pelajaran tetapi belum mampu menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik untuk berbicara di depan kelas atau mengungkapkan pendapatnya ketika ditanya oleh guru. Sejalan dengan hal itu, maka diperlukannya sebuah media sebagai perantara pada saat kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar di dalam kelas. Jika media yang digunakan menarik perhatian siswa, maka siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran, sehingga akan berpeluang besar pada hasil belajarnya (Setyawan *dkk.*, 2023). Oleh karena itu, perlukan adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan berbantuan media boneka tangan.

Boneka tangan merupakan boneka yang berbahan dari kain flanel atau kain perca yang dibentuk menyerupai boneka. Boneka tangan adalah suatu media tiruan

dengan berbagai karakter seperti Binatang maupun manusia yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut (Ninin, 2020). Penggunaan media boneka tangan merupakan kegiatan yang menarik. Anak-anak usia sekolah dasar pada umumnya menyukai boneka, sehingga jika sebuah cerita dituturkan lewat karakter boneka, akan meningkatkan minat belajarnya (Amaruddin, 2020). Selain itu banyak manfaat boneka tangan seperti mempertinggi keaktifan anak, karena dengan menggunakan boneka tangan sebagai media akan melibatkan anak secara langsung. Dengan menggunakan boneka tangan menciptakan suasana yang gembira pada proses pembelajaran dan media boneka tangan itu sendiri dapat memancing siswa untuk mengeluarkan suara serta ekspresinya

Dari beberapa pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya suatu penelitian berjenis eksperimen untuk mencari tahu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV Negeri SD Gugus V Jungutan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu.

- 1) Siswa belum terampil dalam berbicara.
- 2) Model dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif.
- 3) Peserta didik cenderung bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- 4) Peserta didik kurang percaya diri ketika mengemukakan pendapat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada keterampilan berbicara. Salah satu penyebab dari kurang optimalnya keterampilan berbicara siswa adalah karena kurangnya partisipasi siswa secara langsung di kelas dan siswa bersikap pasif pada saat proses pembelajaran. Selain itu, siswa tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau gagasannya sendiri. Salah satu penyebabnya lain dari masalah tersebut yaitu pada permasalahan mengenai penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diteliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan Tahun 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah disebutkan, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV di SD Negeri Gugus V Jungutan:

1. Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan tahun ajaran 2024/2025?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Gugus V Jungutan tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Gugus V jungutan yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Gugus V Jungutan tahun ajaran 2024/2025

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian kuantitatif eksperimen ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang mengkaji topik yang sama seperti memberikan pijakan di bidang ilmu pengetahuan tentang pendidikan, serta bermanfaat sebagai suatu kemajuan pendidikan. Terutama mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media boneka tangan pada siswa kelas IV SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis kepada berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dan dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya dengan model *role playing* berbantuan boneka tangan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian mengenai pengembangan teori-teori pembelajaran yang berkaitan dengan model *role playing* dengan berbantuan boneka tangan dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang berharga bagi guru. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi oleh guru dalam memilih media dan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kepala sekolah yang akan dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

