

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam membangun kompetensi dasar berbahasa peserta didik yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut bersifat terpadu, namun keterampilan berbicara menempati posisi yang sangat penting karena menjadi sarana utama peserta didik dalam mengekspresikan gagasan, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi secara sosial di lingkungan sekolah. Tarigan (2015) menegaskan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan produktif yang menuntut penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan secara simultan, seperti kelancaran, ketepatan lafal, intonasi, serta keberanian. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara sejak jenjang sekolah dasar perlu dirancang secara terencana agar peserta didik terbiasa menggunakan bahasa secara lisan dalam konteks yang bermakna.

Sejalan dengan posisi strategis tersebut, kebijakan kurikulum nasional menempatkan keterampilan berbahasa lisan sebagai salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai peserta didik. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada penguatan kemampuan komunikasi melalui aktivitas yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022)

menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi secara efektif menjadi bagian integral dari penguatan profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bernalar kritis dan kemampuan berinteraksi. Meskipun demikian, arah kebijakan tersebut belum sepenuhnya terimplementasi secara optimal dalam praktik pembelajaran di kelas, terutama pada pembelajaran keterampilan berbicara.

Berdasarkan realitas pembelajaran di lapangan, keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Hasil observasi awal di kelas IV SDN Alasgung 2 Kabupaten Bojonegoro menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu berbicara secara lancar dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik cenderung pasif, ragu menyampaikan pendapat, serta mengalami kesulitan dalam menyusun tuturan lisan secara runtut dan jelas. Respons yang diberikan sering kali bersifat singkat dan belum mencerminkan penguasaan kosakata serta struktur kalimat yang memadai. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2018) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa sekolah dasar kerap terhambat oleh minimnya kesempatan praktik berbicara yang terarah dan berkesinambungan.

Jika ditelaah lebih lanjut, permasalahan tersebut berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional yang berorientasi pada guru, sehingga peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar daripada sebagai pengguna bahasa. Hosnan (2018) menjelaskan

bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membatasi ruang partisipasi aktif siswa serta menghambat perkembangan keterampilan komunikasi. Dalam konteks pembelajaran berbicara, metode ceramah dan tanya jawab sederhana belum mampu menciptakan situasi komunikatif yang memungkinkan peserta didik berlatih berbicara secara intensif dan bermakna.

Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan penerapan teknik pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman komunikasi lisan secara nyata dan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu teknik pembelajaran yang relevan untuk dikembangkan adalah teknik *role play*. Teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam situasi yang dirancang menyerupai konteks kehidupan sehari-hari. Hamalik (2017) menyatakan bahwa *role play* efektif untuk melatih keberanian, kelancaran berbicara, serta kemampuan mengekspresikan gagasan karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas komunikasi. Melalui teknik ini, peserta didik tidak hanya berlatih mengucapkan kata dan kalimat, tetapi juga belajar menyesuaikan intonasi, ekspresi, dan bahasa tubuh sesuai dengan peran yang dimainkan.

Penerapan teknik *role play* memerlukan dukungan media pembelajaran yang memadai agar peserta didik memiliki pemahaman konteks yang jelas sebelum melakukan praktik berbicara. Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus awal yang membantu peserta didik memahami situasi komunikasi yang akan diperankan. Arsyad (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas pesan, meningkatkan motivasi

belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Dalam hal ini, media video pembelajaran interaktif dipandang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung visual dan responsif terhadap teknologi digital.

Video pembelajaran interaktif menyajikan informasi secara audiovisual sehingga peserta didik dapat mengamati secara langsung contoh penggunaan bahasa lisan, ekspresi wajah, intonasi, serta alur dialog. Munir (2019) menjelaskan bahwa media video interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup karena melibatkan berbagai indera dan memberikan gambaran nyata tentang situasi pembelajaran. Dalam pembelajaran berbicara, video interaktif dapat digunakan sebagai model komunikasi yang membantu peserta didik memahami konteks dan struktur tuturan sebelum terlibat dalam kegiatan *role play*. Kondisi ini memberikan bekal awal bagi peserta didik untuk berbicara secara lebih terarah dan percaya diri.

Selain relevan dengan karakteristik peserta didik, integrasi teknik *role play* dan media video pembelajaran interaktif juga selaras dengan tuntutan pengembangan keterampilan abad ke-21. Keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar melalui pembelajaran yang aktif dan kontekstual. Melalui kegiatan *role play* berbantuan video interaktif, peserta didik dilatih bekerja sama dalam kelompok, memahami peran sosial, serta menyampaikan gagasan secara lisan dengan struktur yang lebih baik. Pendekatan ini sejalan dengan

prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan penguatan karakter peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa teknik *role play* dan media video pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Penelitian Suryani (2020) menunjukkan bahwa penerapan *role play* dapat meningkatkan keberanian dan kelancaran berbicara siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Wibowo (2021) membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap kualitas tuturan lisan dan pemahaman konteks komunikasi. Meskipun demikian, kajian yang mengintegrasikan kedua unsur tersebut secara terpadu pada pembelajaran berbicara di kelas IV sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada konteks sekolah dasar di Kabupaten Bojonegoro.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Alasgung 2 Kabupaten Bojonegoro melalui penerapan teknik *role play* yang didukung oleh media video pembelajaran interaktif. Penelitian ini menitikberatkan pada proses pelaksanaan pembelajaran berbicara dalam aktivitas *role play* berbantuan video sebagai stimulus komunikasi lisan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan teknik bermain peran (*role play*) berbantuan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Alasgung 2 Kabupaten Bojonegoro?
2. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama proses penerapan teknik bermain peran (*role play*) berbantuan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Alasgung 2 Kabupaten Bojonegoro?

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan teknik bermain peran (*role play*) berbantuan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Alasgung 2 Kabupaten Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam proses penerapan teknik bermain peran (*role play*) berbantuan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Alasgung 2 Kabupaten Bojonegoro.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan terjadi selama penelitian ini berlangsung diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran berbicara yang aplikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar berbicara yang lebih kontekstual, menarik, dan menantang.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan dan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu untuk didefinisikan secara konseptual agar memperjelas konteks yang diteliti.

1. Pembelajaran berbicara adalah proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan dengan bahasa yang runtut, jelas, dan sesuai konteks.

2. Teknik *role play* merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan memainkan peran tertentu sesuai dengan situasi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis audiovisual yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak dan suara, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan materi yang disajikan.