

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha terencana dalam menciptakan proses atau suasana belajar supaya siswa aktif dalam mengembangkan kesempatannya untuk memperoleh kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukannya. Pendidikan sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang baik. Sistem pembelajaran merupakan desain yang berhubungan dalam mencapai proses kegiatan pembelajaran, dan penggunaan setiap desain dengan operasional dalam mencapai tujuan. Seharusnya guru memiliki teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan aktif dan efektif serta mencapai tujuan yang diinginkan. Permasalahan yang sering muncul pada kegiatan belajar mengajar adalah mereka memiliki kelemahan saat yang pembelajaran guru. Salah satunya seperti kurangnya keterampilan berbicara pada siswa.

Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang harus didapat oleh peserta didik dengan baik agar dapat berkomunikasi secara lisan. Keterampilan berbicara ini berkaitan secara langsung dengan proses belajar mengajar di SD. Dimana berbicara merupakan penyampaian informasi, gagasan, atau konsep melalui pembicara kepada pendengar.

Untuk menyampaikan informasi, pembicara harus menyampaikannya secara akurat dan benar agar pendengar dapat menyerap informasi tersebut.<sup>1</sup>

Sebagaimana menurut Arsjad dan Mukti, keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dan mengemukakan pikiran atau gagasan. Memperoleh keterampilan berbicara sangat membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti membaca dan menulis. Keterampilan berbicara siswa dapat memudahkan pendengar untuk memahami apa yang mereka bicarakan.<sup>2</sup>

Kemampuan berbicara siswa yang baik menentukan keberhasilan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika kemampuan berbicara siswa lemah, siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa biasanya kemampuan berbicara lemah. Hal ini ditunjukkan beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas serta menceritakan kisah yang dibacanya di buku siswa dengan bahasa mereka sendiri. Pada kenyataannya peserta didik belum berhasil mendapatkan nilai yang baik diatas rata-rata. Dilihat dari cara siswa dalam berekspresi di depan kelas masih terlihat ragu, ketakutan, dan rasa malu ketika diberikan kesempatan untuk maju di depan kelas.

Selain itu terdapat faktor yang melatar belakangi guru tetap monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran, pembelajaran yang tidak inovatif dan kreatif, penyampaian materi pembelajaran tidak menarik, pemahaman dan interaksi siswa yang kurang baik antar guru. Sehingga mengakibatkan

---

1 Elwi Nailul Muna, *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD*, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 11, November 2019, hal. 1557-1561.

2 <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keterampilan-berbicara.html>

siswa kurang memahami tentang pembelajaran, yaitu siswa masih banyak yang merasa sungkan, cemas, dan canggung dalam berbicara, dan siswa banyak yang pasif yaitu dengan menyimak atau mendengarkan penjelasan dari guru, namun ada beberapa siswa yang hanya terdiam. Selain itu, peserta didik hanya menerima yang disampaikan oleh guru, serta siswa kurang menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran berlangsung. Sehingga guru mampu menerapkan gaya belajar yang berbeda supaya siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru.<sup>3</sup>

Teknik pembelajaran yang digunakan yaitu teknik Role Playing. Teknik role playing merupakan cara mengarahkan pembelajaran imajinasi pada penghayatan suatu karakter tertentu. Bermain peran juga disebut sebagai diciptakan, imajinatif atau simbolik. Cara bermain peran sangat berguna dalam mengajar siswa bagaimana menggunakan bahasa yang berbeda. Dalam setiap peranan tersebut siswa harus mampu berperilaku sesuai dengan perannya masing-masing. Dalam bermain peran, siswa berakting, bersikap, serta berbicara sesuai dengan peran tokoh yang dimainkannya.<sup>4</sup>

Role Playing ialah metode pembelajaran yang mempertimbangkan pribadi maupun kelompok. Teknik ini membantu peserta didik dalam memecahkan masalah individu dengan bantuan kelompok. Cara ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan sikap santun dan demokratis saat menghadapi masalah. Adapun tujuan bermain peran adalah (1) perasaan siswa digali, (2) menyampaikan, mengimplementasikan wawasan yang

---

3 Elwi Nailul Muna, *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD*, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 11, November 2019, hal. 1557-1561.

4 Anugrah Husada, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa*, *Journal Of Education Action Research*, Vol. 3, No. 2, Tahun 2019, hal. 124-130.

didapat pada perilaku, nilai, serta persepsi siswa, dan (3) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda.<sup>5</sup>

Role Playing (bermain peran) dapat mendramatisir perilaku dalam hubungan sosial dengan peserta didik. Role playing adalah suatu teknik belajar mengajar yang mampu membimbing siswa dalam melaksanakan bermain peran pada kehidupan masyarakat.<sup>6</sup>

Studi pendahuluan menunjukkan karena masih rendahnya keterampilan berbicara siswa pada saat menyampaikan pendapat. Hal ini bisa dilihat dari masih banyak peserta didik yang merasa malu, takut, canggung untuk menyampaikan pendapat.<sup>7</sup> Pada penerapan pembelajaran di SDN Polagan 3 masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Guru merasa bahwa menerapkan metode baru membutuhkan waktu lama sebelum pembelajaran dikonseptualisasikan dan metode tersebut dipahami oleh siswa. Sehingga proses pembelajaran tidak nyaman, peserta didik terkesan bosan, jenuh, umumnya kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga menjadikan siswa kurang terampil dalam berbicara. Seperti halnya menyampaikan pendapat. Hal ini bisa menggunakan metode pembelajaran Role Playing.<sup>8</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis bermotivasi melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan**

---

5 Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis Dan Para Digmatis* (Celeban Timur UH III/548 Yogyakarta: Puataka Belajar,2016) hal. 115.

6 H.Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015), hal. 133.

7 Observasi, Siswa Kelas 5 SDN Polagan 3

8 Wawancara, Ukhti Ainun Nazilah, Siswa Kelas 5 SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, wawancara langsung tahap lapangan (05 April 2022)

## **Berbicara Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas 5 di SDN Polagan 3”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Bagaimana tahapan penerapan metode bermain peran (Role Playing) dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas 5 di SDN Polagan 3?
- b. Apakah upaya penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas 5 di SDN Polagan 3?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah

- a. Untuk mendeskripsikan tahapan penerapan metode bermain peran (Role Playing) dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas 5 di SDN Polagan 3.
- b. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas 5 di SDN Polagan 3 dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing).

### **D. Manfaat Penelitian**

#### a) Secara Teoritis

- a. Metode bermain peran sangat penting bagi siswa dan cocok juga sebagai model pembelajaran bahasa indonesia.
- b. Penelitian ini sangat berguna sebagai bahan referensi untuk belajar bagaimana dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

#### b) Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan terhadap siswa agar meningkatkan keterampilan berbicaranya.
- b. Bagi siswa, penelitian ini mendorong peserta didik dalam berbicara dengan cara berdiskusi serta untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan bahan dalam pelaksanaan tugas akhir.
- d. Bagi lembaga, penelitian ini merupakan contoh penerapan pembelajaran dengan metode bermain peran untuk melatih siswa dan mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

#### **E. Hipotesis**

Faktor yang mempengaruhi ketercapaian belajar yaitu dengan menggunakan metode dan bahan ajar yang tepat. Berdasarkan pernyataan di atas, hipotesis penelitian adalah metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 di SDN Polagan 3.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Pada penelitian yang akan saya teliti dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara dilakukan menggunakan teknik role playing. Pada Penelitian ini dilakukan untuk peserta didik kelas 5 di SDN Polagan 3 dan bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

## **G. Definisi Istilah**

1. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan belajar siswa. Oleh sebab itu, peranan pembelajaran khususnya pelajaran berbicara di Sekolah Dasar sangatlah penting. Kemampuan dasar berbicara dapat diarahkan untuk mencapai keterampilan berbicara siswa dengan baik. Keterampilan berbicara mampu dikuasi oleh peserta didik karena keterampilan berbicara ini berhubungan dengan pembelajaran peserta didik di SD. Ketercapaian peserta didik pada proses pembelajaran ditentukan dengan memeriksa keterampilan berbicara mereka. Pembelajaran di sekolah memerlukan keterampilan berbicara untuk mengungkapkan pendapat, memberi informasi atau menerima informasi.
2. Metode bermain peran (Role Playing) adalah sebuah drama. Metode ini melatih peserta didik untuk tampil berperan sebagai tokoh dalam situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya terjadi. Dengan metode permainan ini, Pembelajaran melatih interaksi dan mengungkapkan dirinya secara nyata dengan menggunakan contoh kejadian nyata. Hal ini dapat dilakukan sebagai latihan komunikasi yang baik bagi siswa dan mampu berinteraksi dengan baik terhadap orang lain.

## **H. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan serta menemukan inspirasi baru dalam penelitian selanjutnya. Berikut penelitian terdahulu yang dapat peneliti gunakan sebagai referensi selama penelitian:

1. Skripsi yang ditulis oleh Lilik Kamalia pada tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas III MI Ziyadatul Huda Jakarta Timur tahun pelajaran 2013/2014”. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2013/2014 di MI Ziyadatul Huda Jakarta Timur. Hasil dari penelitian ini yaitu role playing mampu keterampilan berbicara siswa kelas III MI Ziyadatul Huda.

Berdasarkan skripsi di atas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saya teliti. Persamaannya yaitu sebagai berikut:

- a. Keduanya menggunakan metode bermain peran
- b. Dari penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Sedangkan perbedaannya yaitu tempat penelitian. Pada skripsi di atas penelitian dilaksanakan di MI Ziyadatul Huda Kelas 3 di Jakarta Timur. Sedangkan penelitian saya dilaksanakan di SDN Polagan 3 Kelas 5.

2. Skripsi yang ditulis oleh Isnani pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates”. Hasil dari penelitian ini mengetahui dengan melakukan pembelajaran dalam metode role playing mampu meningkatkan keterampilan siswa kelas 5 SD Negeri 2 Wates. Peningkatan ini diketahui dengan nilai rata-rata yang diperoleh. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 59,2. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-



rata kelas 77,0. Pada siklus II nilai rata-rata kelas sudah meningkat, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,5.

Berdasarkan skripsi di atas dapat diketahui beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saya teliti. Persamaannya adalah sebagai berikut:

- a. Keduanya sama-sama menggunakan metode bermain peran
- b. Subjek penelitian sama-sama siswa kelas 5
- c. Objek penelitian sama-sama keterampilan berbicara

Sedangkan perbedaannya yaitu teknik analisis data pada skripsi di atas bersifat deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sedangkan penelitian saya yaitu menggunakan uji rata-rata.

3. Skripsi yang ditulis oleh Inqidloatul Amaniyah pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III MI As-Syafiiyah Pomahanjangan Turi Lamongan”. Hasil dari penelitian ini mengetahui bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada topik mendongeng di kelas III MI As-Syafiiyah Pomahanjangan Turi Lamongan dilaksanakan dengan baik. Siklus I nilai akhir aktivitas guru memperoleh 63,5 dengan kategori baik, sedangkan nilai akhir aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 50 dengan kategori kurang baik, hal ini menunjukkan bahwa perlu diadakannya perbaikan pada kegiatan siklus II.

Berdasarkan skripsi di atas diketahui beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saya teliti. Kemiripannya yaitu sama-sama

menerapkan role playing. Perbedaannya yaitu teknik pengumpulan datanya adalah observasi melalui formulir kegiatan guru dan siswa, wawancara melalui pedoman wawancara dan pengerjaan melalui rubrik evaluasi. Sedangkan penelitian saya menggunakan instrumen penelitian (peneliti, angket, observasi, tes), teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, kuesioner/angket, dokumentasi).