

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai faktor kunci dalam pembangunan bangsa dan negara. Dua masalah pokok yang dihadapi adalah peningkatan mutu dan perluasan kesempatan belajar. Pendayagunaan teknologi pendidikan (*Education Technology*) atau apapun istilah yang digunakan: teknologi untuk pendidikan (*Technology for Education*), teknologi informasi (*Information Technology / IT*) atau teknologi komunikasi dan informasi (*Information and Communication Technology / ICT*) diyakini sebagai salah satu cara strategis mengatasi masalah (Mustofa,2021,p.27)

Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting pada suatu pendidikan di sekolah. Bahasa menjadi sentral bagi kegiatan belajar mengajar yang terjadi, karena Bahasa Indonesia merupakan pengantar pendidikan yang di dalamnya mencakup 4 (empat) keterampilan dasar, yaitu: keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempatnya menjadi modal utama dalam proses pembelajaran agar menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik (Ningrum 2021: 93). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menjadi bagian dari pembelajaran yang terdisrupsi utamanya dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis.

Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat menimbulkan suatu kegiatan belajar yang kondusif (Ningrum 2021:94). Pembelajaran kreatif dan inovatif bukan hanya pada tingkat mahasiswa saja namun harus dimiliki dari TK hingga perguruan tinggi. Kreativitas dan inovasi harus tanpa batas, murid diberikan akses, mahasiswa boleh belajar mandiri, guru, dosen menjadi fasilitator yang baik. Model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada pendidikan dasar dapat dilakukan dengan model pembelajaran langsung, pembelajaran diskusi kelas, model pembelajaran kolaborative, memecahkan masalah dan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran inovatif pada anak-anak sekolah menengah dapat berupa pembelajaran kontekstual, teknik saintifik ini penyampaian materi berbasis masalah, realistik, problem solving discovery learning. Murid dirangsang untuk kreatif namun guru juga harus bersiap diri mengikuti perkembangan teknologi dan perkembangan pendidikan serta pembelajaran di berbagai wilayah di dunia. Proses replikasi dan adaptasi menjadi hal mutlak yang tidak perlu ditakuti oleh guru. Justru permulaan replikasi metode pembelajaran diikuti dengan trial dan error akan menguatkan kapasitas murid dan guru hingga membudaya sebagai sebuah pembelajaran yang menyenangkan.

Pada pendidikan tinggi, pemerintah telah mengeluarkan Permendikbud No 3 tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi, pada pasal 18 disebutkan bahwa pemenuhan massa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1). Mengikuti seluruh

proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar dan 2) mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan siswa mengikuti proses pembelajaran di luar program studi titik ini memerlukan kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil.

Permendikbud nomor 3 tahun 2020 membuka akses bagi mahasiswa untuk memperkaya dan meningkatkan wawasan serta kompetensinya di dunia nyata sesuai dengan *vision* dan cita-citanya. Pembelajaran dalam kampus merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya.

Pembelajaran *kooperatif* dikenal terdiri dari berbagai tipe, salah satunya adalah pembelajaran *kooperatif Role Playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *kooperatif Role Playing* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam kehidupan nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan,

yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta dapat memperdalam materi. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa dilatih untuk menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.

Maka dari itu model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti untuk menarik siswa agar siswa giat dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* di Negara Indonesia lebih dikenal dengan sebutan bermain peran atau drama. Abdullah (2019 : 2) mengatakan

“Role Play is a learning model as a part of the simulation are directed to creativity historical event, creativity actual event, event that may arise in the future or role playing emphasizes the role of the learners in a game or an event. Trough this role play, student can experience other situation trough role play, so that students will have the experience of identity of the character of those who played”.

Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam proses pembelajaran. (Putri & Taufina, 2020). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membuat siswa memahami pembelajaran dengan pembentukan kelompok. Pembelajaran menggunakan model kooperatif diharapkan dapat memberikan solusi sehingga siswa lebih termotivasi pada proses pembelajaran. (Hamdani, 2021) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar kolektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yaitu model pembelajaran dengan ide-ide inovatif menekankan aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model

kooperatif. *Role Playing* juga merupakan suatu model pembelajaran yang dalam penguasaan bahan-bahan pelajarannya dapat dilakukan dengan melalui adanya pengembangan imajinasi dan penghayatan peran yang akan diperankan oleh peserta didik sesuai dengan tema dan tokoh yang akan diperankan (Komalasari, 2019: 80). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia ditentukan oleh guru dalam perencanaan dan pelaksanaan dan menilai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk menangani kondisi di atas perlu diadakan pembaruan pada pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode yang tidak membosankan atau menggunakan metode ceramah saja. Dalam kegiatan pembelajaran ini guru harus aktif, kreatif, dan menyenangkan. Agar siswa bisa mengembangkan dan berkreasi dalam keterampilan yang dimilikinya. Untuk menghindari pembelajaran yang membosankan, peneliti harus bisa menggunakan berbagai metode pembelajaran. Salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif *role palying*.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 143 Palembang kelas IV, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama proses pembelajaran, metode yang digunakan adalah ceramah dan penugasan. Terkadang guru menggunakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah, sehingga murid kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran

Role Playing sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan murid dan merangsang murid agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, merangsang aktifitas dan kreativitas belajar siswa yaitu bermain perang (*Role Playing*).

Permasalahan yang peneliti dapat dari hasil observasi ternyata murid lebih banyak mengobrol dengan teman sebangku saat guru menjelaskan materi yang di sampaikan guru di depan kelas. Ada juga yang siswa yang diam, namun tidak mengerti tentang apa yang di sampaikan oleh guru sehingga saat guru bertanya “sudah mengerti semuanya?” murid hanya diam dan menjawab “sudah bu”. Namun nyatanya saat guru memberikan soal yang ada pada buku paket Bahasa Indonesia, banyak dari siswa yang tidak mengerti atau tidak paham dengan pertanyaan yang sudah diberikan oleh guru. Maka dari itu peneliti tertarik untuk penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing*. Dan dari hasil tersebut peneliti mengangkat judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD”

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 143 Palembang pada kelas IV khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. Didapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 20 siswa, terdapat 45% siswa yang nilainya kurang dari nilai

KKM (75). Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau satu arah sehingga semangat belajar siswa menurun. Siswa menjadi lebih cepat bosan dalam belajar dan tidak bisa menyerap dengan baik apa yang dijelaskan oleh guru. Hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Guru perlu menerapkan model-model pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih semangat dan fokus dalam belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing*. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, akan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga semangat dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahma Saputri, Yamin. (2022) Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. Model pembelajaran *role playing* berdampak baik terhadap keadaan saat pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan keterampilan menulis siswa. Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dapat terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Ni Kadek Depi Dumaini, Gusti Ayu Nanik Ardhiani. (2023) Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang

kertas sangat baik diterapkan di SD, karna melalui pembelajaran *role playing* siswa mampu mengungkapkan perasaan yang mereka rasakan tanpa ada keraguan dengan sebuah penjiwaan dan rasa percaya diri, media wayang kertas juga sangat menunjang siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan.

Peneliti lain juga dilakukan oleh Chairunnisa Lubis, Sahkholid Nasution. (2024) Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Metode *Role Playing* memiliki dampak positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Sekolah dasar. Adanya pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata atau mean pada pre-test adalah 68,33. Kemudian pada post-test diketahui nilai rata-rata atau mean 81,95.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas serta didukung penelitian yang relevan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar pada siswa

2. Kurangnya minat belajar pada siswa
3. Siswa tidak mendengar saat guru menjelaskan materi

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ditentukan, penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran kooperatif *role playing* siswa kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia bab 3 lihat sekitar di SD Negeri 143 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *role playing* terhadap hasil belajar siswa Bahasa Indonesia di SD Negeri 143 Palembang"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: “untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ”.

1.6 Manfaat Penelitian

Pembelajaran dengan menggunakan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, manfaat untuk pengembangan ilmu, dan menambah wawasan tentang penelitian teori-teori yang terkait dengan penerapan model pembelajaran tipe *role playing* yang dapat dijadikan bekal untuk mahasiswa yang akan mengajar dimasa akan datang.
2. Manfaat praktis, yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek penelitian, maka manfaat praktis penelitian ini, yaitu:
 - a. Bagi siswa

Pada penerapan model pembelajaran kooperatif *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

- b. Bagi guru

Pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi guru-guru sehingga dapat memperluas wawasan, dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas maupun di luar kelas,serta bisa mengembangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *role playing* sebagai salah inovasi yang dapat di juga diterapkan kembali.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan hal-hal yang positif untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di SD Negeri 143 Palembang.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa mendatang dan menjadi sarana untuk mengembangkan wawasan mengenai model pembelajaran.