

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PENDEKATAN MASALAH

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pengembangan kompetensi berbahasa yang mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2015:23). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh dalam membangun kemampuan berbahasa peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kreativitas, serta penalaran peserta didik melalui aktivitas belajar yang bermakna dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022:109). Bahasa Indonesia tidak hanya diajarkan sebagai kumpulan pengetahuan kebahasaan, tetapi diposisikan sebagai alat komunikasi yang digunakan peserta didik untuk menyampaikan gagasan, pendapat, dan perasaan secara lisan maupun tulis (Dalman, 2020:78). Sejalan dengan tujuan tersebut, pembelajaranuntut mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif berinteraksi, berekspresi, dan menggunakan bahasa dalam berbagai situasi komunikasi. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan bahasa secara fungsional dan komunikatif. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia harus dirancang sedemikian rupa agar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih

menggunakan bahasa secara nyata melalui kegiatan diskusi, presentasi, dialog, dan berbagai aktivitas berbasis komunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami kaidah kebahasaan, tetapi juga dilatih agar mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, berpikir, berekspresi, dan berinteraksi sosial. Keterampilan menyimak membantu peserta didik memahami informasi lisan, keterampilan berbicara membantu peserta didik menyampaikan gagasan secara lisan, keterampilan membaca membantu peserta didik memahami informasi tertulis, sedangkan keterampilan menulis membantu peserta didik menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu menyampaikan pendapat, berdiskusi, berargumentasi, menanggapi informasi, serta menggunakan bahasa secara santun dan efektif dalam berbagai situasi. Pembelajaran yang baik harus dirancang secara aktif, kreatif, komunikatif, dan menyenangkan. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan berbahasa. Siswa tidak cukup hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi perlu diberi ruang untuk bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, melakukan presentasi, bermain peran, mempraktikkan bahasa dalam kehidupan nyata. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada

penguasaan materi, tetapi pada pengembangan kemampuan berkomunikasi dan keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara memiliki peran yang penting karena menjadi sarana utama bagi peserta didik untuk mengungkapkan gagasan dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik dapat melatih keberanian, kepercayaan diri, kemampuan menyusun dan menyampaikan ide secara runtut dan jelas. Pembelajaran memerlukan strategi yang tidak hanya bersifat informatif dan partisipatif agar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah cenderung membatasi ruang partisipasi peserta didik dan kurang memberi kesempatan untuk berlatih keterampilan berbicara. Kondisi ini berpotensi menyebabkan peserta didik pasif dan kurang percaya diri dalam berkomunikasi. Sebaliknya, penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan bervariasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berekspresi secara bebas, dan aktif berkomunikasi. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan strategi pembelajaran kreatif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

2.1.2 Strategi Pembelajaran Kreatif Berbasis *Role Playing*

Kepercayaan diri menjadi faktor utama yang menentukan partisipasi siswa dalam berbicara. Menurut Henry Guntur Tarigan (2009:53), siswa yang percaya diri akan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, menyampaikan pendapat, dan melakukan presentasi sehingga komunikasi menjadi efektif. Dalam pembelajaran,

guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendukung, memberikan pujian, serta mendorong siswa untuk tampil di depan kelas agar keberanian berbicara meningkat. Selain aspek kebahasaan, kemampuan berbicara dipengaruhi oleh kreativitas peserta didik dalam menyusun ide, kemampuan mengorganisasi informasi secara sistematis, serta keberanian mengekspresikan gagasan. Pengembangan keterampilan berbicara tidak hanya menilai penguasaan bahasa, tetapi juga melatih berpikir kreatif, komunikasi efektif, dan kepercayaan diri siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kreatif, yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, mengeksplorasi ide, dan menyampaikan gagasan secara inovatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Strategi pembelajaran kreatif merupakan pendekatan yang melibatkan teknik dan aktivitas yang mendorong kreativitas, berpikir divergen, dan partisipasi aktif siswa (Munandar, 2016:89). Joyce, Well, & Calhoun (2015:112) menyebutnya sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang melibatkan interaksi aktif, pemecahan masalah, eksperimen, dan kolaborasi. Strategi ini berfokus pada penciptaan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, memberi siswa ruang untuk berpikir luas, fleksibel, orisinal, dan mampu menghasilkan ide atau solusi baru. Contoh penerapan strategi pembelajaran kreatif adalah *role-playing*. *Role-playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memerankan situasi atau karakter tertentu dalam konteks pembelajaran yang terstruktur. Metode ini menekankan simulasi interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengalami langsung peran dan situasi, berinteraksi dengan teman, dan mengekspresikan gagasan secara verbal. Melalui *role-playing*, siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara, berpikir kreatif,

kemampuan sosial, dan kepercayaan diri karena mereka aktif terlibat dalam skenario yang mensimulasikan kondisi nyata atau *problem solving*. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, sekaligus memungkinkan guru menilai pemahaman siswa secara langsung melalui observasi interaksi siswa dalam peran yang dimainkan.

Menurut Sanjaya (2007:161), *role-playing* merupakan metode pembelajaran simulasi yang memungkinkan siswa memerankan suatu peran sesuai karakter atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat memahami dinamika interaksi sosial, berpikir kreatif, dan mengekspresikan gagasan dalam konteks yang menyerupai dunia nyata. *Role-playing* bukan sekadar permainan, tetapi aktivitas pembelajaran terencana untuk mencapai tujuan tertentu, baik kognitif, afektif, psikomotorik.

Role-playing menjadi sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena memungkinkan siswa berlatih kemampuan berbicara secara langsung, mempraktikkan kosakata, intonasi, ekspresi, dan penyusunan ide secara sistematis. Strategi ini menjadikan siswa lebih percaya diri, aktif, kreatif, dan mampu mengekspresikan gagasan secara efektif dalam kegiatan kelas. Selain itu, *role-playing* memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan ide, menyampaikan pendapat, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengekspresikan gagasan secara bebas namun tetap terarah.

Pembelajaran kreatif menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam menemukan, mengolah, menyampaikan, dan merefleksikan pengetahuan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan agar siswa aktif dalam proses belajar. Strategi ini sangat sesuai diterapkan

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena mata pelajaran ini menuntut siswa untuk menggunakan bahasa secara aktif melalui diskusi, tanya jawab, presentasi, debat, simulasi, dan *role-playing*. Menurut Sanjaya (2008:90), strategi pembelajaran kreatif meliputi metode yang memungkinkan siswa mengembangkan ide-ide baru, berinovasi, dan mengekspresikan kreativitasnya. Slamet (2008:256) menambahkan bahwa pembelajaran kreatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang imajinasi serta inovasi siswa melalui pendekatan variatif. Munandar (2009:56) menekankan bahwa pembelajaran kreatif memberi kebebasan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu yang baru, serta menekankan peran aktif siswa melalui kegiatan yang memancing ide, eksperimen, dan kolaborasi. Pramesti (2016:125) menyatakan bahwa strategi pembelajaran kreatif menumbuhkan rasa ingin tahu, keberanian bereksplorasi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara keseluruhan, strategi pembelajaran kreatif merupakan upaya sistematis guru untuk menghadirkan lingkungan belajar yang merangsang kreativitas, mendorong siswa aktif menemukan pengetahuan, menggunakan metode yang menantang cara berpikir konvensional, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Pendekatan ini menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik.

2.1.3 Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbicara bukan sekadar menyampaikan kata atau kalimat, tetapi juga melibatkan

kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut, jelas, dan persuasif. Dalam konteks pendidikan, keterampilan berbicara berperan dalam membentuk komunikasi efektif, berpikir kritis, serta membangun kepercayaan diri peserta didik. Kemampuan ini menjadi indikator utama keberhasilan proses pembelajaran bahasa karena melalui berbicara siswa dapat mengekspresikan ide, menyampaikan pendapat, dan memecahkan masalah secara verbal.

Keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek penting yang harus dikembangkan oleh peserta didik yaitu:

1. Kelancaran dalam menyampaikan kata dan kalimat

Kelancaran berbicara mencerminkan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan kata dan kalimat secara runtut dan kontinu tanpa jeda yang mengganggu alur komunikasi. Tarigan (2009:52) menyatakan kelancaran berbicara berarti kemampuan menyampaikan kata dan kalimat dengan runtut dan tanpa gangguan yang signifikan, sehingga pesan dapat diterima dan dipahami pendengar. Dalam pembelajaran, guru dapat melatih kelancaran berbicara siswa melalui aktivitas seperti diskusi kelompok, membaca teks nyaring, dan latihan presentasi, siswa terbiasa mengungkapkan ide dengan lancar dan jelas.

2. Penggunaan kosakata yang tepat

Aspek ini menekankan kemampuan siswa dalam memilih kata yang sesuai konteks, tujuan komunikasi, dan lawan bicara. Tarigan (2009:52) menjelaskan, penggunaan kosakata yang tepat mencakup kemampuan menyesuaikan kata dengan situasi, tujuan komunikasi, dan lawan bicara agar pesan tersampaikan secara jelas. Dalam praktik pembelajaran, guru dapat memberikan latihan penyusunan kalimat,

permainan kosakata, dan latihan dialog interaktif, peserta didik mampu memperluas kosakata serta menyesuaikan gaya bahasa sesuai situasi.

3. Intonasi dan pelafalan yang benar

Intonasi, ritme, tekanan suara, dan pelafalan yang tepat memengaruhi pemahaman pendengar serta daya tarik komunikasi. Tarigan (2009:53) menekankan, intonasi dan pelafalan yang tepat menjadi faktor penting agar pesan terdengar jelas dan menarik bagi pendengar. Guru dapat melatih aspek ini melalui latihan membaca puisi, drama, atau teks narasi, serta memberi contoh pengucapan yang baik, peserta didik terbiasa mengatur intonasi dan artikulasi sesuai konteks.

4. Kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan

Kepercayaan diri menjadi faktor utama yang menentukan partisipasi siswa dalam berbicara. Menurut Tarigan (2009:53), siswa yang percaya diri akan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, menyampaikan pendapat, dan melakukan presentasi sehingga komunikasi menjadi efektif. Dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendukung, memberikan pujian, serta mendorong siswa untuk tampil di depan kelas agar keberanian berbicara meningkat. Kemampuan berbicara juga dipengaruhi oleh kreativitas peserta didik dalam menyusun ide, kemampuan mengorganisasi informasi secara sistematis, keberanian untuk mengekspresikan gagasan. Pengembangan keterampilan berbicara tidak hanya menilai penguasaan bahasa, melatih berpikir kreatif, komunikasi efektif, dan kepercayaan diri siswa. Pembelajaran kreatif, yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, mengeksplorasi ide, menyampaikan gagasan secara inovatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

2.1.4 Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Berbasis *Role-Playing* Pembelajaran Bahasa Indonesia

Strategi pembelajaran kreatif menekankan peran aktif peserta didik dalam proses belajar, memberikan kebebasan berpikir, berimajinasi, serta menciptakan sesuatu yang baru. Pendekatan ini tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi ide, menyelesaikan masalah secara inovatif. Strategi ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga menjadi subjek yang bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Aktivitas belajar kreatif mencakup eksperimen, proyek, diskusi, permainan edukatif, simulasi, role-playing, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, siswa dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi secara simultan (Munandar, 2009:56).

Pendekatan pembelajaran kreatif bertujuan meningkatkan kreativitas, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga belajar menemukan solusi sendiri, mengekspresikan gagasan, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, memfasilitasi pengembangan potensi individu, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan akademik. Strategi pembelajaran kreatif mendorong guru untuk berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing sehingga proses belajar menjadi lebih terarah namun tetap memberi ruang bagi kebebasan berpikir dan inovasi siswa.

1. Pembelajaran kreatif menekankan keaktifan siswa

Menurut Munandar (2009:56), pembelajaran kreatif memberi kebebasan kepada peserta didik untuk berpikir, bereksperimen, dan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk melalui role-playing. Guru mendorong keterlibatan siswa melalui diskusi kelompok, proyek kreatif, simulasi, dan aktivitas lain yang menstimulasi imajinasi kreativitas. Joyce, Weil, & Calhoun (2015:112) menambahkan bahwa strategi ini menekankan interaksi aktif dan kolaborasi antar siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, menghargai perspektif orang lain, dan memperkuat kerja sama tim.

2. Pembelajaran kreatif mendorong inovasi dalam proses belajar

Munandar (2009:56) menekankan bahwa inovasi siswa muncul ketika mereka diberi ruang untuk mencoba ide baru, mengeksplorasi cara penyelesaian masalah yang berbeda, dan mengembangkan kreativitas secara bebas. Sanjaya (2008:90) menambahkan bahwa inovasi dapat ditumbuhkan melalui metode pembelajaran yang memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan baru, termasuk dalam simulasi role-playing. Kombinasi kebebasan berpikir, eksperimen, inovasi, dan kolaborasi membuat pembelajaran kreatif efektif menumbuhkan kreativitas, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar siswa.

3. Pembelajaran kreatif mengutamakan partisipasi aktif siswa

Siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan kelas, seperti menyampaikan pendapat, berdiskusi, mengambil keputusan, bekerja sama, dan melakukan simulasi role-playing. Munandar (2009:57) menekankan bahwa partisipasi aktif siswa penting untuk pengalaman belajar bermakna. Slamet (2008:256) menambahkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan inovatif siswa.

4. Guru berperan sebagai fasilitator

Munandar (2009:58) menegaskan bahwa guru berperan membimbing siswa, memberikan tantangan yang memacu kreativitas, dan mendorong eksplorasi ide. Pramesti (2016:125) menambahkan guru fasilitator mendorong siswa mencoba hal baru dan belajar mandiri, sehingga peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas seperti *role-playing*.

5. Guru berperan sebagai motivator

Guru memberi dorongan, pujian, dan penghargaan untuk meningkatkan semangat belajar dan keberanian siswa dalam berpartisipasi. Munandar (2009:58) menekankan bahwa motivasi guru mendorong siswa berpikir kreatif, mencoba hal baru, dan aktif dalam semua kegiatan pembelajaran.

6. Guru berperan sebagai pembimbing peserta didik

Guru mendampingi siswa yang mengalami kesulitan, memberikan arahan yang tepat, dan menstimulasi kreativitas. Pendekatan ini menekankan pengembangan kemandirian siswa dan kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan akademik melalui strategi kreatif termasuk *role-playing*.

7. Pembelajaran kreatif menggunakan metode dan media yang variative

Menurut Munandar (2016:89), strategi kreatif mencakup metode seperti diskusi, proyek, *role-playing*, *storytelling*, serta pemanfaatan media beragam (buku, alat peraga, media digital). Kombinasi metode dan media ini memungkinkan siswa belajar aktif, mengeksplorasi ide, dan mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berpikir divergen.

Dengan penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*, siswa diharapkan menjadi aktif, kreatif, mampu berkolaborasi, dan percaya diri dalam

menyampaikan gagasan. Strategi ini membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih bermakna, menyenangkan, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan kreatif siswa secara optimal (Munandar, 2009:56).

2.1.5 Kemampuan Berbicara Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif Berbasis *Role-Playing*

Kemampuan berbicara merupakan bagian penting dari keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan ini tidak hanya mencakup penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan secara jelas, runtut, percaya diri. Menurut Tarigan (2009:52), kemampuan berbicara meliputi lima aspek utama, yaitu kelancaran berbicara, penggunaan kosakata yang tepat, intonasi dan pelafalan, kepercayaan diri, serta kemampuan menyusun dan menyampaikan ide secara sistematis.

1. Kelancaran berbicara

Kelancaran berbicara menekankan kemampuan siswa menyampaikan kata dan kalimat secara runtut tanpa jeda atau gangguan yang signifikan. Tarigan (2009:52) menyatakan bahwa kelancaran berbicara berarti kemampuan menyampaikan kata dan kalimat dengan runtut sehingga pesan dapat diterima dan dipahami pendengar. Guru dapat menilai kelancaran berbicara melalui observasi aktivitas kelas, seperti diskusi, tanya jawab, presentasi, atau simulasi *role-playing*. Menurut Nurgiyantoro (2011:74), siswa yang berbicara lancar cenderung lebih percaya diri dan lebih mudah menyampaikan ide kreatif mereka.

2. Penggunaan kosakata yang tepat

Kemampuan memilih kata-kata sesuai konteks sangat penting agar pesan tersampaikan dengan akurat dan komunikatif. Tarigan (2009:52) menekankan bahwa penggunaan kosakata mencakup menyesuaikan kata dengan situasi, tujuan komunikasi, dan lawan bicara. Guru dapat menilai penggunaan kosakata melalui latihan berbicara, dialog, pembuatan skenario, atau *role-playing*. Brown (2001:197) menambahkan penguasaan kosakata yang baik mendukung efektivitas komunikasi dan memungkinkan siswa mengekspresikan ide dengan jelas.

3. Intonasi dan pelafalan

Aspek ini berkaitan dengan tekanan suara, ritme, pengucapan kata, dan intonasi yang tepat. Tarigan (2009:53) menyatakan bahwa intonasi dan pelafalan yang tepat menjadi faktor penting agar pesan terdengar jelas dan menarik bagi pendengar. Guru dapat membimbing siswa melalui latihan membaca nyaring, drama, presentasi, atau simulasi *role-playing*. Dukungan tambahan dari Harmer (2007:112) menunjukkan bahwa intonasi dan pelafalan yang baik juga meningkatkan pemahaman pendengar dan memengaruhi daya tarik komunikasi.

4. Kepercayaan diri

Kepercayaan diri menjadi faktor utama yang menentukan partisipasi siswa dalam berbicara. Tarigan (2009:53) menegaskan bahwa siswa yang percaya diri akan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, menyampaikan pendapat, dan melakukan presentasi sehingga komunikasi menjadi efektif. Guru dapat membangun kepercayaan diri siswa dengan memberikan pujian, dorongan, serta kesempatan tampil di depan kelas melalui *role-playing*. Menurut Brown & Lee (2015:88), kepercayaan diri merupakan faktor psikologis penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam menyampaikan gagasan secara lisan.

5. Kemampuan menyusun dan menyampaikan ide secara sistematis

Siswa harus mampu menyusun gagasan secara logis dan menyampaikannya dengan runtut agar pesan mudah dipahami pendengar. Tarigan (2009:53) menyatakan bahwa kemampuan menyusun ide mencakup kemampuan siswa mengorganisasi informasi, menyampaikan argumen secara jelas, dan mempertahankan alur pembicaraan. Kemampuan ini dapat dilatih melalui presentasi, diskusi kelompok, pembuatan peta konsep lisan, atau simulasi role-playing. Richards & Renandya (2002:85) menambahkan bahwa penyusunan ide yang sistematis mendukung kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan efektivitas komunikasi siswa.

Dengan memperhatikan kelima aspek tersebut, penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, baik sebelum maupun sesudah implementasi strategi. Pengukuran kemampuan berbicara dapat dilakukan melalui observasi, rekaman presentasi, skenario role-playing, atau penilaian lisan yang terstruktur sehingga guru dapat menilai kemajuan dan efektivitas strategi pembelajaran secara objektif.

2.1.6 Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif Berbasis Role-Playing

Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing tidak hanya ditentukan oleh perencanaan dan metode guru, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, kompetensi guru, serta kondisi lingkungan belajar. Faktor-faktor ini memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan (Slameto, 2003:45).

2.1.6.1 Faktor Pendukung

Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Faktor-faktor ini menentukan seberapa optimal strategi dapat dijalankan serta seberapa besar dampaknya terhadap perkembangan kemampuan berbicara peserta didik.

1. Faktor Internal

Faktor internal berkaitan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik yang memengaruhi keberhasilan penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*. Faktor-faktor ini memiliki peran penting karena menentukan sejauh mana siswa dapat berpartisipasi aktif, mengembangkan kreativitas, dan memanfaatkan kegiatan pembelajaran secara optimal.

1) Motivasi belajar

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Mereka berani mencoba hal-hal baru, mengeksplorasi ide, dan mengambil inisiatif dalam berpartisipasi, terutama dalam aktivitas yang menuntut kreativitas seperti *role-playing*. Motivasi yang kuat membuat siswa lebih fokus, antusias, dan bersedia menghadapi tantangan pembelajaran, sehingga mereka mampu menyerap materi lebih efektif dan berkontribusi secara maksimal dalam interaksi kelas (Slameto, 2003:46).

Motivasi belajar berperan penting dalam membangun kepercayaan diri dan kemandirian siswa. Siswa yang termotivasi akan lebih berani mengekspresikan gagasan, mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi dan simulasi peran. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, mendukung pengembangan kreativitas,

kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi antar siswa, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Slameto, 2003:46).

2) Minat belajar

Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap materi atau aktivitas kreatif cenderung menunjukkan partisipasi lebih baik dalam proses pembelajaran (Slameto, 2003:46). Minat ini membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, termasuk dalam aktivitas interaktif dan kreatif seperti role-playing. Siswa yang termotivasi oleh minatnya sendiri akan lebih aktif menyampaikan gagasan, berdiskusi dengan teman sebaya, serta mencoba berbagai alternatif penyelesaian masalah yang diberikan guru. Hal ini memengaruhi cara siswa mengelola waktu, energi, dan perhatian mereka sehingga keterlibatan dalam pembelajaran menjadi maksimal, serta mendorong pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

Selain itu, minat belajar yang tinggi membantu siswa lebih berani mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas dan inovatif (Slameto, 2003:46). Siswa cenderung lebih proaktif dalam mengambil inisiatif, menyampaikan pendapat, dan mengajukan pertanyaan kritis selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam konteks role-playing, minat yang tinggi memungkinkan siswa menjiwai peran yang dimainkan, mengeksplorasi berbagai strategi komunikasi, dan mempraktikkan kemampuan berbicara secara nyata. Dengan demikian, minat belajar menjadi faktor internal yang sangat penting, tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi verbal siswa secara menyeluruh.

3) Kemampuan awal siswa

Tingkat kemampuan awal siswa menjadi salah satu faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis role-playing. Siswa dengan kemampuan awal yang baik akan lebih mudah memahami materi, mengikuti instruksi guru, dan melaksanakan skenario role-playing dengan lancar. Sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan awal rendah mungkin membutuhkan bimbingan lebih intensif agar dapat mengikuti kegiatan secara optimal. Guru perlu melakukan penyesuaian strategi pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa, misalnya dengan membagi kelompok heterogen, memberikan arahan tambahan, atau menyederhanakan skenario role-playing tanpa mengurangi tujuan pembelajaran (Nurgiyantoro, 2011:75).

Penyesuaian ini tidak hanya membantu siswa yang kurang siap untuk berpartisipasi, tetapi juga memastikan seluruh peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan setara. Dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengekspresikan ide, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan keterampilan berbicara secara aktif melalui role-playing. Hal ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri, berani mencoba hal baru, serta terlibat dalam kolaborasi dan pemecahan masalah yang muncul selama kegiatan simulasi peran.

2. Faktor Eksternal

Selain faktor internal yang berasal dari peserta didik, keberhasilan penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Faktor eksternal mencakup aspek-aspek di luar diri siswa

yang dapat mendukung efektivitas strategi pembelajaran, seperti kompetensi guru, sarana-prasarana, media pembelajaran, dan lingkungan belajar

1) Kompetensi guru

Kompetensi guru menjadi faktor utama dalam keberhasilan implementasi role-playing. Guru yang memiliki keterampilan, pengalaman, dan pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran kreatif mampu merancang kegiatan role-playing secara sistematis, menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa, serta mengelola interaksi siswa selama simulasi peran. Guru yang kompeten dapat mengevaluasi proses pembelajaran secara tepat, memberikan bimbingan dan arahan yang sesuai, serta memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Sebaliknya, keterbatasan kompetensi guru dapat menyebabkan siswa kurang memahami peran, aktivitas menjadi tidak terstruktur, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai (Slameto, 2003:47).

2) Sarana-prasarana

Ketersediaan sarana-prasarana menjadi faktor eksternal yang tidak kalah penting. Ruang kelas yang memadai, alat peraga, papan tulis, dan fasilitas pendukung lainnya memungkinkan guru melaksanakan role-playing secara efektif dan nyaman. Tanpa sarana-prasarana yang cukup, aktivitas role-playing bisa terhambat karena siswa tidak memiliki ruang atau media untuk mengekspresikan ide dan menjalankan simulasi dengan optimal (Prastowo, 2013:88). Sarana yang memadai juga membantu siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam mengekspresikan gagasan mereka.

3) Media pembelajaran

Penggunaan media yang variatif, termasuk buku, alat peraga, audio-visual, dan media digital, berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran kreatif. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, memberikan contoh nyata untuk skenario role-playing, dan menstimulasi kreativitas mereka. Dengan media yang tepat, siswa dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam memainkan peran, meningkatkan kualitas komunikasi, dan memperluas imajinasi mereka (Munandar, 2016:89).

4) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang kondusif, baik di kelas maupun di sekolah secara keseluruhan, sangat memengaruhi efektivitas strategi pembelajaran kreatif. Suasana kelas yang nyaman, budaya sekolah yang mendukung inovasi, serta dukungan dari orang tua memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif. Lingkungan yang positif juga membantu siswa mengurangi rasa takut atau malu saat mengekspresikan ide melalui role-playing, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Slameto, 2003:48).

2.1.6.2 Faktor Penghambat

Dalam penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*, tidak semua proses berjalan mulus karena terdapat berbagai hambatan yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hambatan ini dapat berasal dari faktor internal peserta didik maupun faktor eksternal di lingkungan sekolah. Pemahaman terhadap faktor penghambat ini penting agar guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, memberikan bimbingan yang tepat, dan menciptakan kondisi yang mendukung agar semua siswa dapat terlibat aktif.

1. Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi, karakteristik, dan kesiapan peserta didik yang memengaruhi partisipasi, kreativitas, dan efektivitas pembelajaran. Dengan memahami faktor internal ini, guru dapat merancang strategi yang lebih tepat sasaran dan memastikan setiap siswa memperoleh manfaat maksimal dari kegiatan pembelajaran.

1) Kurangnya motivasi siswa

Siswa yang kurang termotivasi cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran, sehingga mereka sulit mengikuti kegiatan kreatif seperti *role-playing* (Slameto, 2003:46). Motivasi yang rendah membuat siswa enggan mencoba hal-hal baru, kurang berinisiatif dalam mengekspresikan gagasan, dan jarang berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun simulasi peran. Kondisi ini dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran, karena siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal dan kurang mampu mengembangkan kemampuan berbicara serta kreativitas mereka. Guru perlu mengenali tingkat motivasi siswa secara individu dan menerapkan strategi yang mendorong keterlibatan, misalnya melalui pujian, tantangan yang sesuai, atau dukungan personal untuk meningkatkan semangat belajar.

2) Minat rendah terhadap materi

Ketika siswa kurang tertarik pada materi atau aktivitas pembelajaran, partisipasi mereka dalam kegiatan *role-playing* akan menurun secara signifikan (Arikunto, 2010:102). Siswa yang memiliki minat rendah cenderung bersikap pasif, hanya mengikuti instruksi secara mekanis tanpa terlibat secara aktif dalam simulasi peran, dan kurang mengembangkan ide-ide kreatifnya. Minat belajar yang rendah

juga berdampak pada kurangnya perhatian terhadap kosakata, intonasi, dan ekspresi verbal, sehingga kemampuan berbicara mereka tidak berkembang optimal. Oleh karena itu, guru perlu merancang skenario *role-playing* yang menarik, relevan dengan pengalaman siswa, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

3) Perbedaan kemampuan siswa

Perbedaan kemampuan awal antara siswa dapat menjadi hambatan serius dalam penerapan strategi *role-playing* (Nurgiyantoro, 2011:75). Siswa dengan kemampuan awal rendah mungkin mengalami kesulitan memahami instruksi, mengikuti alur kegiatan, atau mengekspresikan ide mereka dengan baik. Hal ini dapat menimbulkan frustrasi, menurunkan rasa percaya diri, dan memengaruhi keterlibatan mereka dalam simulasi peran. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran, misalnya dengan membagi kelompok heterogen, memberikan bimbingan tambahan, atau menyederhanakan skenario *role-playing* tanpa mengurangi tujuan pembelajaran. Pendekatan ini memastikan bahwa semua siswa, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah, tetap dapat berpartisipasi aktif, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan berbicara secara bertahap.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan hambatan yang berasal dari kondisi di luar diri siswa dan berperan penting dalam menentukan efektivitas penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*. Faktor ini meliputi kompetensi guru, sarana-prasarana, media pembelajaran, serta lingkungan belajar.

1) Kompetensi guru yang terbatas

Kompetensi guru yang terbatas menjadi salah satu penghambat utama. Guru yang kurang terampil dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan *role-playing* dapat mengalami kesulitan dalam memfasilitasi interaksi siswa, memberikan arahan yang jelas, dan menyesuaikan skenario pembelajaran dengan kemampuan siswa (Slameto, 2003:47). Keterbatasan kompetensi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, kurangnya inovasi dalam menyelesaikan masalah, dan terbatasnya pengembangan kreativitas serta kemampuan berbicara siswa selama proses pembelajaran.

2) Keterbatasan sarana-prasarana

Keterbatasan sarana-prasarana juga menjadi hambatan signifikan. Ruang kelas yang sempit, alat peraga yang terbatas, atau media pembelajaran yang tidak memadai dapat mengurangi kesempatan siswa untuk mengekspresikan ide, melakukan simulasi peran secara optimal, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kreatif (Prastowo, 2013:88). Kondisi ini tidak hanya membatasi ruang gerak siswa, tetapi juga mengurangi motivasi mereka untuk terlibat secara maksimal dalam *role-playing*, sehingga tujuan pembelajaran kreatif sulit tercapai.

3) Lingkungan belajar tidak mendukung

Lingkungan belajar yang tidak mendukung turut memengaruhi keberhasilan strategi pembelajaran. Suasana kelas yang tidak kondusif, tekanan disiplin yang terlalu kaku, atau kurangnya dukungan dari orang tua dapat menurunkan motivasi, partisipasi, dan keberanian siswa dalam mengekspresikan gagasan (Slameto, 2003:48). Lingkungan yang kurang mendukung ini membuat siswa enggan mengambil risiko dalam simulasi peran, menghambat kolaborasi antar peserta didik, membatasi pengembangan kreativitas, kemampuan berbicara secara efektif.

2.2. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam menyusun penelitian ini, meninjau penelitian terdahulu yang relevan menjadi langkah penting untuk memahami praktik, pendekatan, dan temuan yang berkaitan dengan penerapan strategi pembelajaran kreatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian-penelitian kualitatif sebelumnya menekankan pengalaman nyata guru dan siswa dalam proses pembelajaran, menyoroti interaksi, kreativitas, serta partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kreatif dan penggunaan media kreatif, efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Temuan penelitian ini menyoroti bagaimana kebebasan berpikir, eksperimen, kolaborasi, dan penggunaan metode serta media yang bervariasi dapat memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan ide, mengembangkan kreativitas, dan membangun kepercayaan diri dalam berbicara.

Selain itu, penelitian kualitatif terdahulu juga memberikan wawasan tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat penerapan strategi kreatif, baik yang berasal dari kondisi internal peserta didik maupun dari lingkungan eksternal, termasuk peran guru, sarana-prasarana, media, dan budaya belajar. Dengan menelaah penelitian-penelitian ini, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik pembelajaran kreatif yang berhasil dan tantangan yang dihadapi dalam konteks kelas Bahasa Indonesia.

1. Bambang Adi Putra, Reni Kusmiarti, Ira Yuniarti (2025)

Penelitian berjudul *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Teknik Think-Pair-Share pada Siswa SMA Negeri 9 Kaur* menggunakan pendekatan kualitatif-kuantitatif dengan desain pre-experimental (*one-group pretest-posttest*). Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas XI SMA sebagai subjek, dan penerapan teknik Think-Pair-Share dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan berbicara siswa, dari rata-rata 62,5 pada pretest menjadi 78,9 pada posttest. Selain itu, respons siswa terhadap penerapan teknik ini sangat positif, di mana 87,5% siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini terhadap judul "*Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*" adalah bahwa teknik Think-Pair-Share dapat dijadikan strategi pembelajaran kreatif yang efektif. Penerapan teknik ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga mendorong keaktifan, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga siswa mampu mengekspresikan gagasan mereka dengan lebih percaya diri dan sistematis.

2. Finte Maharani, Sarah Fazilla, Misrina (2025)

Penelitian berjudul *Show and Tell Metode Kreatif untuk Mengasah Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah* menggunakan desain quasi-experimental dengan pendekatan *nonequivalent control group*. Sampel penelitian terdiri dari 48 siswa kelas V, di mana kelas eksperimen menerapkan metode *Show and Tell* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode simulasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor kemampuan berbicara siswa di kelas eksperimen, dari rata-rata 47,92 pada pretest menjadi 79,21 pada posttest, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 51,67 menjadi 73,67. Hal ini menegaskan bahwa metode *Show and Tell* efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, baik aspek kebahasaan maupun non-kebahasaan.

Implikasi penelitian ini terhadap judul "*Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*" adalah bahwa metode *Show and Tell* dapat dijadikan strategi pembelajaran kreatif yang efektif. Strategi ini siswa lebih aktif, ekspresif, dan percaya diri dalam berbicara, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyeluruh.

3. K.I. Sasurya et al. (2025)

Penelitian berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Siswa Kelas III SD* menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas III SD. Dalam pelaksanaan pembelajaran, media boneka tangan digunakan untuk melatih intonasi, ekspresi, dan keberanian siswa dalam berbicara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa secara bertahap, di mana pada awal pembelajaran tidak ada siswa yang terampil, sementara pada akhir siklus II tercatat 22 siswa (84,62%) telah menunjukkan keterampilan berbicara yang memadai.

Implikasi penelitian ini terhadap judul "*Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik di Mata*

Pelajaran Bahasa Indonesia” adalah bahwa penggunaan media kreatif, seperti boneka tangan, dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran kreatif. Strategi ini efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, menstimulasi partisipasi aktif, dan membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, media interaktif dapat menjadi alternatif yang mendukung keberhasilan implementasi strategi kreatif di kelas.

4. I N Gd. Wiastra, I. M. Gosong, I.B. Putrayasa (2013)

Penelitian berjudul *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar* menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, melibatkan 42 siswa kelas IX SMP. Dalam proses pembelajaran, metode bermain peran diterapkan untuk melatih komunikasi lisan, meningkatkan keberanian siswa, dan mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa; nilai rata-rata meningkat dari 77,97 pada siklus I menjadi 83,35 pada siklus II, dan ketuntasan belajar meningkat dari 66,66% menjadi 100%. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap metode ini, menunjukkan bahwa mereka lebih percaya diri dan lebih aktif dalam berkomunikasi secara lisan.

Implikasi penelitian ini terhadap judul *“Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”* adalah bahwa metode bermain peran dapat dijadikan strategi pembelajaran kreatif yang efektif. Strategi ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, keberanian, kelancaran, dan partisipasi siswa dalam kelas. Dengan penerapan metode kreatif

seperti bermain peran, siswa lebih terdorong untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara aktif, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih bermakna dan interaktif.

5. Depitaria Br Barus, Helena Agustiani Maharaja, dkk. (2025)

Penelitian berjudul *Penerapan Model Project-Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII SMP Daya Cipta Medan* menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, melibatkan 25 siswa kelas VIII sebagai subjek. Model Project-Based Learning (PBL) diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui proyek autentik dan presentasi yang memerlukan perencanaan, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa, keberanian berbicara, kelancaran, intonasi, penguasaan diksi, serta kemampuan menyampaikan ide secara sistematis. Ketuntasan belajar meningkat dari 24% pada pra-siklus menjadi jauh lebih tinggi pada siklus II, menunjukkan efektivitas penerapan strategi ini.

Implikasi penelitian ini terhadap judul *“Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Peserta Didik di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”* adalah bahwa *Project-Based Learning* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran kreatif yang efektif. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, partisipasi aktif, dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan. Dengan demikian, PBL dapat menjadi model pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas interaksi verbal dan kemampuan ekspresi lisan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2.3 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah dilakukan untuk memahami penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Aspek yang dikaji meliputi:

1. Implementasi strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Perkembangan kemampuan berbicara peserta didik sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*.

2.4 Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir penelitian ini disusun berdasarkan hubungan antara strategi pembelajaran kreatif berbasis *role-playing*, kemampuan berbicara peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara konseptual, kerangka berpikir penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian Implementasi Strategi Pembelajaran Kreatif



