BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud sebagai upaya perbaikan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka. Hal ini dibuktikan dengan adanya Surat Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2024 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran khususnya Implementasi Kurikulum Merdeka yang akan berlaku pada tahun ajaran 2023/2024. Kurikulum tersebut bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang baik seperti, mampu menganalisis, menalar dan memahami dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi dirinya. Menurut Indarta dkk., (2022: 3013) kurikulum merdeka ini hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara globaldi abad ke-21 era *society* 5.0.

Pendidikan Di Indonesia, sistem pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk individu Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan sebuah sistem pendidikan yang efektif, di mana hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan. Kualitas hasil belajar sangat diperhatikan karena mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan materi yang telah dipelajari (Kemendikbud, 2017:25).

Pada tingkat Pendidikan Dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kurikulum. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 mengenai Kurikulum 2013, tujuan pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan-keterampilan ini sangat krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan (Permendikbud, 2018:17).

Al-Qur’an menyebutkan banyak ayat yang mendorong umat manusia untuk belajar dan mencari ilmu. Salah satunya adalah dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11

لَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ يَفْسَحِ ٱللَّهُ لَكُمْۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُواْ فِى ٱلْمَجَٰلِسِ فَٱفْسَحُواْ أُوتُواْ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." Ayat ini menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi di sisi Allah dan dapat membawa kemuliaan bagi pemiliknya.

Selain itu, hadits Nabi Muhammad SAW juga menekankan pentingnya menuntut ilmu. Salah satu hadits yang sangat terkenal menyatakan:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Hadits ini diriwayatkan oleh Ibnu Majah, yang artinya: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim."

Dalam Islam, belajar tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan duniawi, tetapi juga sebagai ibadah yang mendekatkan seseorang kepada Allah. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan penuh kesungguhan dan dilandasi niat yang ikhlas.

Hasil belajar adalah indikator utama dari keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2019:46), hasil belajar mencakup tiga domain, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar siswa diukur melalui berbagai jenis evaluasi, baik evaluasi formatif selama proses pembelajaran berlangsung, maupun evaluasi sumatif setelah pembelajaran selesai. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana hasil pembelajaran telah memenuhi tujuan yang ditetapkan.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hasil belajar diharapkan tidak hanya mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran yang berorientasi pada hasil tidak hanya menilai kemampuan akademik siswa, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, dan pengembangan karakter.

Dari hasil observasi di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo, dari jumlah 23 Orang siswa terdapat 8 orang siswa dengan nilai baik atau 35% sedangkan 15 Orang siswa atau 65% belum mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan ada beberapa faktor masalah di dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadai rendah. Adapun faktor masalah dalam proses pembelajaran yakni, terlihat bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah Berdasarkan hasil wawancara penelitian menemukan ada beberapa faktor masalah di dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadai rendah. Adapun faktor masalah dalam proses pembelajaran yakni, 1) Pembelajaran terlalu berpusat pada guru (teacher-centered): Guru kurang efektif dalam menjalankan langkah-langkah pembelajaran. Saat membuka pelajaran, guru sering tidak melakukan apersepsi atau mengaitkan materi dengan

pengalaman siswa. Selain itu, materi langsung disampaikan tanpa menggunakan media seperti gambar, sehingga siswa sulit memahami dan kurang tertarik pada apa yang dipelajari. 2) Banyak siswa kesulitan memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan guru, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. 3) Siswa yang kemampuannya lebih tinggi cenderung mendominasi pembelajaran, sementara siswa lainnya menjadi bingung atau penasaran karena tidak sepenuhnya memahami materi. Siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa dilibatkan langsung. Padahal, penggunaan media seperti gambar, teks, dan video bisa membantu siswa lebih mudah memahami konsep, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu alasan rendahnya hasil belajar tersebut adalah dominasi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan termotivasi. Selama proses pembelajaran, siswa cenderung bersikap pasif meskipun terlihat aktif saat berdiskusi. Namun, pemahaman mereka terhadap materi masih kurang. Hal ini terlihat dari fakta bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang baik dan benar. Mereka cenderung merasa canggung dan tidak percaya diri ketika harus berbicara di depan umum. Masalah ini terutama terlihat ketika mereka diminta untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas serta ditemukan ada beberapa siswa hanya memahami secara dangkal, tanpa benar-benar menguasai inti dari materi yang telah dipelajari. Akibatnya, siswa sering mengulangi pertanyaan yang sama berulang kali, menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam berbicara dan lebih terampil dalam menyampaikan ide-ide mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri (2020) yang menyatakan bahwa metode ceramah yang monoton dapat membuat siswa kehilangan minat belajar dan tidak terlibat dalam pembelajaran (Putri, 2020:35).

Salah satu fokus utama dalam penelitian ini, adalah peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui metode *Role Playing* menjadi salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIM Unggulan Kota Gorontalo, ditemukan bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi Bahasa Indonesia, khususnya dalam hal keterampilan berbicara dan berdiskusi. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, dalam praktiknya, peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi banyak tantangan. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Hidayat (2021) menunjukkan bahwa banyak siswa di Indonesia mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi dasar di pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu faktor yang berkontribusi adalah metode pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif.

Masih sering ditemukan penggunaan pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah, seperti ceramah, yang menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2021:27).

Dalam era pembelajaran modern, pendekatan yang interaktif dan partisipatif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang efektif untuk mendorong partisipasi siswa adalah metode bermain peran atau *Role Playing*. Menurut Gunawan (2019:46), metode ini melibatkan siswa dalam simulasi situasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan berperan langsung dalam skenario tertentu, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Metode ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan melalui skenario yang relevan.

Keunggulan dari metode *Role Playing* terletak pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Penelitian oleh Sari dan Rachmawati (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam bermain peran lebih cenderung memiliki motivasi belajar yang tinggi. Selain itu, metode ini juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain (Sari & Rachmawati, 2022:82). Dengan demikian, *Role Playing* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan keterampilan komunikasi, seperti Bahasa Indonesia

Dengan menerapkan metode *Role Playing*, siswa akan diajak untuk memerankan berbagai situasi sehari-hari yang berkaitan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Penelitian oleh Fadli (2020) menyebutkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Fadli, 2020:59).

Implementasi metode *Role Playing* di kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, diharapkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, melalui metode ini, diharapkan juga terjadi peningkatan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan yang komprehensif.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 4.2 di MIM Unggulan Kota Gorontalo.”

1.2 Identifikasi Masalah

a. Rendahnya hasil belajar siswa: Rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas 4.2 di MIM Unggulan Kota Gorontalo untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah terdapat 15 orang siswa dengan nilai baik atau 65% sedangkan 8 Orang siswa atau 35% belum mencapai kriteria ketuntasan yang berada di bawah standar yang diinginkan.
b. Metode pembelajaran kurang interaktif: Metode ceramah yang lebih sering digunakan mengakibatkan siswa kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi mereka untuk belajar menjadi rendah.
c. Kesulitan dalam memahami materi: Siswa menghadapi tantangan dalam memahami materi secara mendalam. Ini terlihat dari keterbatasan mereka dalam menyusun kalimat yang baik dan benar.
d. Kurangnya kepercayaan diri siswa: Banyak siswa merasa canggung dan kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas atau berpartisipasi dalam diskusi.
e. Pemahaman siswa yang dangkal: Beberapa siswa hanya memahami materi secara superficial dan sering kali mengulang pertanyaan yang sama, menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya menguasai konsep yang diajarkan.
f. Penggunaan metode pembelajaran yang lebih efektif: Diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri mereka.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4.2 MIM Unggulan Kota Gorontalo dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Metode *Role Playing*.

1.5 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan siswa, penemuan dan inkuiri. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Dalam memilih metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (kelompok atau individu).

Berikut adalah langkah-langkah metode *Role Playing* yang lengkap menurut teori dari Gunawan (2019:46):

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran: Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan dan manfaat yang akan dicapai melalui kegiatan bermain peran, sehingga siswa memahami apa yang diharapkan dari proses pembelajaran ini.
2. Memilih Skenario yang Sesuai: Guru memilih atau menyiapkan skenario yang relevan dengan materi yang akan diajarkan. Skenario ini dibuat untuk mencerminkan situasi nyata atau simulasi yang memungkinkan siswa memahami konsep yang sedang dipelajari.
3. Penentuan dan Pembagian Peran: Guru berbicara dan mengatur peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa sesuai dengan skenario yang sudah dipilih. Guru kemudian membagi peran kepada siswa dengan memperhatikan kesesuaian peran dengan karakter siswa atau tingkat kemampuan mereka.
4. Pembekalan dan Penjelasan: Sebelum bermain peran, guru memberikan penjelasan tambahan agar siswa mengerti tugas dan tanggung jawab mereka selama bermain peran. Hal ini dapat mencakup penjelasan mengenai karakteristik peran, tujuan dari dialog atau interaksi yang akan terjadi, dan apa yang diharapkan dari masing-masing peran.
5. Pelaksanaan *Role Playing*: Siswa kemudian memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Dalam langkah ini, siswa diminta untuk melakukan ceramah secara aktif, berinteraksi dengan siswa lain, serta menyampaikan komunikasi dan keterampilan berpikir sesuai dengan situasi yang dimainkan. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan pengawasan agar kegiatan berjalan lancar dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.6 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, terutama dalam penggunaan Metode *Role Playing*. Dengan mempelajari cara menerapkan metode ini, penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang pentingnya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan, khususnya melalui penerapan Metode Role Playing. Penelitian ini berfokus pada bagaimana metode tersebut dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, sehingga dapat menjadi dasar untuk pengembangan kurikulum yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Di samping itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mendalami penggunaan Metode Role Playing dalam pembelajaran. Temuan dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian di konteks yang berbeda atau sebagai acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran lainnya yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

1.7 Manfaat Praktis

1. Untuk Sekolah: Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru di MIM Unggulan Kota Gorontalo dalam menerapkan *Role Playing* saat mengajar. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia akan meningkat, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
2. Untuk Siswa: Metode *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara aktif, diharapkan mereka akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
3. Untuk Guru: Penelitian ini bisa memberikan panduan praktis bagi guru dalam menggunakan Metode *Role Playing*. Dengan memahami manfaat dan tantangan yang mungkin muncul, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. **Dampak Positif pada Hasil Belajar:** Diharapkan bahwa penggunaan Metode *Role Playing* akan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan berbicara. Ini bisa menjadi langkah penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.