

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbicara merupakan komponen esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, karena menjadi alat utama bagi siswa untuk mengomunikasikan ide, perasaan, dan pengetahuan secara lisan dalam berbagai situasi. Penguasaan keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan pelafalan dan pilihan kata, tetapi juga menyangkut keberanian, kelancaran, serta kemampuan menyesuaikan tuturan dengan lawan bicara dan konteks sosial yang melingkupinya. Ketika dorongan internal untuk berekspresi lisan tidak terbangun dengan baik, proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif dan tidak terlatih untuk mengemukakan pendapat secara kritis. Wahyuni dan Santoso (2023) mengemukakan bahwa kualitas keterampilan berbicara siswa sangat ditentukan oleh seberapa sering mereka dilibatkan dalam latihan komunikasi yang terencana dan bermakna, bukan sekadar pengulangan kalimat tanpa konteks.

Di Indonesia, tantangan dalam mengoptimalkan pembelajaran berbicara masih cukup kompleks, khususnya di wilayah yang akses terhadap pendekatan pengajaran komunikatif dan sumber daya pendukung belum merata. Siswa kelas IV berada dalam masa transisi dari kemampuan berbicara yang bersifat egosentris menuju kemampuan berdialog dan berargumentasi secara

sederhana, sehingga metode yang diterapkan pada tahap ini memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan komunikasi mereka di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Realitas ini menuntut adanya pembaruan dalam rancangan pembelajaran yang tidak sekadar berorientasi pada target kurikulum, tetapi juga mampu membangun pengalaman berbahasa yang hidup dan kontekstual bagi peserta didik.

Di dalam ruang kelas, pendekatan konvensional seperti ceramah, tanya jawab terbatas, dan pembacaan teks secara bergiliran masih mendominasi proses pembelajaran berbicara, yang justru mengakibatkan minimnya ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan ekspresifnya secara bebas. Kebiasaan menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek atau sekadar mengangguk tidak mampu merangsang perkembangan struktur tuturan yang kompleks dan terorganisasi, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk membangun kepercayaan diri di hadapan publik. Fitriani (2021) menyatakan bahwa rendahnya kualitas interaksi lisan di sekolah dasar sering kali disebabkan oleh minimnya variasi strategi pengajaran yang diterapkan guru, sehingga siswa menganggap kegiatan berbicara sebagai aktivitas yang menegangkan dan sarat dengan risiko kesalahan. Akibatnya, kecemasan berbicara semakin menguat, dan sebagian besar siswa memilih untuk diam atau memberikan respons seadanya demi menghindari sorotan dari teman-temannya.

Guru sebagai aktor utama pembelajaran sering kali terkendala oleh alokasi waktu yang sempit dan keterbatasan sumber belajar yang variatif,

sehingga mereka cenderung kembali pada rutinitas pengajaran yang paling mudah dilaksanakan. Kondisi ini mempertegas perlunya terobosan strategis yang mampu mengubah persepsi negatif siswa terhadap aktivitas berbicara melalui skenario pembelajaran yang lebih menantang sekaligus menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam latihan berbicara adalah teknik *Role Play* atau bermain peran, yang memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa dalam skenario sosial yang disimulasikan secara langsung. Melalui teknik ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengucapkan dialog, tetapi juga diajak untuk mengeksplorasi ekspresi wajah, intonasi, dan gerak tubuh yang sesuai dengan karakter yang diperankan, sehingga pengalaman berbicara menjadi lebih utuh dan membekas dalam ingatan. Nugroho dan Hasanah (2022) mengungkapkan bahwa penerapan *Role Play* efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan siswa karena mereka dapat menyembunyikan diri di balik peran, sekaligus meningkatkan motivasi karena adanya tujuan komunikatif yang jelas dalam setiap skenario yang diberikan.

Keunggulan lain dari teknik ini terletak pada kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan antara penguasaan tata bahasa dan penggunaan bahasa secara fungsional, yang selama ini menjadi titik lemah dalam pembelajaran berbicara di kelas menengah atas sekolah dasar. Dewi dan Kurniawan (2023) menambahkan bahwa *Role Play* yang dirancang secara sistematis mampu mendorong siswa untuk berpikir cepat, merespons lawan

bicara secara spontan, serta memperkaya kosakata melalui pengalaman langsung dalam konteks yang variatif. Namun demikian, pelaksanaan teknik ini di lapangan sering kali menemui hambatan ketika siswa belum memiliki gambaran visual yang memadai tentang situasi yang akan diperankan, sehingga diperlukan media penunjang yang mampu memperkaya imajinasi dan memberikan contoh konkret tentang bagaimana sebuah percakapan idealnya berlangsung.

Media video pembelajaran interaktif hadir sebagai pelengkap yang strategis untuk mengoptimalkan implementasi teknik *Role Play*, karena tayangan audio-visual mampu menyajikan model dialog, ekspresi, dan dinamika komunikasi secara utuh serta dapat diamati secara berulang oleh siswa. Video interaktif berfungsi sebagai pemantik awal yang memberikan kerangka acuan tentang alur percakapan, variasi nada bicara, serta respons non-verbal yang menyertai sebuah tuturan, sehingga siswa memiliki fondasi yang kuat sebelum memasuki tahap pementasan peran. Ramadhani (2022) menyatakan bahwa media video yang dikemas secara interaktif memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa usia sekolah dasar karena mampu menyajikan informasi melalui kombinasi saluran visual dan auditori, yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak pada tahap operasional konkret. Dengan adanya tayangan video, guru dapat dengan mudah mengarahkan perhatian siswa pada aspek-aspek pragmatik dalam komunikasi, seperti cara memulai percakapan, mengekspresikan emosi, atau menanggapi lawan bicara secara santun dan sesuai konteks.

Sari (2021) menekankan bahwa efektivitas video interaktif dalam pembelajaran berbicara sangat bergantung pada kesesuaian konten dengan tingkat pemahaman siswa dan keterlibatan aktif guru dalam memediasi tayangan tersebut. Meskipun demikian, keberadaan media visual saja tidak cukup untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, karena siswa kelas IV masih memerlukan pendampingan intensif dalam mentransfer apa yang mereka amati dari layar ke dalam praktik berbicara yang nyata di hadapan teman-temannya. Peran guru menjadi poros utama dalam mengelola keterpaduan antara tayangan video interaktif dan kegiatan *Role Play*, karena pendidik tidak sekadar berfungsi sebagai pengatur teknis pemutaran media, melainkan juga sebagai perancang skenario, pemodel tambahan, dan pengarah dinamika kelas selama proses berlangsung. Seorang guru dituntut untuk mampu menyeleksi tayangan yang tepat, menyusun petunjuk bermain peran yang jelas, memberikan contoh tambahan jika diperlukan, serta menciptakan suasana yang mendukung sehingga siswa merasa aman untuk bereksperimen dengan bahasa tanpa takut dicemooh.

Mulyanto dan Lestari (2023) mengemukakan bahwa kompetensi pedagogis guru dalam mengintegrasikan media dengan metode aktif menjadi faktor penentu utama keberhasilan pembelajaran keterampilan berbicara, terutama dalam menghadapi keragaman kemampuan awal siswa di dalam satu kelas. Pada praktiknya, tidak semua guru memiliki pengalaman atau pelatihan yang memadai untuk mengombinasikan media digital dengan teknik bermain peran, sehingga sering kali inovasi yang direncanakan tidak berjalan optimal

karena kurangnya kesiapan teknis maupun konseptual. Selain itu, guru juga harus melakukan adaptasi terhadap karakteristik siswa yang beragam, seperti memberikan porsi peran yang berbeda tingkat kesulitannya atau menyediakan bantuan visual tambahan bagi siswa yang masih pemalu. Tantangan-tantangan ini semakin terasa di sekolah-sekolah dengan sarana prasarana yang terbatas, termasuk di wilayah seperti Kecamatan Panekan, yang menuntut guru untuk tetap kreatif dan solutif dalam menyiasati kondisi lapangan.

Keberhasilan sebuah inovasi pembelajaran tidak dapat diukur hanya dari produk akhir berupa penampilan berbicara siswa, tetapi juga dari respons yang ditunjukkan selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, yang mencakup aspek ketertarikan emosional, keterlibatan fisik, serta pemahaman kognitif terhadap materi yang dipelajari. Siswa kelas IV yang umumnya berusia 9–10 tahun berada pada fase perkembangan kognitif yang mulai meninggalkan pemikiran egosentris menuju pemikiran sosial yang lebih kolaboratif, sehingga mereka sangat responsif terhadap kegiatan yang melibatkan interaksi teman sebaya dan unsur permainan seperti yang ditawarkan oleh *Role Play*. Purnomo (2022) menjelaskan bahwa anak pada jenjang kelas IV memiliki kecenderungan untuk belajar melalui pengalaman konkret dan simulasi yang melibatkan gerak fisik, yang menjadikan kegiatan bermain peran sebagai wahana yang sangat kondusif bagi pengembangan kemampuan komunikasi lisan mereka.

SDN Sumberdodol 1 yang terletak di Kecamatan Panekan memiliki karakteristik lingkungan dengan keterbatasan akses terhadap konten-konten

audio-visual berkualitas, namun menyimpan potensi besar untuk pengembangan model pembelajaran berbicara yang kreatif dan kontekstual jika dikelola dengan pendekatan yang tepat. Pemanfaatan video interaktif yang dipilih secara cermat oleh guru menjadi alternatif yang terjangkau dan relevan untuk mengatasi kekurangan pengalaman berbahasa yang kaya di luar lingkungan sekolah, sekaligus menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk menyeleksi tayangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa.

Rahmawati (2023) mengungkapkan bahwa studi tentang implementasi metode aktif di sekolah dengan sarana terbatas memberikan kontribusi praktis yang sangat berarti bagi upaya pemerataan kualitas pendidikan bahasa di Indonesia, karena temuan yang dihasilkan lebih kontekstual dan mudah diadaptasi oleh sekolah-sekolah dengan kondisi serupa. Keseluruhan realitas di atas menunjukkan bahwa upaya memadukan teknik *Role Play* dan video interaktif di SDN Sumberdodol 1 bukan sekadar pemenuhan tuntutan kurikulum, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk menjawab problematika pembelajaran berbicara yang selama ini berjalan monoton dan belum memberikan ruang ekspresi yang cukup bagi perkembangan kompetensi komunikatif siswa kelas IV secara maksimal.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, penelitian ini memfokuskan kajiannya pada dua aspek utama dalam pembelajaran berbicara menggunakan teknik role play dan media video pembelajaran interaktif di SDN

Sumberdodol 1. Fokus pertama diarahkan pada strategi yang diimplementasikan oleh guru kelas IV, yang mencakup tahapan perencanaan skenario pembelajaran, pelaksanaan sintaks role play yang terintegrasi dengan pemanfaatan video interaktif, serta upaya-upaya adaptif yang dilakukan guru ketika menghadapi berbagai kendala di lapangan, seperti keterbatasan perangkat pendukung dan keragaman tingkat kemampuan berbicara siswa. Fokus kedua penelitian ini diarahkan pada respons yang ditunjukkan oleh siswa kelas IV selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, yang meliputi reaksi afektif seperti tingkat antusiasme dan keberanian tampil, keterlibatan psikomotorik dalam memerankan tokoh dan mengekspresikan dialog, serta pemahaman kognitif terhadap isi percakapan dan konteks situasional yang disajikan melalui tayangan video.

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 Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan?
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 Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan?

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 Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan.
2. Mendeskripsikan kendala-kendala penerapan teknik bermain peran (*role play*) berbantuan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbicara siswa kelas IV SDN Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan strategi pengembangan keterampilan berbicara pada siswa kelas IV melalui pendekatan aktif seperti teknik *role play* dan pemanfaatan media video pembelajaran interaktif sebagai sarana pemodelan komunikasi lisan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran konkret dan mendalam tentang strategi implementasi pembelajaran berbicara yang memadukan teknik *role play* dan media video interaktif, sehingga guru memperoleh wawasan tentang langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas interaksi lisan siswa kelas IV.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa kelas IV melalui penerapan teknik *role play* berbantuan video interaktif, yang dirancang secara terstruktur dan menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan keberanian berbicara, memperkaya kosakata, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi.

c) Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan berharga bagi SDN Sumberdodol 1 dalam mengembangkan inovasi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara di jenjang kelas IV, serta menjadi referensi bagi pengembangan kebijakan sekolah dalam penyediaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan ketersediaan sarana di lingkungan sekolah.

F. Definisi Istilah

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

1. Pembelajaran Berbicara adalah proses interaksi edukatif antara guru dan siswa yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan dengan lafal, intonasi, pilihan kata, serta struktur kalimat yang tepat, sehingga siswa mampu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi dan konteks sosial.
2. Teknik *Role Play* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter atau tokoh tertentu dalam situasi yang disimulasikan, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan berbicara secara langsung melalui dialog dan interaksi yang mendekati kondisi nyata, dengan tujuan mengembangkan keberanian, kelancaran, dan kreativitas berbahasa.
3. Media Video Pembelajaran Interaktif adalah sarana belajar berbasis audio-visual yang menyajikan tayangan bergerak disertai suara dan dilengkapi dengan elemen interaktif seperti pertanyaan panduan, jeda untuk diskusi, atau instruksi aktivitas, yang dirancang untuk memberikan model percakapan, ekspresi, dan situasi komunikasi guna memperkaya pemahaman siswa sebelum mempraktikkan keterampilan berbicara.