

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motivasi seorang siswa untuk belajar sangat penting untuk keberhasilan setiap usaha pendidikan. Ketika siswa terlibat dalam proses pembelajaran, mereka membantu guru meningkatkan metode mereka, dan ketika ada kurangnya minat mereka maka akan menurunkan kualitas pengajaran dan merusak kinerja siswa. Ketertarikan seseorang pada sesuatu, atau kecenderungan mereka untuk melakukannya karena mereka menyadari relevansi atau nilainya bagi mereka, merupakan karakteristik yang cenderung bertahan cukup lama. (Rahmi, dkk, 2020)

(Putrayasa, dkk, 2014) berpendapat bahwa motivasi dan keterlibatan siswa di kelas dapat dipengaruhi oleh upaya guru untuk melibatkan bidang minat siswa. Peserta didik yang sangat peduli terhadap pendidikannya akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengikuti proses pembelajaran dengan benar untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya dalam pendidikannya.

(Fauziah, dkk, 2017) berpendapat bahwa kecenderungan siswa untuk menaruh minat dalam belajar dipengaruhi oleh kombinasi unik mereka dari sifat, pengalaman, dan keadaan.

(Marleni, 2016) menyatakan bahwa siswa yang berminat belajar adalah mereka yang menunjukkan kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat apa yang dipelajari secara terus menerus; menunjukkan preferensi untuk hal-hal yang lebih menarik dari apa pun,

dan terlibat dalam kegiatan dan acara yang berkaitan dengan bidang minat mereka.

Menurut (Syardiansyah, 2016) Motivasi siswa untuk belajar, yang diukur dengan tingkat keterlibatan mereka di kelas, karna akan berdampak positif pada kinerja akademik mereka.

Keberhasilan suatu kelas dapat ditopang dengan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, yang terutama penting mengingat minat belajar yang meningkat. Siswa lebih mungkin untuk mempertahankan pengetahuan ketika mereka menyukai proses pembelajaran. Karena pentingnya strategi pembelajaran, mereka harus menginspirasi respons emosional yang positif pada anak-anak.

Melihat berbagai informasi pendapat para ahli penulis tertarik merepakan metode yang dapat menarik minat belajar siswa karena penulis merasa di SDN Kedung caluk 2 telah terjadi masalah rendahnya minat belajar pada siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bedasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 februari 2023

Terhadap bapak Supriyanto sebagai guru kelas III SDN Kedung caluk 2, diketahui dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang tergolong beragam ada yang mendapat nilai besar dan ada yang mendapat nilai kecil. Separuh siswa masih belum mencapai ambang KKM 70. Bahkan ketika peneliti mengamati siswa beraksi, ternyata ada yang tidak memperhatikan instruktur, ada yang kurang antusias, dan ada

yang sibuk bermain sendiri. . Siswa mengeluhkan banyaknya bacaan dan isi ceramah di buku pelajaran Bahasa Indonesia membuat mereka terlalu lelah untuk belajar.

Harus ada sistem pendidikan yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Untuk konteks lebih lanjut dan pemahaman bahasa Indonesia yang lebih baik. Dan menurut peneliti jika hal tersebut dikarenakan siswa tidak tertarik untuk belajar, seperti yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli di atas, maka dengan menerapkan metode pembelajaran yang cukup menarik dan menyenangkan diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat untuk meningkatkan pembelajarannya. Metode ini adalah bermain peran. Siswa lebih cenderung terlibat dalam kelas dan belajar lebih banyak dari pendekatan ini karena mereka tidak diharuskan duduk diam dan mengamati pelajaran dari pinggir lapangan.

Seperti menurut (Pratiwi, dkk, 2018) mengusulkan bahwa role-playing, atau role-playing sebagai strategi, melibatkan mendramatisir cara berfungsi dalam hubungan sosial melalui partisipasi siswa dalam peran. Bermain peran adalah metode pengajaran yang mendorong siswa untuk memerankan skenario dunia nyata. Role-playing adalah metode pengajaran di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan memerankan skenario dari kehidupan nyata yang relevan dengan topik yang dibahas. Kebutuhan dan keinginan secara intrinsik terkait dengan minat.

(Nurhasanah, 2020) Mereka mengatakan bahwa menggunakan pendekatan bermain peran untuk pendidikan membantu siswa mereka mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang isi pelajaran dengan mendorong mereka untuk menggambarkan kreativitas dan fantasi mereka di dalam lingkungan yang terstruktur dengan tujuan yang jelas.

Bermain peran sebagai metode pengajaran mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan drama dunia nyata yang relevan dengan topik yang dibahas. Pengalaman menggambarkan peran tertentu dalam teater dimaksudkan untuk membantu siswa mengatasi masalah dunia nyata. (Rahmi, dkk, 2020)

Menurut hasil penelitian dari (Rts Shintia, 2022) untuk mendongkrak semangat belajar siswa kelas III SD melalui latihan bermain peran. Berdasarkan penerapan teknik bermain peran yang dilakukan dalam dua siklus, temuan penelitian menunjukkan keefektifan metode bermain peran, dengan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 72% untuk minat belajar dan 65,2%. untuk motivasi belajar siswa. Minat belajar siswa meningkat menjadi 89,5% dan dorongan belajar siswa meningkat menjadi 86,8% pada siklus II. Peningkatan minat dan dorongan untuk belajar telah ditunjukkan dengan penggunaan berulang dari teknik bermain peran.

Menurut hasil penelitian (Hariani, dkk, 2019) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang topik reproduksi hewan melalui penggunaan kegiatan bermain peran. Dari data awal sebesar 36,67 persen, meningkat ke siklus 73,33%, dan kembali ke siklus II sebesar 86,67% yang berada di

bawah target yang diharapkan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan keaktifan siswa dari siklus 60,56% ke siklus II sebesar 87,92% dan yang terpenting dibuktikan dengan peningkatan kinerja guru dari siklus I sebesar 70,5% menjadi siklus II sebesar 87,5%. Oleh karena itu, masuk akal untuk menyimpulkan bahwa menggunakan pendekatan role-playing dapat meningkatkan kinerja siswa di kelas sains.

Penulis tertarik dengan potensi penerapan metode role-playing setelah membaca penjelasan sebelumnya dari temuan tersebut, sehingga mengangkat penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi membaca dongeng upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di SDN Kedung Caluk 2”

1.2 Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi membaca dongeng upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Kedung Caluk 2 ?
2. Untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi membaca dongeng upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kedung Caluk 2 ?

3. Untuk mengetahui Bagaimana hasil Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi membaca dongeng upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di SDN Kedung Caluk 2 ?

1.3 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah: Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III materi membaca dongeng upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa di SDN Kedung Caluk 2

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis:
 - a. Siswa SDN Kedung Caluk 2 dapat memperoleh manfaat dari keahlian yang diperluas dalam menggunakan metode bermain peran dengan bahan bacaan mereka untuk kursus bahasa Indonesia kelas tiga.
 - b. Bermain peran sebagai strategi pengajaran akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan kemampuan mereka untuk mempertahankan apa yang telah mereka pelajari.
2. Manfaat praktis:
 - a. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber baru bagi instruktur untuk mengajarkan dongeng Indonesia kepada siswa kelas tiga di SDN Kedung Caluk 2. Karena gaya bermain peran ini

dapat membantu pendidik dalam membangkitkan kembali semangat belajar siswa, khususnya siswa yang tampak bosan dan tidak termotivasi di seluruh kelas.

- b. Diharapkan temuan penelitian ini dapat menginspirasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam pendidikannya, meningkatkan motivasi belajarnya, dan meningkatkan prestasinya pada tes standar terkait membaca dongeng dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Sebagai pemenuhan tugas akhir Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo yang ingin meraih gelar sarjana (S1).

1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup dan batasan penelitian merupakan syarat untuk kejelasan penelitian tentang apa yang termasuk dalam penelitian, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan maksud dan tujuannya.

1. Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup akan dibatasi pada data yang dikumpulkan pada materi Membaca Dongeng, Tema 2: Penyayang Hewan dan Tumbuhan dan Membaca, Subtema 1: Tumbuhan sebagai Kebutuhan untuk Kelangsungan Hidup Manusia, yang seluruhnya ada dalam lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 SDN Kedung Caluk 2.

2. Keterbatasan penelitian

- a. penerapan metode role playing ini tidak di terapkan secara luas atau hanya di terapkan dalam 2 siklus saja di karenakan keterbatasan waktu.
- b. Hanya melakukan beberapa kali observasi dan pengamatan, karena keterbatasan waktu.

1.4 Definisi Istilah atau Definisi operasional

1. Pendekatan Role-Playing untuk terapi mengambil bentuk permainan fisik dengan aturan, tujuan, dan dosis kesenangan yang sehat.
2. Membaca adalah tindakan memperoleh informasi dari suatu media dimana informasi itu disajikan dalam bentuk bahasa tulis.
3. Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang di anggap khayalan dan tidak benar-benar terjadi atau fiktif.
4. Motivasi intrinsik untuk terlibat dalam kegiatan yang akan meningkatkan semangat dan keberhasilannya dalam belajar.
5. Motivasi intrinsik untuk terlibat dalam kegiatan yang akan meningkatkan semangat dan keberhasilannya dalam belajar.
6. Hasil belajar siswa adalah modifikasi perilakunya yang dihasilkan dari perolehan atau penerapan informasi baru.