

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seseorang yang terlahir normal tidak akan pernah lepas dari berbicara, sebab berbicara adalah suatu bawaan yang tertanam sejak kecil. Dengan berbicara kita bisa berkomunikasi dengan seseorang. Berbicara adalah bagian dari bahasa komunikasi yang memiliki batasannya sendiri. Berbicara merupakan bentuk komunikasi dan bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat praktis.<sup>1</sup> Oleh karena itu sebagai makhluk sosial, berbicara merupakan kebutuhan primer setiap manusia. Seseorang mampu menyuarakan apa yang menjadi perhatian dan kegemarannya melalui berbicara.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu tanpa mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lainnya seperti kemampuan menyimak, membaca dan menulis.<sup>2</sup> Keterampilan berbicara mempunyai peranan yang penting karena melalui berbicara yang baik akan mempermudah penyampaian pesan kepada orang lain. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang tidak mudah dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu, agar terampil berbicara, peserta didik membutuhkan latihan yang intensif

---

<sup>1</sup>Dr. Elvi Susanti, M. Pd, *Keterampilan Berbicara*, (Depok: Rajawali Pers,2020), hlm.1.

<sup>2</sup>Pancana Beta, Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran, *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, Vol. 2, No. 2, 2019, hlm. 49.

dalam mengelola gagasan dan pendapat yang dimiliki untuk dapat menyampaikan pesan dengan baik.

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III yang masih rendah. Siswa belum lancar ketika berbicara formal di dalam kelas. Selain itu siswa belum menguasai faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor kebahasaan seperti ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, pilihan kata dan ketepatan sasaran kebahasaan. Sedangkan faktor non kebahasaan meliputi sikap, pandangan, mimik dan kelancaran berbicara. Hal tersebut menandakan bahwa keterampilan berbicara siswa belum berkembang secara optimal.

Hal ini dibuktikan ketika siswa diminta untuk menceritakan pengalamannya di depan kelas siswa cenderung malu, kurang ekspresif, bingung dan melakukan kesalahan dalam pengucapan bunyi bahasa. Masalah ini terjadi karena siswa terbiasa membuat kesalahan saat melafalkan bunyi bahasa. Begitu juga intonasi dan pemilihan kata yang tepat saat berbicara formal di depan guru. Bila keterampilan berbicara siswa tidak dilatih maka siswa tidak akan bisa aktif dalam diskusi, daya kritis dan gagasan anak tidak akan mampu ditransformasikan kepada orang lain dalam bentuk ide, mentalitas bahasa anak akan kurang. Jadi pembelajaran berbicara di sekolah memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Diperoleh hasil dilapangan bahwa sebagian kecil siswa sudah bisa berbicara dengan penyusunan kata dengan baik. Namun sebagian banyak siswa belum bisa berbicara dengan menggunakan bahasa yang baik, terburu-

buru saat berbicara, susunan kalimat yang di gunakan susah dipahami, pelafalan huruf belum sesuai dengan ejaan bahasa indonesia dan Intonasi penekanan pada sebuah kata belum tepat.<sup>3</sup> Oleh karena itu, keterampilan berbicara siswa terletak pada taraf yang rendah. Nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa 72 nilai tertinggi adalah 77, nilai terendah adalah 70 dan hanya 5 orang yang mencapai KKM bahasa Indonesia yaitu 74. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III adalah masih rendah.

Selain itu, masalah yang ditemukan adalah motivasi belajar siswa yang rendah. Karena dari hasil pengamatan terhadap siswa kelas IV SDN 7 Banyuasin III, bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung beberapa siswa tidak memperhatikan dan ribut sendiri di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Agar siswa termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran maka, sangat diperlukan keterampilan-keterampilan guru dalam mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Masalah selanjutnya adalah kemampuan menulis siswa yang masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar siswa, bahwa terdapat beberapa siswa yang belum terampil dalam menulis. Hal ini dibuktikan ketika siswa menjawab pertanyaan isian dan uraian terdapat beberapa huruf yang tertinggal. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya minat

---

<sup>3</sup>Observasi Pada Tanggal 9 Januari 2023 di Sekolah Dasar Negeri 17 Banyuasin III.

menulis dari diri siswa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mempelajari materi pelajaran yang disampaikan guru sebelumnya. Pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara telah dilakukan oleh pihak sekolah, seperti penerapan metode pembelajaran berbicara dan penggunaan media pembelajaran yang menarik, namun demikian hasil yang dicapai belum maksimal. Oleh sebab itu, perlu adanya solusi lain yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan model yang inovatif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu salah satunya dengan penggunaan model *role playing* yang dimaksudkan agar siswa akan ikut aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti melihat dari beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan Rini Indarwati dengan judul pengaruh model *role playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai  $z$  hitung adalah  $-4,204$ , uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5% didapat  $z$  tabel  $-1,645$ . Karena  $z$  hitung lebih besar dari nilai  $z$  tabel ( $-4,204 > -1,645$ ), maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa model *role playing* berbantuan media topbergam berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa.<sup>4</sup>

Kemudian fakta lain mengenai model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Elisa deliyana dan Hamdah siti hamsanah fitriani. Hal

---

<sup>4</sup>Rini Indarwati, *Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang 2019.

tersebut dilakukan dengan menggunakan model *The Separate Model T-Tes* yaitu uji-t pretes menunjukkan  $t_{hitung} 1,58 < t_{tabel} 1,67$ , tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan untuk pengujian hipotesis postes dari hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} 7,85 > t_{tabel} 1,67$ .<sup>5</sup> Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai postes kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang.

Model *role playing* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi matematis siswa dan membantu siswa belajar lebih giat sehingga siswa termotivasi untuk belajar.<sup>6</sup> Model *role playing* mengharuskan pemain untuk memainkan peran fiksi, bekerja sama untuk membangun cerita, dan memerankan cerita tersebut. Pemain melakukan tindakan sebagai peran yang dipilih oleh karakter. Keberhasilan pemain dalam peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang diterapkan sebelum bermain. Oleh karena itu, model *role playing* ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terpadu dan mengarah pada evaluasi keterampilan berbicara siswa.

Keunggulan model pembelajaran *role playing* adalah siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran siswa berlatih untuk mengingat

---

<sup>5</sup>Elisa Deliyana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani, Engaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang, *Jurnal Pendidikan Sastra Dan Bahasa Indonesia*, Vol. 8, No. 1, 2019, hlm. 1.

<sup>6</sup>Regita Wahyuni, Pengaruh Model *Role playing* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol. 1 No. 2, 2016, hlm. 85.

percakapan yang ada pada naskah, siswa berlatih untuk berinteraksi satu sama lain di dalam suatu kelompok, siswa berlatih mengekspresikan percakapan yang ada pada naskah, siswa berlatih untuk berbicara dengan suara yang keras dan intonasi yang tepat, siswa berlatih untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri menunjukkan hasil drama dari kelompoknya dan siswa berlatih untuk saling tolong menolong antar anggota kelompok.<sup>7</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi agar siswa dapat melatih kemampuan berbicara secara menyeluruh.

Melalui model *role playing* siswa mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Pada model *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Model pembelajaran *role playing* melibatkan siswa untuk berbicara melalui kegiatan drama, sehingga membuat siswa bersemangat belajar. Model *role playing* mempunyai keistimewaan yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil permainan bermain peran merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian model *role playing* membuat keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik dan aspek keterampilan berbahasa lainnya pun dapat meningkat.

---

<sup>7</sup>Siti Maria Ulfah, Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Kemampuan Berbicara, *Journal For Lesson And Learning Studies*vol, Vol. 2 No.1, 2019, hlm. 8.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 17 Banyuasin III”. Diharapkan model pembelajaran ini dapat mengatasi permasalahan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Dengan adanya penjelasan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Kurangnya keterampilan berbicara siswa Kelas IV SDN 17 Banyuasin III.
2. Motivasi belajar siswa Kelas IV SDN 17 Banyuasin III masih rendah.
3. Kurangnya keterampilan menulis siswa Kelas IV SDN 17 Banyuasin III.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, peneliti membatasi permasalahan dengan melihat kondisi dan permasalahan yang kompleks. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Fokus kajian dalam penelitian ini pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.
2. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SDN 17 Banyuasin III.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN 17 Banyuasin III?

2. Bagaimana keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN 17 Banyuasin III?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol yang tidak diterapkan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN 17 Banyuasin III.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN 17 Banyuasin III.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kelilmuan pendidik mengenai model pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan yang baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti yang lain untuk tertarik



meneliti tentang model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa di Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah praktis. Jadi masalah keterampilan berbicara yang rendah maka manfaat praktisnya adalah meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Biasanya manfaat praktis tidak hanya untuk sekolah saja melainkan bisa bermanfaat untuk guru, sekolah maupun untuk umum. Berikut manfaat praktis dalam penelitian adalah sebaga berikut:

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pembelajaran lainnya, agar setiap guru menjadi pendidik yang professional sehingga mampu menerapkan model yang menarik, kreatif serta menyenangkan bagi siswa.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *role playing* ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas mengajar para pendidik di sekolah, menambah fasilitas sekolah, serta mampu memotivasi

guru untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

d. Bagi Peneliti

Manfaat Bagi peneliti sendiri adalah mendapatkan manfaat berupa ilmu pengetahuan dan wawasan baru. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan informasi dan pengalaman dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan model *role playing*.

**G. Tinjauan Pustaka**

1. Dwi Yuli Arfiyanto. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Play Terhadap Peningkatan Disiplin Sekolah". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran *role playing*. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti tentang peningkatan disiplin sekolah, sedangkan penelitian ini meneliti tentang keterampilan berbicara.
2. Hairul Anwar. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti tentang hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS), sedangkan penelitian ini meneliti tentang keterampilan berbicara.
3. Aditya Wirawan 2018. "Pengaruh Model talking stick terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 4 Tanoyan Kabupaten

Bolang Mongondow”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan model talking stick, sedangkan penelitian ini meneliti menggunakan model *role playing*.

4. Veron Nika. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model *role playing*. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti tentang membaca nyaring, sedangkan penelitian ini meneliti tentang keterampilan berbicara.
5. Nurhikma. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Everyone Is Teacher Here Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas V Sd Negeri 24 Kalibone Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara. Dan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan model everyone is teacher here, sedangkan penelitian ini meneliti menggunakan model *role playing*.