

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan sarana fundamental bagi manusia untuk berkomunikasi, mengekspresikan gagasan, dan membangun interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai medium pengembangan kemampuan berpikir, identitas, dan karakter peserta didik. Kemampuan berbicara menjadi wujud konkret dari penguasaan bahasa yang memungkinkan siswa menyampaikan gagasan, mempertahankan pendapat, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta kehidupan sosial. Pendekatan pembelajaran kreatif menekankan pemberian ruang bagi peserta didik untuk berpikir terbuka, berekspresi, dan berinovasi melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi. Dengan strategi kreatif, keterampilan berbicara siswa dapat dikembangkan melalui pengalaman nyata, praktik kolaboratif, diskusi, presentasi, dan simulasi peran yang memungkinkan mereka menginternalisasi bahasa, berpikir kritis, membangun kepercayaan diri.

Landasan ini menegaskan bahwa implementasi strategi pembelajaran kreatif tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan teknis berbicara, tetapi juga membentuk peserta didik menjadi individu yang mandiri, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab, sesuai dengan hakikat pendidikan sebagai proses pengembangan potensi manusia secara utuh. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pengembangan keterampilan berbicara, memiliki dasar hukum yang jelas.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, mandiri, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 menekankan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menantang, dan memotivasi partisipasi aktif siswa, sedangkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengamanatkan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang variatif sesuai karakteristik peserta didik. Keputusan Mendikbudristek Nomor 262/M/2022 tentang Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa siswa menjadi pusat pembelajaran, dan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Guru menekankan pentingnya kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pengembangan keterampilan berbicara siswa didukung oleh sejumlah teori pendidikan dan bahasa. Menurut Tarigan (2008:2), berbicara bukan sekadar mengucapkan bunyi bahasa, tetapi merupakan kemampuan untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, dan pikiran secara runtut, jelas, dan dapat dipahami pendengar, meliputi aspek linguistik (kosakata dan tata bahasa) serta aspek performatif (kelancaran, keberanian, dan kepercayaan diri). Slameto (2010:10-12) menekankan bahwa proses belajar merupakan interaksi antara faktor internal peserta didik (minat, motivasi, kemampuan) dan faktor eksternal (guru, media, lingkungan), sehingga strategi pembelajaran kreatif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Munandar (2009:45) menambahkan bahwa pembelajaran kreatif menekankan kebebasan

berpikir, inovasi, dan ekspresi ide secara bebas, dengan kreativitas ditandai oleh kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kemampuan mengelaborasi gagasan. Strategi pembelajaran kreatif seperti *role-play*, *storytelling*, dan *project-based learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks nyata, sehingga kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kepercayaan diri berkembang.

Kondisi nyata kemampuan bahasa siswa juga terlihat dari beberapa survei. *PISA 2022* menunjukkan skor rata-rata literasi membaca siswa Indonesia 395, jauh di bawah rata-rata OECD (502) dan negara ASEAN lain seperti Malaysia (415) dan Thailand (408), dengan hanya 23% siswa mencapai kompetensi membaca menengah ke atas, sedangkan rata-rata OECD mencapai 77% (OECD, 2023). Hasil *Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2023–2024* untuk jenjang SMA menunjukkan nilai rata-rata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 55,38 (skala 0–100), dengan kompetensi pemahaman tekstual 49,21%, inferensial 43,21%, dan evaluasi teks 45,32%. Distribusi nilai menunjukkan banyak siswa belum mencapai kompetensi unggul, dan Rapor Pendidikan Indonesia 2023 melaporkan bahwa hanya 49,26% siswa SMA yang mencapai kompetensi minimum literasi. Studi di tingkat sekolah juga menunjukkan skor berbicara siswa SD berkisar 60–68, dengan 15–18% siswa unggul dalam kosakata dan ekspresi; lebih dari 65% siswa mengalami kendala karena rasa malu, kurang percaya diri, dan minim praktik berbicara, sementara 72% jarang berbicara di depan kelas dan 54% merasa canggung.

Temuan empiris ini menunjukkan bahwa tantangan kemampuan berbicara siswa masih signifikan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini menjadi sangat mendesak karena jika penerapan strategi pembelajaran

kreatif tidak disegerakan, siswa akan tetap kesulitan mengekspresikan gagasan secara lisan, partisipasi dalam diskusi dan presentasi rendah, dan kemampuan berbicara tidak berkembang, yang berdampak pada kualitas interaksi akademik dan pembentukan karakter kritis serta kreatif. Akar masalah yang mendasari adalah minimnya strategi kreatif yang diterapkan guru, terbatasnya praktik berbicara di kelas, minimnya media dan metode kreatif, variasi kemampuan dan motivasi internal siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengambil strategi *role-playing* sebagai pendekatan pembelajaran kreatif. Strategi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih menyampaikan ide dan pendapat secara nyata dalam simulasi peran, meningkatkan kepercayaan diri, keberanian berbicara, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian diterapkan pada tiga sekolah di Ciamis, yaitu SMA Negeri 1, SMA Negeri 2, dan SMA Negeri 3 dapat mengamati variasi implementasi dan efektivitas strategi *role-playing*. Strategi ini diharapkan meningkatkan keaktifan, partisipasi, kreativitas, dan keterampilan berbicara siswa secara menyeluruh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada aspek yang saling berkaitan untuk memahami implementasi strategi pembelajaran kreatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Implementasi strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Menelaah perkembangan kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*.
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*.
4. Penelitian ini difokuskan pada guru Bahasa Indonesia di sekolah penelitian.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana perkembangan kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*?

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan implementasi strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Menganalisis perkembangan kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*.

3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan mengenai implementasi strategi pembelajaran kreatif, khususnya dalam konteks meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Manfaat Teoretis

- 1) Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya teori pembelajaran kreatif dalam konteks peningkatkan kemampuan berbicara.
- 2) Menambah referensi penelitian dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia mengenai strategi pembelajaran kreatif.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Guru sebagai panduan dalam mengembangkan strategi pembelajaran kreatif, aktif, dan komunikatif. Guru dapat menggunakan kegiatan diskusi, presentasi, simulasi dan role playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

2) Bagi peserta didik

Penelitian ini untuk mendorong lebih aktif, percaya diri, dan kreatif dalam berbicara.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi dasar perbaikan meningkatkan mutu pembelajaran. Memberikan masukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum melalui penyediaan fasilitas, supervisi akademik, pelatihan, dan kebijakan yang mendorong pembelajaran kreatif.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam memahami implementasi strategi pembelajaran kreatif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji strategi pembelajaran kreatif, keterampilan berbicara, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi dan jenjang pendidikan yang berbeda.