

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa dipahami sebagai salah satu aspek fundamental dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memerlukan perhatian yang serius terhadap pengembangan seluruh keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara atau berpidato sebagai bagian dari kompetensi berbahasa aktif (Mustika, 2020). Pengembangan keterampilan ini diperlukan agar siswa mampu menyampaikan gagasan secara lisan dengan runtut, logis, dan sesuai tujuan komunikasi dalam konteks pendidikan maupun sosial.

Permasalahan mengenai rendahnya kemampuan berbicara siswa sekolah dasar masih ditemukan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pada kemampuan berpidato yang menuntut kejelasan struktur, ketepatan bahasa, serta keberanian tampil di hadapan audiens (Rahayu, 2021). Kondisi serupa tampak di SD Negeri Deling 1 Kecamatan Sekar Kabupaten Bojonegoro, di mana siswa kelas VI menunjukkan penguasaan berpidato yang belum sesuai harapan kurikulum akibat dominannya pola pembelajaran satu arah yang membatasi kesempatan latihan berbicara secara aktif.

Kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kreatif, dan menyenangkan mendorong pemanfaatan metode inovatif yang memberi ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara secara nyata.

Penerapan metode *role play* dipandang sebagai salah satu strategi yang memberikan pengalaman langsung bagi siswa untuk menggunakan bahasa lisan dalam situasi yang bermakna serta melibatkan interaksi sosial yang relevan dengan tujuan komunikasi (Sari & Lestari, 2020). Metode ini telah diakui berpotensi menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian, dan kreativitas siswa ketika berbicara di depan umum.

Pemilihan tema dalam *role play* menjadi aspek penting yang menentukan keterlibatan siswa karena tema yang dekat dengan kehidupan mereka dapat meningkatkan minat dan partisipasi. Cerita inspiratif lokal memiliki kedekatan konteks dengan pengalaman sosial dan budaya siswa serta mengandung nilai moral yang dapat memperkuat relevansi pembelajaran (Ardiani, 2021). Keterhubungan emosional siswa terhadap tokoh atau peristiwa dalam cerita lokal memberikan dorongan bagi mereka untuk mengekspresikan gagasan secara lebih natural dalam kegiatan berpidato.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan cerita lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan pemahaman materi sekaligus memperkuat kemampuan komunikasi siswa, sehingga integrasi cerita lokal dalam pembelajaran berpidato melalui pendekatan *role play* memiliki potensi kuat untuk menghasilkan peningkatan kemampuan berbicara (Yuliani & Putra, 2021). Temuan tersebut mengindikasikan perlunya eksplorasi lebih lanjut karena penelitian yang secara khusus menggabungkan *role play* dengan cerita inspiratif lokal dalam konteks pidato siswa sekolah

dasar belum banyak dilakukan, terutama pada sekolah di wilayah pedesaan seperti Kecamatan Sekar.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena kegiatan berpidato bertemakan cerita inspiratif lokal berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan nilai, yang sejalan dengan penguatan dimensi komunikasi, moralitas, dan kebhinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila (Widyastuti, 2022). Pengalaman berbahasa melalui *role play* tidak hanya mengembangkan aspek linguistik, tetapi juga membentuk sikap percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan kepekaan terhadap nilai-nilai budaya lokal siswa.

Konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, proyek, serta pendekatan tematik semakin memperkuat relevansi pemanfaatan *role play* bertema cerita lokal sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Kesesuaian antara kebutuhan kurikulum, karakteristik siswa, serta tuntutan pembelajaran berbasis konteks lokal menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran ini layak diuji efektivitasnya.

Kondisi empiris di SD Negeri Deling 1 yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpidato siswa, ditambah terbatasnya penerapan metode pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung berbahasa, memunculkan kesenjangan yang perlu diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual (Priyono, 2021). Penelitian ini menjadi penting karena belum adanya kajian yang menelaah secara

mendalam efektivitas metode *role play* bertemakan cerita inspiratif lokal dalam meningkatkan kemampuan berpidato siswa kelas VI di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji secara komprehensif efektivitas metode *role play* berbasis cerita inspiratif lokal sebagai upaya peningkatan kompetensi berpidato siswa kelas VI SD Negeri Deling 1, sehingga hasilnya dapat berkontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa dan dinamika pendidikan saat ini (Hadi, 2022).

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan pada upaya meningkatkan kemampuan berpidato siswa kelas VI SD Negeri Deling 1 Kecamatan Sekar Kabupaten Bojonegoro melalui penerapan metode *role play* yang dipadukan dengan penggunaan cerita inspiratif lokal sebagai tema utama. Penelitian ini memusatkan perhatian pada bagaimana metode *role play* mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, memberikan ruang latihan berbicara secara aktif, serta menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pidato.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pelaksanaan metode *role play* bertemakan cerita inspiratif lokal dalam pembelajaran berpidato pada siswa kelas VI SD Negeri Deling

2. Apakah metode *role play* bertemakan cerita inspiratif lokal dapat meningkatkan kemampuan berpidato siswa kelas VI SD Negeri Deling 1?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan pelaksanaan metode *role play* bertemakan cerita inspiratif lokal dalam pembelajaran berpidato pada siswa kelas VI SD Negeri Deling 1.
2. Meningkatkan meningkatkan kemampuan berpidato siswa kelas VI SD Negeri Deling 1 dengan menggunakan metode *role play* bertemakan cerita inspiratif lokal.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait strategi pembelajaran berbicara melalui metode *role play* yang berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpidato, rasa percaya diri, dan penguatan nilai-nilai lokal.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam merancang kurikulum yang mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran.

F. Definisi Istilah

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

1. Metode *role play* dipahami sebagai strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu secara terstruktur sehingga mereka dapat berlatih mengekspresikan gagasan secara lisan melalui pengalaman komunikatif yang menyerupai kondisi nyata dalam pembelajaran.
2. Cerita inspiratif lokal dimaknai sebagai narasi yang bersumber dari lingkungan atau budaya setempat yang mengandung keteladanan, nilai moral, dan pesan positif yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mampu menumbuhkan keterikatan emosional serta motivasi dalam proses belajar.
3. Kemampuan berpidato didefinisikan sebagai keterampilan berbicara formal yang mencakup kemampuan menyusun, mengembangkan, dan menyampaikan gagasan secara runtut, jelas, serta meyakinkan di hadapan audiens dengan memperhatikan aspek kebahasaan, vokal, dan nonverbal.

