

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Mengingat Peraturan No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Sekolah Negeri dapat diartikan bahwa pengajaran umum ialah pendidikan yang berpandangan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang bergantung pada sifat-sifat yang teguh, budaya masyarakat Indonesia dan tanggap terhadap perkembangan zaman. Sistem sekolah negeri yang mampu menumbuhkembangkan kemampuan dan membentuk pribadi dan peradaban masyarakat yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan murid akan bertambah menjadi pribadi yang bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, berbudi luhur, imajinatif, mandiri dan menjadi penduduk yang berbasis popularitas dan dapat diandalkan. Berdasarkan sudut pandang di atas, pendidikan adalah upaya sadar yang berencana untuk meningkatkan potensi peningkatan siswa. Maka dari itu tidak harus tetap menggunakan satu metode pembelajaran saja, tetapi harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang berbeda. Hal ini direncanakan agar siswa tidak kelelahan dalam latihan belajar, sehingga tercapai tujuan, yaitu inspirasi dan peningkatan prestasi dalam belajar (Jada, 2022).

Belajar adalah cara dalam mendidik suatu pengajaran harus ada bahasa yang dapat dimengerti sehingga antara pendidik dan peserta didik dapat mengerti dengan baik. Latihan dalam pembelajaran bahasa terjadi karena dorongan. Dengan cara ini, siswa harus mendapatkan banyak peningkatan. Karena siswa juga merupakan sumber latihan bahasa untuk siswa. Mengajar dan belajar tidak dapat dipisahkan, karena mendidik merupakan suatu rencana gerakan yang saling berhubungan satu sama lain. Dengan demikian, pendidik harus memiliki pilihan untuk memberikan realisasi yang berhasil dengan tujuan agar peserta didik dinamis selama pengalaman yang berkembang (Berlian & Nursalim, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan satu metode pembelajaran untuk dapat mengajarkan secara efisien. Istilah ini bersifat prosedural karena dalam penggunaan suatu metode pembelajaran bahasa dilakukan melalui tahapan-tahapan

yang jelas, mulai dari perencanaan menunjukkan rencana, memperkenalkan pengalaman mendidik, menumbuhkan, dan mensurvei hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi (Berlian dan Nursalim, 2021).

Keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Tarigan, Henry Guntur (2021) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan, Henry Guntur (2021) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Salah satu bagian dari perkembangan anak yang penting bagi anak-anak di sekolah dasar adalah mengetahui perkembangan bahasa yang berhubungan dengan kemampuan siswa untuk berbicara, mengasosiasikan kepentingan, mengoordinasikan kolaborasi, dan tentang berbicara. Ada beberapa metode untuk mendorong meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah metode *role playing*. Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu metode yang digunakan dalam pengalaman mendidik dengan memasukkan kerjasama antara kelompok-kelompok kecil tentang suatu hal yang berhubungan dengan materi atau keadaan. Siswa menyelesaikan bermain peran sesuai karakter yang dimiliki, siswa terhubung satu sama lain dan melakukan bermain peran. Metode ini dapat digunakan saat melatih kemampuan ilustrasi baru yang memiliki peluang terbaik untuk mengambil bagian dalam menemukan masalah yang mungkin muncul dalam eksekusi nyata. Metode ini menuntut seorang guru untuk memperhatikan kekurangan siswa dari apa yang siswa mainkan (Khairani, 2021).

Demikian uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Peneliti ingin menerapkan metode ini karena metode *role playing* yang memiliki banyak manfaat, antara lain meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan pergerakan siswa dalam

mengambil, melatih siswa untuk mengidentifikasi memahami sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, memberikan pintu terbuka kepada pemain untuk bermain sebagai orang yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diterapkan dalam situasi yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru di kelas III SDN Harapan Jaya XVIII. Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi di dalam kelas III-A. Terungkap bahwa hasil belajar siswa tidak optimal karena pembelajaran kurang literasi sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi cuaca, masih banyak siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan. Dan masih adanya siswa yang nilai belajarnya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75.

Sehingga diperlukan suatu prosedur guna untuk memperoleh belajar secara metode *role playing* dengan demikian, konsekuensi pemerolehan bahasa Indonesia tidak boleh dilihat dari segi kosa kata dalam sehari-hari tetapi dengan adanya bahasa Indonesia yang baik dan benar seperti mengucapan yang digunakan oleh siswa tidak beraturan. Lemahnya siswa dalam berbicara umumnya akan lebih sulit dalam berbicara. Hal ini harus terlihat dari keresahan para siswa saat menjawab pertanyaan guru. Ketahanan mental siswa untuk menyampaikan pemikiran, pertimbangan dan pandangan, siswa masih tidak bisa saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru memahami materi dan mengajukan pertanyaan secara lisan, tidak banyak siswa yang berani menjawab, sehingga dapat dikatakan pemikiran siswa kurang. Siswa mengalami kesulitan dalam berbicara, misalnya mengaitkan kata-kata yang kurang umum dan selanjutnya menjadi kendala bagi siswa untuk berdebat. Keakraban siswa saat berbicara masih dianggap terburu-buru sehingga siswa benar-benar menggunakan kata-kata seperti /e/.em/. Siswa terus menggunakan bahasa lokal atau lingkungan siswa.

Maka peneliti menggunakan metode *role playing* agar lebih meningkatkan hasil belajar kepada siswa kelas III di SDN Harapan Jaya VXIII Kota Bekasi. Alasan peneliti pembelajaran *role playing* adalah untuk memperluas pemahaman sehingga kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penilaian akan meningkat dan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara bermain peran, penghibur dan

karakternya dicocokkan dengan umur anak-anak. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa akan tertarik, senang dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan karena siswa dapat menyimpan pemikiran pembelajaran tanpa masalah.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya dilakukan Oktafikrani (2020) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*role playing*) kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang”. Disamping itu penelitian lainnya yang dilakukan oleh Tumurang (2021) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Gmimi V Tomohon” Dan diperkuat pada penelitian yang paling terbaru oleh Rachma Auliyatul Faizah (2022) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Menggunakan Model *Role Playing* di Sekolah Dasar Negeri 179/II Lembah Kuamang”.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa termotivasi untuk meneliti dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Metode *Role Playing* pada siswa Kelas III SDN Harapan Jaya XVIII Kota Bekasi”.

## **B. Merumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka merumuskan Masalah yang akan dikaji oleh peneliti pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana langkah-langkah menggunakan Metode *role playing* pembelajaran Bahasa Indonesia materi cuaca pada siswa kelas III-A SDN Harapan Jaya XVIII?
2. Bagaimana ketercapaian aktifitas pembelajaran oleh guru dan siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Harapan Jaya XVIII Kota Bekasi?”

3. Bagaimanakah peningkatkan hasil belajar pada metode *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Harapan Jaya XVIII Kota Bekasi?"

## 2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, solusi yang dipilih penulis untuk memecahkan masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa ialah menggunakan metode yang menarik yaitu *role playing* (bermain peran). Kegiatan ini melalui bermain peran peserta didik bisa saling mengeksplorasi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk melatih berbicara.

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah menggunakan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran bahasa Indonesia materi cuaca pada siswa kelas III-A SDN Harapan Jaya XVIII?
2. Untuk mengetahui ketercapaian aktifitas pembelajaran oleh guru dan siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Harapan Jaya XVIII Kota Bekasi
3. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas III SDN Harapan Jaya XVIII Kota Bekasi

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat oleh siswa, guru dan peneliti. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Harapan Jaya XVIII Kota Bekasi pada pembelajaran tematik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Untuk sebagai bahan pengetahuan tentang meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan metode yang tepat.

b. Bagi Siswa

Untuk sebagai pengetahuan tentang *role playing* yang menyenangkan serta mampu mengembangkan aspek meningkatkan hasil siswa.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman mengenai penelitian tindakan kelas bagaimana cara memunculkan hasil belajar siswa untuk lebih semangat khususnya dalam kegiatan penelitian. Selain itu, juga dapat menambah pengetahuan lebih dari sebelumnya tentang metode pembelajaran metode bermain peran dan apakah penggunaa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran.

