

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan sangat membutuhkan suatu metode pembelajaran, karena metode pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat menarik dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual. Salah satu metode pembelajaran yang banyak direkomendasikan dan diterapkan secara global adalah metode *role playing*.

Metode ini menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif melalui kegiatan bermain peran untuk mensimulasikan situasi nyata (Hidayat, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *role playing* memungkinkan siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Secara global, berbagai laporan pendidikan internasional menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) cenderung kurang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kondisi ini mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Benowo III Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beberapa aspek krusial yang diamati terkait keterampilan berbicara siswa, beserta kondisi aktualnya dan dampaknya terhadap proses pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan ini

menggambarkan tantangan utama dalam pengembangan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Pertama, pada aspek keberanian berbicara di depan umum, sebagian besar siswa menunjukkan rasa malu, ragu-ragu, dan kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas. Kondisi ini menyebabkan siswa enggan menyampaikan pendapat mereka, sehingga tidak optimal dalam melatih keterampilan berbicara secara efektif. Kedua, terkait penggunaan kosakata, kosakata yang digunakan siswa masih terbatas dan kurang variatif dalam kegiatan berbicara. Akibatnya, penyampaian ide menjadi kurang jelas dan tidak berkembang dengan baik, yang menghambat kemampuan siswa untuk mengartikulasikan gagasan secara mendalam. Ketiga, keaktifan siswa dalam pembelajaran cenderung pasif, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa partisipasi aktif. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi satu arah dan kurang interaktif, sehingga potensi pengembangan keterampilan berbicara tidak tergalai secara maksimal. Keempat, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih dominan berupa metode konvensional seperti ceramah. Kondisi ini memberikan sedikit kesempatan bagi siswa untuk praktik berbicara secara langsung, yang pada akhirnya membatasi pencapaian kompetensi berbicara dalam Kurikulum Merdeka. Kelima, hasil belajar keterampilan berbicara menunjukkan bahwa nilai sebagian siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Dengan demikian, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara belum tercapai secara optimal, yang menandakan perlunya intervensi metode inovatif seperti role-playing atau bercerita kelompok. Temuan observasi ini secara keseluruhan mengonfirmasi adanya kesenjangan antara kondisi lapangan di

SDN Benowo III Surabaya dengan target pembelajaran Bahasa Indonesia, yang menjadi dasar rekomendasi penerapan metode pembelajaran interaktif dalam penelitian ini.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, tetapi juga menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Ridayani, 2024). Kemampuan ini tidak hanya mendukung pengembangan bahasa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di SDN Benowo III Surabaya, khususnya pada siswa kelas IV, menunjukkan adanya permasalahan serius dalam Hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar mencakup kemampuan siswa dalam memahami, mengolah, dan mengungkapkan informasi secara lisan maupun tertulis. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengekspresikan gagasan secara efektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum optimal dan memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan melibatkan keaktifan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut tidak hanya menghambat pencapaian kompetensi dasar Bahasa Indonesia sesuai Kurikulum Merdeka, tetapi juga berpotensi memengaruhi perkembangan holistik siswa di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang interaktif, seperti *role playing*,

untuk meningkatkan keterampilan berbicara secara signifikan. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Benowo III Surabaya.

Fenomena global menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Sayow, 2024). Berbagai studi internasional melaporkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan *role playing* lebih berani mengemukakan pendapat, mampu mengekspresikan ide secara runtut, serta memiliki empati dan kemampuan bekerja sama yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan global yang mengedepankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat tantangan globalisasi dan juga berdampak pada menurunnya minat dan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, terutama dalam komunikasi lisan formal. Oleh karena itu, penerapan metode *role playing* menjadi relevan sebagai solusi pedagogis untuk menjawab tantangan global tersebut. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi kebahasaan dan sastra, tetapi juga melatih keterampilan berbahasa secara aplikatif sesuai dengan situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan fenomena global tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki urgensi tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar, kualitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, serta menyesuaikan proses pendidikan dengan tuntutan global abad ke-21.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di lapangan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis dengan variabel atau jenjang yang berbeda.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka batasan penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Benowo III Surabaya.
3. Penelitian dilakukan pada satu kelas.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka beberapa istilah didefinisikan sebagai berikut:

1. Metode *Role playing*

Metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi yang melibatkan siswa untuk bermain peran dalam situasi tertentu dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik hidup atau mati.

2. Hasil Belajar

Perubahan perilaku yang relatif menetap pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran. Hasil ini biasanya mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan hasil belajar siswa, baik secara lisan maupun tulisan, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

4. Siswa Kelas IV

Peserta didik tingkat sekolah dasar yang berada pada kelas IV dan menjadi subjek dalam penelitian ini.