

# **BAB I**

## **LATAR BELAKANG**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu upaya yang sistematis dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki: kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan oleh diri, masyarakat, bangsa dan negara (Makkawaru, 2019 hal 166). Belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sengaja dengan mencapai perubahan dalam kemampuan individu, dimana seorang anak yang sebelumnya belum memiliki pengetahuan atau keterampilan menjadi lebih memahami dan mahir. Sementara itu pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara guru, siswa dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan (Ubabuddin, 2019 hal 18). Tujuan pembelajaran adalah menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk berperan aktif dalam kehidupan dimasa depan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu aspek utama yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, termasuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu materi yang diajarkan adalah teks narasi, yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa sekaligus mengasah kreativitas siswa dalam menyampaikan cerita. Dalam proses pembelajaran,

salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa (Siregar et al, 2024 hal 2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 75 Palembang, khususnya di kelas IV.C, ditemukan bahwa banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat terhadap pembelajaran, seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, mudah merasa bosan atau kehilangan fokus selama pelajaran, serta mengerjakan tugas dengan malas, kurang teliti, dan tanpa usaha yang maksimal. Selain itu, siswa cenderung tidak menunjukkan rasa ingin tahu yang mendalam terhadap pelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Situasi ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, karena kurangnya variasi dalam penerapan model dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 75 Palembang adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan dalam pendidikan yang memberikan keleluasaan lebih besar kepada sekolah, guru, dan siswa untuk merancang, melaksanakan, dan menilai proses pembelajaran (Fitra, 2023 hal 154). Kurikulum merdeka juga memberikan kesempatan kepada guru untuk menjadi pendidik yang lebih efektif. Dalam pendekatan tradisional guru sering terikat dengan kurikulum yang sangat kaku dan penuh tekanan, dengan kurikulum merdeka memberikan kebebasan lebih besar bagi guru dalam memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa, memungkinkan guru berperan sebagai

fasilitator pembelajaran yang lebih baik, maupun mengenali kebutuhan peserta didik, serta merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Guru memegang peranan penting dalam bidang pendidikan dan bertanggung jawab besar dalam mendorong motivasi belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada bab 7 tentang Asal-Usul. Materi pembelajaran hendaknya disajikan dengan cara yang mudah dimengerti dan mampu memotivasi siswa untuk belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai. Metode yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam menentukan metode, guru harus menyesuaikannya dengan materi yang diajarkan agar motivasi siswa meningkat dan mereka menjadi lebih aktif, kreatif, serta inovatif. Selain itu, siswa akan menyadari bahwa materi tersebut mudah dipahami dan tidak membosankan. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan untuk materi teks narasi pada bab 7 Asal-Usul dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah metode *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu kegiatan dimana siswa bermain peran. Dikatakan bermain peran karena peserta didik diajak untuk mengeksplorasi kemampuan dan perilaku pemecahan masalah dan mendalami topik dengan cara yang berbeda (Jas et al, 2020 hal 151) siswa membayangkan dirinya berperan sebagai orang lain. tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan

mereka menjadi pribadi yang lebih komunikatif, empati, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. (Kastatik et al, 2024 hal 66).

Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena keberadaannya dapat meningkatkan semangat belajar. Sebaliknya, kurangnya motivasi akan menurunkan gairah belajar. Siswa yang belajar tanpa motivasi atau dengan motivasi yang rendah cenderung tidak mencapai hasil belajar yang optimal (Adan, 2023 hal 77). Motivasi sangat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik. Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan belajar efektif dan hasil belajar yang lebih baik. Saat ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Fahrudin et al, 2023 hal 1305).

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak (Sani, 2020 hal 110). Secara etimologi, kata "motivasi" sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu "*movore*", yang merujuk pada gerakan atau dorongan untuk bergerak. Dalam konteks bahasa Inggris, "motivasi" dikenal sebagai "*motive*" yang merujuk pada gerakan. Di dalam Bahasa Indonesia, asal kata "motivasi" adalah "motif," yang menggambarkan sebuah daya upaya atau usaha yang mendorong seorang individu untuk melaksanakan suatu tindakan. Motif menjadi dasar konseptual "motivasi," yang diartikan sebagai dorongan penggerak yang menjadi aktif. Oleh

karena itu, secara terminologi, kata "motivasi" merujuk pada segala faktor yang memicu tingkah laku individu untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam dirinya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "motivasi" didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri individu dengan kesadaran atau tanpa kesadaran untuk menjalankan tindakan tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Dalam bidang psikologi, "motivasi" diartikan sebagai tindakan yang memacu individu atau sekelompok orang untuk menjalankan suatu tindakan karena tujuan yang diinginkan atau untuk meraih kepuasan dari hasil tindakan tersebut (Alfarizki et al, 2023 hal 232)

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah hal-hal yang mendorong suatu individu baik secara internal maupun eksternal untuk terlibat dalam proses pembelajaran, mencari pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan mencapai tujuan pendidikan. Motivasi belajar juga melibatkan rasa keinginan individu yang kuat untuk mengatasi hambatan, mengatasi tantangan, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Motivasi belajar juga harus melibatkan dua faktor, yakni faktor internal seperti ambisi, kepuasan pribadi, dan minat, serta faktor eksternal seperti penghargaan, pujian, dan respons positif dari lingkungan dan pendidik atau guru.

Dengan menggunakan metode *role playing* ini, siswa dapat berperan langsung dalam situasi yang terdapat dalam teks narasi, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan atau membaca materi, tetapi juga mengalaminya secara langsung. Hal

ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, serta membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Selain itu, metode *role playing* dapat mendorong pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa, seperti kerja sama, empati, dan rasa percaya diri. Dengan penerapan metode *role playing*, diharapkan terjadi peningkatan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, baik dalam hal interaksi dengan teman sekelas maupun dengan materi yang diajarkan.

Siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman langsung dalam bentuk peran yang mereka mainkan. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami teks narasi dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi. Secara keseluruhan, implementasi metode diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, termasuk kemampuan berbicara, mendengarkan, dan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar di kelas IV.C SD Negeri 75 Palembang.

Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat menjadi pilihan alternatif dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian Firmanto (2023 hal 225) dengan judul Metode pembelajaran *role*

*playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 08 Muara Kemumu. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam di SDN 08 Muara Kemumu. Hasil utama penelitian ini menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Metode *role playing* adalah pendekatan yang terstruktur untuk mencapai tujuan dalam pelaksanaan suatu aktivitas.

Pada metode *role playing* guru memberikan tugas kepada siswa untuk berperan dalam sebuah situasi sosial yang melibatkan penyelesaian masalah. Perbedaan penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada fokusnya yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi teks narasi. Melalui metode *role playing*, siswa dapat secara aktif terlibat dalam praktik dan pemahaman materi pelajaran. Diharapkan dengan metode *role playing* dapat melibatkan siswa secara langsung dalam peran yang berbeda, metode ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga memahami langsung bagaimana sebuah teks narasi dihidupkan melalui peran yang mereka mainkan. Dari penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa”**

## **1.2 Fokus dan Sub fokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan peneliti, penelitian ini bertujuan untuk mengamati implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi di bab 7 tentang Asal-Usul, di SD Negeri 75 Palembang

### **1.2.2 Sub Fokus**

Sub fokus penelitian ini proses persiapan, pelaksanaan **penerapan metode *role playing* oleh guru, dan pengalaman dan persepsi siswa** terkait pembelajaran dengan metode *role playing*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apa dampak yang dirasakan siswa terhadap penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi ?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada masalah yang telah dirumuskan adalah untuk mengidentifikasi bagaimana proses guru menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa materi asal-usul di SD Negeri 75 Palembang.

## **1.5 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyajikan informasi mengenai implementasi metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 75 Palembang.

### **1.5.1 Manfaat Praktis**

- 1) Bagi Siswa diharapkan dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar serta membuat siswa lebih memahami materi tentang teks narasi.
- 2) Bagi Guru diharapkan dengan menggunakan metode *role playing* dapat membuat pembelajaran yang kreatif serta memfasilitasi siswa untuk lebih percaya diri dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
- 3) Bagi kepala sekolah penggunaan metode *role playing* ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan.