BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Konteks penelitian

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan akademik, sosial, dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan dasar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, salah satunya keterampilan komunikasi (Trilling & Fadel, 2009). Keterampilan komunikasi menjadi kemampuan esensial yang memungkinkan siswa menyampaikan gagasan, mengekspresikan perasaan, serta berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan pembelajaran (Nurmeta & Luthfi, 2024).

Pada usia sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan konkret-operasional, di mana pembelajaran akan lebih bermakna apabila melibatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan partisipasi aktif (Piaget, 1970; Slavin, 2018). Dalam konteks ini, keterampilan komunikasi tidak dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang bersifat satu arah. Siswa membutuhkan ruang untuk berbicara, berdiskusi, merespons, dan terlibat dalam aktivitas sosial yang terstruktur. Oleh karena itu, guru memiliki peran strategis dalam merancang pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterampilan komunikasi siswa secara berkelanjutan (Yuliana & Hartati, 2022).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan untuk melatih keterampilan komunikasi siswa adalah metode bermain peran (role playing). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi sosial tertentu, berdialog dengan teman, serta mengekspresikan pendapat dalam suasana yang lebih alami dan menyenangkan (Ningsih, 2022). Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya belajar memahami materi pembelajaran, tetapi juga berlatih berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama dengan orang lain. Dengan demikian, metode bermain peran memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar (Hasan & Anggriani, 2025).

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, penerapan metode bermain peran tidak selalu berjalan secara optimal. Berdasarkan pengamatan

awal di SDN 1 Telaga Biru, guru telah memiliki pengalaman dalam menerapkan metode bermain peran pada beberapa mata pelajaran tertentu. Metode ini dipandang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Meskipun demikian, penerapannya belum dilakukan secara konsisten dan terencana sebagai bagian integral dari pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa.

Dalam pelaksanaannya, guru masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat kegiatan bermain peran berlangsung, namun sebagian lainnya tampak ragu, malu, dan kurang percaya diri untuk berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, kondisi kelas terkadang menjadi kurang kondusif karena siswa berbicara di luar konteks pembelajaran atau belum mampu mengendalikan perilaku selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Sari dan Wijayanti, 2021) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan komunikasi siswa sering kali dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman belajar yang memberi ruang aman bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif.

Selama ini, banyak penelitian tentang metode bermain peran lebih menekankan pada aspek implementasi terhadap peningkatan hasil belajar atau keterampilan siswa (Prasetyo, 2019; Sari & Nugroho, 2020). Penelitian-penelitian tersebut cenderung menempatkan metode sebagai variabel utama, sementara pengalaman guru sebagai pelaksana pembelajaran belum banyak dikaji secara mendalam. Padahal, pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran sangat memengaruhi bagaimana metode tersebut dirancang, dilaksanakan, dan dimaknai dalam konteks kelas yang nyata (Arikunto, 2021; Mulyasa, 2022).

Dari perspektif pendidikan nilai, keterampilan komunikasi juga memiliki dimensi moral dan sosial yang penting. Dalam ajaran Islam, kemampuan bertutur kata dengan baik merupakan bagian dari akhlak mulia yang perlu ditanamkan sejak dini (QS. Al-Baqarah: 83). Nilai ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang menekankan pembentukan karakter dan sikap sosial peserta didik (Kurniawan & Wibowo, 2021). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan komunikasi melalui pembelajaran di sekolah dasar perlu dipahami tidak hanya sebagai proses teknis, tetapi juga sebagai praktik pedagogis yang sarat dengan makna dan nilai.

Dari perspektif Islam, kemampuan komunikasi yang baik bukan hanya keterampilan sosial, melainkan bagian dari akhlak mulia. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Baqarah ayat 83:

وَاِذْ اَخَذْنَا مِيْثَاقَ بَنِيْٓ اِسْرَاۤءِيْلَ لَا تَعْبُدُوْنَ اِلَّا اللّٰهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ اِحْسَانًا وَّذِى الْقُرْبٰى وَالْيَتٰمٰى وَالْمَسٰكِيْنِ وَقُوْلُوْا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَّاَقِيْمُوا الصَّلٰوةَ وَاٰتُوا الزَّكٰوةَ ۗثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ اِلَّا قَلِيْلًا مِّنْكُمْ وَاَنْتُمْ مُّعْرِضُوْنَ

*"*Dan (ingatlah) ketika Kami mengambil perjanjian dari Bani Israil, 'Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertutur katalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat dan tunaikanlah zakat!' Tetapi kemudian kamu berpaling, kecuali sebagian kecil dari kamu, dan kamu masih menjadi pembangkang.*"*

Ayat ini memberikan penegasan bahwa berbicara dengan baik adalah kewajiban moral seorang muslim, yang semestinya ditanamkan sejak dini dalam kehidupan anak-anak melalui pendidikan formal Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi bukan hanya keterampilan sosial, tetapi juga merupakan kewajiban moral yang harus dipupuk melalui pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan komunikasi di sekolah dasar harus dilakukan secara terencana dan bermakna, baik secara pedagogis maupun nilai-nilai spiritual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memandang penting untuk menggali pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini tidak diarahkan pada pengukuran efektivitas metode atau peningkatan hasil belajar siswa, melainkan pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman subjektif guru, termasuk cara guru memaknai praktik pembelajaran, menghadapi kendala, serta melakukan refleksi pedagogis dalam proses implementasi metode bermain peran. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian kualitatif fenomenologi yang bertujuan memahami makna pengalaman individu terhadap suatu fenomena (Creswell & Poth, 2018).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru memiliki pengalaman yang beragam dalam mengimplementasikan metode bermain peran, namun pengalaman tersebut belum tergali dan terdokumentasi secara mendalam.
2. Guru menghadapi berbagai kendala pedagogis dan psikologis dalam menerapkan metode bermain peran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa.
3. Penelitian yang mengkaji pengalaman subjektif guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran di sekolah dasar masih terbatas.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus penelitian ini adalah: Bagaimana pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa di SDN 1 Telaga Biru?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengeksplorasi pengalaman guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran dalam pembelajaran di SDN 1 Telaga Biru.
2. Mendeskripsikan cara guru memaknai penggunaan metode bermain peran dalam upaya mengembangkan keterampilan komunikasi siswa.
3. Mengidentifikasi kendala dan refleksi guru selama proses penerapan metode bermain peran di kelas.

1.5 Manfaat Peneliti

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait strategi pembelajaran aktif yang berorientasi pada pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan teori

pembelajaran yang menekankan pada pendekatan kontekstual dan berbasis pengalaman.

2. Manfaat Praktis

   a. **Bagi Sekolah**

      Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan program peningkatan kompetensi guru, serta menjadi referensi dalam menyusun kebijakan pembelajaran berbasis komunikasi dan karakter.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini memberikan inspirasi, wawasan, dan strategi nyata bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi metode bermain peran secara lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

   c. Bagi Siswa

      Melalui implementasi metode bermain peran yang lebih terarah, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi secara aktif dan santun.

   d. Bagi Peneliti

      Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal untuk studi lanjutan tentang efektivitas metode bermain peran, pengembangan media bermain peran, atau eksplorasi pembelajaran berbasis komunikasi di berbagai jenjang pendidkan