

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran yang ideal pada saat pembelajaran berlangsung adalah pembelajaran yang dikelola secara efektif dan berpusat kepada siswa (*Student Centered*). Pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan cara untuk menjadikan siswa agar dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Saat siswa menjadi pusat dalam pembelajaran, mereka tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan karakter, keterampilan, dan kemampuan kognitif mereka dengan lebih optimal. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan kreatif, meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan dengan lebih baik.

Salah satu keterampilan kunci yang diharapkan dari pembelajaran abad ke-21 adalah keterampilan berkomunikasi (*Communication Skills*). Keterampilan ini sangat penting karena berfungsi sebagai pondasi dalam interaksi sehari-hari, baik dalam konteks akademik, profesional, maupun sosial. Kemampuan untuk menyampaikan ide, berargumentasi dengan jelas, dan mendengarkan dengan baik merupakan hal yang harus dimiliki setiap siswa. Dengan keterampilan komunikasi yang baik, siswa tidak hanya dapat mengungkapkan pemikiran mereka secara efektif tetapi juga dapat berkolaborasi dengan orang lain, menyelesaikan konflik, dan membangun hubungan yang produktif. Penguasaan keterampilan ini akan membantu siswa dalam berbagai aspek kehidupan dan mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang sukses dan adaptif di dunia yang terus berubah.

Keterampilan komunikasi pada siswa diartikan ketika siswa mampu mengomunikasikan pengetahuannya secara efektif melalui wacana atau interaksi satu sama lain di kelas, maka terjadilah penyampaian pesan. Pesan yang disampaikan terdiri dari pokok bahasan yang akan diujikan. Cara penyampaiannya dapat melalui komunikasi lisan maupun tulisan (Maulida et al., 2021).

Budiono mengidentifikasi empat indikator utama keterampilan komunikasi: 1) Kemampuan dalam mengungkapkan gagasan dan pikiran secara efektif; 2) Kemampuan dalam mendengarkan secara aktif; 3) Kemampuan dalam menyampaikan informasi secara efektif; 4) Penguasaan penggunaan bahasa yang tepat dan efisien (Budiono & Abdurrohman, 2020).

Keterampilan komunikasi yang efektif memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan komunikasi yang efektif merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Komunikasi lisan yang efektif memungkinkan siswa untuk mengutarakan ide dan pikiran mereka di hadapan banyak orang (Anas & Sapri, 2022). Komunikasi merupakan salah satu tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, setiap siswa harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka (S. Rambe et al., 2022).

Kemampuan siswa dalam berkomunikasi sangat mempengaruhi pencapaian mereka secara keseluruhan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Namun kenyataannya, keterampilan komunikasi di Indonesia belum sesuai dengan harapan. Sayangnya, pelajar sering mengalami kesulitan saat berbicara dalam situasi praktis. Hal ini karena komunikasi yang efektif dalam situasi kehidupan nyata saling terkait erat dengan beberapa keterampilan bahasa lainnya. Hal ini menjadi kendala bagi pelajar dalam kemampuan mereka berkomunikasi (Nur & Kurnianti, 2019). Pernyataan lain juga diungkapkan oleh Ulfa dan Budiaman, bahwa saat ini siswa di Indonesia kurang memiliki keterampilan komunikasi yang baik dalam kegiatan belajar, karena mereka umumnya kesulitan untuk mengekspresikan diri secara verbal selama kegiatan tersebut.

Siswa sering kali memiliki keterbatasan dalam mengekspresikan ide-ide mereka hanya dengan menggunakan satu atau dua kata, karena mereka belum sepenuhnya mengembangkan kapasitas untuk mengartikulasikan pikiran yang kompleks secara menyeluruh. Hal ini disebabkan oleh perkembangan kognitif mereka yang masih dalam tahap awal, di mana kemampuan untuk merumuskan dan mengungkapkan konsep-konsep yang lebih mendalam memerlukan waktu dan latihan. (Ulfah & Budiman, 2019) menjelaskan bahwa keterbatasan ini dapat

menghambat kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan menyampaikan pemikiran mereka dengan jelas. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi pendidik untuk menyediakan dukungan dan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan berbicara dan menulis mereka, serta untuk membimbing mereka dalam mengorganisir dan mengembangkan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kompleks dan terstruktur.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru kelas III B pada tanggal 23 Januari 2024 di sekolah MIN 4 Medan yang menjadi tempat penelitian, diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak mampu menyampaikan pendapatnya didepan kelas dan sebagian siswa yang memberikan pendapat mengungkapkannya dengan bahasa yang kurang dimengerti. Dan pada tanggal 25 Januari 2024 di hari kamis peneliti melakukan observasi kelas di kelas III B dan menemukan bahwa siswa menunjukkan sikap pasif dan merasa bosan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dari awal hingga akhir pelajaran. Selama pemberian tugas, terlihat jelas bahwa siswa kesulitan mengutarakan ide-ide mereka ketika diminta oleh guru. Selain itu, ada juga siswa yang merasa khawatir atau kurang percaya diri ketika mengungkapkan sudut pandang mereka. Akibatnya, siswa kurang cakap dalam mengutarakan kata-kata yang mereka ungkapkan.

Menurut peneliti, salah satu solusi mengatasi permasalahan di atas adalah salah satunya dengan menggunakan strategi *role playing*. Pendekatan *role playing* melibatkan penerapan beberapa peran sosial untuk meniru dan mempraktikkan perilaku yang sesuai dalam hubungan dengan murid. Bermain peran adalah metode pendidikan yang menginstruksikan murid untuk terlibat dalam aktivitas yang meniru peran dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini melibatkan murid secara aktif dalam proses belajar mengajar. Lebih jauh lagi, penerapan taktik ini dapat secara efektif mendorong murid untuk terlibat secara aktif dengan lingkungan mereka. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berkontribusi dalam berbagai kegiatan, mereka menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi tetapi juga membantu mereka untuk

mengembangkan keterampilan praktis yang berguna dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam berkomunikasi, khususnya dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut (Nur & Kurnianti, 2019), peningkatan keterampilan komunikasi dalam konteks PKn sangat penting karena memungkinkan siswa untuk memahami dan menyampaikan konsep-konsep kewarganegaraan secara efektif. Dengan demikian, siswa dapat lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam masyarakat dan berperan aktif dalam pembangunan komunitas mereka. Pendekatan ini membantu membentuk individu yang lebih terampil dan percaya diri dalam berkomunikasi, yang merupakan elemen penting dalam pendidikan abad ke-21.

Memanfaatkan strategi pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran kewarganegaraan menawarkan beberapa manfaat. Pertama, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran. Kedua, dengan mengambil peran mereka sendiri, mereka dapat dengan mudah memahami isu-isu sosial. Ketiga, dengan menggambarkan peran individu yang berbeda, siswa dapat berempati dengan orang lain dan menumbuhkan rasa kepedulian bersama (A.Rahim & Dwiprabowo, 2020) Strategi *role playing* juga dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi yang lebih baik bagi siswa. (Kurniasari et al., 2023)

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa, menurut hasil penelitian oleh Zainul Arasy dan Zulfahmi Hb dengan penelitian yang berjudul Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman” menyajikan hasil temuan yang menunjukkan nilai thitung sebesar 2,69 pada tes tulis, dengan nilai ttabel yang sesuai pada taraf signifikansi dan derajat kebebasan 5%. Nilai 24 adalah 2,06 karena nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel (2,69 vs 2,06). Dengan demikian, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Uji unjuk kerja aspek bahasa menghasilkan hasil (3,45 2,06). Dengan demikian, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Uji unjuk kerja unsur nonlinguistik menghasilkan hasil (3,57 2,06). Berdasarkan hasil tersebut, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Ujian N-Gain menghasilkan skor tes tertulis sebesar 33,22%, skor tes kinerja linguistik sebesar

44,97%, dan skor tes kinerja non-linguistik sebesar 41,49%. Perhitungan N-gain menghasilkan nilai keseluruhan berkisar antara 30 sampai dengan 70, berdasarkan kriteria klasifikasi sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran tema terpadu dengan bermain peran menghasilkan kemampuan berbicara yang lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran *role playing* memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan berbicara dalam pembelajaran tema terpadu untuk siswa kelas V di MIS Muhammadiyah Rambai Kota Pariaman.

Berdasarkan uraian tersebut, mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas III di MIN 4 Medan”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul beberapa masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai
2. Rendahnya keterampilan komunikasi siswa.
3. Sikap cenderung pasif siswa dan merasa jenuh ketika guru proses pembelajaran berlangsung.
4. Siswa merasa takut dan kurang percaya diri ketika mempresentasikan hasil tugas di depan kelas.
5. Kurangnya keterlibatan guru dalam proses pembelajaran.
6. Siswa kurang terampil dalam memberikan pendapat dikarenakan keterbatasan bahasa yang kurang dimengerti

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih dalam maka diperlukan batasan masalah. Maka penelitian ini dibatasi pada;

1. Hal yang ingin diteliti adalah pengaruh strategi *Role Playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa

2. Kemampuan komunikasi yang ingin diteliti adalah kemampuan komunikasi verbal, baik itu secara lisan dan juga tertulis.
3. Penelitian ini dikhususkan pada mata pelajaran PKn materi “Kewajiban dan Hak di Sekolah” untuk kelas III di MIN 4 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterampilan komunikasi siswa sebelum menggunakan strategi *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas III MIN 4 Medan ?
2. Bagaimana keterampilan komunikasi siswa sesudah menggunakan strategi *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas III MIN 4 Medan ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui keterampilan komunikasi siswa sebelum menggunakan strategi *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas III MIN 4 Medan.
2. Untuk mengetahui keterampilan komunikasi siswa sesudah menggunakan strategi *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas III MIN 4 Medan
3. Untuk mengetahui pengaruh strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan sejumlah manfaat, antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman dalam bidang pendidikan dan memberikan wawasan kepada kepala sekolah serta guru mengenai pengaruh dari strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas

III MIN 4 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam tahun ajaran 2023/2024. Jika model ini berhasil diterapkan dengan baik, diharapkan akan tercapai hasil akhir yang memuaskan.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Untuk Para Siswa**

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan dalam keterampilan komunikasi siswa.

### **b. Untuk Para Guru**

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mempertimbangkan penggunaan strategi sebagai sarana pembelajaran yang efektif berdasarkan hasil penelitian ini.

### **c. Untuk Institusi Pendidikan.**

Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penyempurnaan sistem pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah, sekaligus sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif yang dapat diimplementasikan pada mata kuliah lainnya.

### **d. Untuk Peneliti lain**

Memberikan kontribusi pada peningkatan pengetahuan peneliti dalam bidang Pendidikan, baik dari segi teori maupun praktik.