

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar menurut Wicaksono & Iswan (2019) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Raudhah et al (2018) hasil Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mencapai pemahaman dan pengetahuan baru yang dapat dilihat melalui perubahan diri seseorang. Menurut Nabillah & Abadi (2019) pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat membantu guru mengetahui letak dimana siswa memerlukan perbaikan sehingga dapat menyesuaikan strategi pembelajaran mereka, oleh karena itu hasil belajar sangatlah penting bagi guru karena dapat memberikan evaluasi terkait pelaksanaan perbaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses kegiatan selanjutnya.

Hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya masih rendah sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa juga rendah ( Oktafikrani 2020) hal ini menjadi permasalahan tersendiri yang harus diselesaikan. Faktor penyebab permasalahan tersebut antara lain pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurangnya inovasi sehingga menyebabkan kepasifan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Failasufa et al (2022) pembelajaran bahasa Indonesia selama ini dianggap belum baik, membosankan terlalu

berpusat pada guru dimana siswa tidak aktif di dalam pembelajaran dan hanya guru yang memegang kendali ketika proses pembelajaran. sehingga tidak bisa membangun semangat dan keinginan peserta didik untuk belajar bahasa Indonesia secara totalitas. Menurut Nurnaningsih, et al (2022) rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena metode yang digunakan guru selama pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga penyampaian materi kurang maksimal. Metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang berhasil membuat siswa aktif di dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa bosan, oleh karena itu cara mengajar guru hendaknya dirancang dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Oktafikrani (2020) Kurangnya metode dalam menunjang pembelajaran merupakan suatu masalah, sebab guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku ajar dan jarang melatih siswa aktif secara langsung dalam materi yang dipelajari, dalam hal ini guru perlu sebuah metode pembelajaran agar menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik. Menurut Yusnarti & Suryaningsih (2021) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah metode yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus mempunyai kemampuan menggunakan atau memilih metode dan media saat mengajar agar siswa tidak cepat bosan saat belajar dan tetap bersemangat mengikuti pembelajaran. Menurut Somayana (2020) guru harus memperhatikan dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Menurut Aini & Nurdyansyah (2020) pembelajaran

yang berhasil apabila siswa ikut serta aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan Hasil observasi di sekolah masalah yang terjadi yaitu (1) terdapat permasalahan terkait hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada materi mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita, yaitu: Rendahnya ketuntasan belajar siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan belajar pada materi ini (2) proses pembelajaran yang dianggap membosankan karena guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menjelaskan teori saja tanpa mengajak siswa aktif secara langsung (2) guru dalam mengajar hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah yang dianggap kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa bosan. Dari masalah yang terjadi, guru harus menggunakan dan memilih metode pembelajaran yang kreatif dan tepat pada pembelajaran Bahasa Indonesia supaya siswa aktif di dalam kelas. Menurut Rohmanurmeta (2017) sebelum pembelajaran guru sebaiknya merencanakan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga hasil belajar dapat meningkat karena metode pembelajaran adalah bagian penting sebagai pedoman untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Permasalahan yang dikemukakan diatas maka perlu dicari solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik dan membangkitkan minat siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Penerapan berbagai metode tersebut untuk menyempurnakan model pembelajaran ceramah yang selama ini digunakan

guru, solusinya dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Peneliti menawarkan metode pembelajaran yang menarik dan menciptakan pembelajaran yang aktif yaitu dengan metode pembelajaran role playing menurut Aini Nurdyansyah (2020) pembelajaran yang berhasil yaitu pembelajaran yang di dalam nya siswa aktif dan menyenangkan, sehingga dengan digunakan metode role playing diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam bermain peran.

Menurut Nurhasanah et al (2016) role playing merupakan bentuk metode pembelajaran yang menciptakan pembelajaran aktif dan mengajak siswa dalam bekerja sama dengan kelompoknya dalam mengakspresikan bermain peran sesuai materi ajar seperti memerankan tokoh-tokoh tertentu sehingga membuat pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak bosan. Menurut Aini & Nurdyansyah (2020) role playing juga dipahami sebagai suatu bentuk permainan yang memerankan tokoh seseorang dalam kaitannya dengan ide cerita. Pemain bertanggung jawab bertindak sesuai dengan peran yang dimainkannya, baik melalui akting sesungguhnya. Metode role playing ini siswa dilibatkan secara langsung untuk aktif dalam proses belajar.

Metode role playing dikategorikan sebagai metode pembelajaran yang mempunyai ciri menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dalam sejumlah perilaku konkrit yang dapat diamati. Khususnya dalam pembelajaran metode role playing sangat cocok apabila digunakan, karena pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa aktif dalam pembelajaran. Role playing adalah peniruan tingkah laku tokoh di dalam sebuah cerita yang diperankan oleh

masing masing siswa guna memecahkan masalah. Metode ini diharapkan mampu mengeluarkan imajinasi siswa dalam memerankan sebuah karakter tokoh atau menghayati sifat dari tokoh yang telah ditetapkan. Dari penjelasan diatas metode role playing dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur cerita intrinsik karena dengan bermain peran siswa dapat lebih memahami tokoh-tokoh dan watak dari karakter yang diperankan, role playing merupakan solusi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran karena membuat siswa aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Aini Nurdyansyah (2020) pembelajaran yang berhasil yaitu apabila di dalamnya siswa aktif dan merasa senang, sehingga dengan digunakan metode role playing diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran materi unsur cerita intrinsik. Ketika siswa terlibat langsung dalam bermain peran pada cerita tersebut, dengan demikian siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Media wayang kreasi sangat cocok apabila digunakan bersamaan dengan metode role playing karena wayang sangat identik dengan permainan tokoh. Menurut Yullastuti & Bisri (2019) wayang dalam pembelajaran cerita dapat berperan menjadi narator yang menjelaskan isi cerita dan menghubungkan satu adegan dengan adegan lainnya sehingga membantu penonton memahami cerita yang diceritakan. Wayang dalam pembelajaran dapat menyalurkan pesan dalam materi yang diperankan dan membantu mengkonkritkan isi cerita. Pemilihan media dalam penelitian ini disebabkan karena minimnya penggunaan media pada saat pembelajaran.

Penggunaan media wayang sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan semangat bagi peserta didik, dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media wayang yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu mengidentifikasi unsur intrinsik cerita, jadi wayang digunakan sebagai narator cerita supaya memperjelas informasi sehingga mudah dijadikan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian siswa dituntut untuk memainkan peran. Media wayang ini juga digunakan sebagai wahana belajar melalui media pembelajaran yang inovatif agar tidak jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian yang dilakukan Maruti & Opsari (2021) menunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan wayang efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Menggunakan media wayang untuk mendengarkan cerita bisa menjadi lebih membantu mengkonkritkan isi cerita. Selain itu, beragamnya media wayang juga dapat memperluas pemahaman sehingga dapat lebih fokus mendengarkan ceritanya.

Berdasarkan masalah di atas pada saat observasi, peneliti mengambil judul Penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang kreasi untuk meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran *role playing* dan materi bahasa Indonesia yang menyenangkan serta media yang kreatif membuat siswa senang dan tidak bosan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat mencapai hasil belajar yang baik. Melalui metode *playing*, siswa belajar bermain peran, memahami keberadaan peran dengan

karakter yang berbeda, jadi ketika siswa memainkan peran orang lain dalam dirinya, siswa dapat memahaminya apa yang disampaikan di dalam materi.

Penelitian ini memiliki batasan yaitu berfokus pada meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita. Dengan harapan hasil penelitian yaitu siswa dapat memahami materi terkait unsur intrinsik cerita sehingga terlihat pada hasil belajar kognitifnya.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan diatas, maka peneliti mencoba merumuskan masalah yaitu “ Bagaimanakah Penggunaan metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Karangrejo 3 ?”

#### **C. Tujuan Permasalahan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk Mendeskripsikan meningkatkan hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan Metode Role playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada kelas V Di SDN Karangrejo 3”

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan ilmu baru mengenai model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kreasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kreasi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa

#### b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia

## **E. Definisi Istilah**

### 1. Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil belajar adalah suatu porses dalam kegiatan belajar yang didapatkan setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran yang dihasilkan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat diketahui. Perubahan sikap yang terjadi pada diri seseorang diperoleh sebagai akibat dari suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dicapai.

## 2. Metode Role Playing

Metode Role playing merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa terlibat langsung untuk aktif dalam memainkan peran tertentu bersama kelompoknya, sehingga membuat pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak bosan. Role playing dapat disebut peniruan karakter tokoh, metode ini siswa diharapkan mampu mengeluarkan khayalan dalam memerankan tokoh atau menghayati watak tokoh yang telah ditentukan.

## 3. Media Wayang Kreasi

Wayang Kreasi merupakan bentuk wayang baru yang berkembang sesuai pemikiran penciptanya sebagai identitas visual ciri khasnya. Wayang dalam pembelajaran digunakan sebagai media alternatif untuk mendorong siswa agar tertarik terhadap pelajaran dan mampu memecahkan masalah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menggunakan media wayang untuk pembelajaran mendengarkan cerita materi unsur intrinsik bisa menjadi lebih membantu mengkonkritkan isi cerita.