

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat hasil penelitian

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pada sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran agar dapat mewujudkan keaktifan dan potensi diri siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia yang unggul hingga mampu bersaing secara sehat sekaligus membangun rasa kebersamaan yang tumbuh dengan sesama. Dengan proses yang demikian, suatu bangsa atau negara dapat menularkan nilai-nilai agama, budaya, pemikiran dan keterampilan kepada generasi berikutnya sehingga benar-benar siap untuk masa depan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan kegiatan yang mempunyai maksud atau tujuan tertentu dan bertujuan untuk mengembangkan potensi seseorang baik sebagai pribadi maupun sebagai masyarakat sepenuhnya. Seperti yang tertera dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa, pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pesertadidik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu

upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan agar dapat mencetak manusia yang berkualitas dan mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah yaitu dengan adanya kurikulum.

Kurikulum memegang peran penting dalam dunia pendidikan karena berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan dan masyarakat, sehingga bersifat dinamis dan dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman. Seperti seruan Bapak Nadiem Anwar Makarim, yaitu Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang wacana merdeka belajar telah berpengaruh besar terhadap strategi pembelajaran di negeri ini bahkan menjadi sebutan semakin baku pada kurikulum merdeka belajar. Setelah dikembangkan program merdeka belajar, implementasi Kurikulum 2013 mendapat penyempurnaan dengan menekankan pembelajaran berdasarkan bakat dan minat peserta didik. Dengan demikian semakin dibutuhkan pemahaman yang komprehensif bagi para guru untuk mencapai tujuan akhir pembelajarannya. Tujuan merdeka belajar adalah agar guru, siswa dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan. Menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum Merdeka juga mendorong pengembangan soft skills dan karakter melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Selain itu, guru perlu mempelajari lebih jauh mengenai Kurikulum Merdeka agar dapat mempertimbangkan proyek sesuai fase siswa agar

tercapai capaian pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan. Salah satu muatan pelajaran yang ada dalam kurikulum mereka adalah Bahasa Indonesia dimana nantinya pelajaran Bahasa Indonesia mampu mendorong pengembangan soft skills dan karakter peserta didik melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat strategis yakni sebagai Bahasa pengantar pendidikan dan Bahasa nasional. Bahasa Indonesia menjadi salah satu pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang salah satunya jenjang pendidikan dasar. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki siswa, keterampilan ini yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Empat keterampilan ini saling berhubungan satu dengan yang lainnya, melalui keterampilan berbicara kualitas pembelajaran itu dapat terlihat sudah berjalan baik atau belum, maka dari itu keterampilan berbicara sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Keterampilan berbicara yang diperoleh siswa dapat berdampak pada baik dan buruknya kualitas mutu pendidikan sebuah bangsa atau negara. Sehingga seorang siswa harus menguasai keterampilan berbicara sejak dini. Menurut Nurjamal, dkk dalam Bahasa & Supriyati (2020) “Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh”.

Keterampilan berbicara harus dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Akan tetapi pada saat ini keterampilan berbicara yang

diperoleh oleh siswa dari beberapa mata pelajaran masih belum maksimal, tidak terkecuali mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara yang seharusnya bisa ditingkatkan melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia secara optimal belum ditangani secara sistematis, berpola, dan terarah di sekolah dasar. Guru belum menggunakan model dan metode belajar yang menarik sehingga belum menciptakan suasana belajar yang baik. Metode ceramah merupakan metode belajar yang masih sering digunakan. Pemanfaatan media pelajaran pada pembelajaran juga belum digunakan dengan optimal. Pembelajaran di kelas mendorong anak untuk menghafal informasi tanpa mengetahui darimana informasi itu didapat. Pada kegiatan pembelajaran siswa juga tidak mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga pemahaman terhadap materi yang disampaikan juga belum maksimal, yang mengakibatkan ketidak tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut sehingga dikemukakan serangkaian upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada setiap proses pembelajaran terdapat hasil yang diukur yaitu berupa kompetensi pengetahuan siswa. Hasil yang diukur dapat dilakukan melalui penilaian dengan tujuan agar guru dapat mengetahui kemampuan siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki. Menurut Agung (2022), secara nasional dalam dunia pendidikan pada bidang pengetahuan dan keterampilan menggunakan salah satu pedoman penilaian yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pedoman PAP ini digunakan apabila tujuan pembelajaran membutuhkan persentase penguasaan minimal tertentu. Nilai-nilai yang didapatkan siswa berkaitan dengan penguasaan

materi yang dicapai berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Pedoman PAP ini disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber: (Agung, 2021))

Rentang Skor	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Juni 2023 pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2023/2024 dan juga melalui wawancara terhadap guru-guru mengenai nilai kompetensi pengetahuan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia masih ditemukan siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan berdasarkan pedoman PAP. Data hasil ulangan akhir semester mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso dapat dilihat pada tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1.2
Nilai Ulangan Akhir Semester Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri
Gugus IX Yos Sudarso
(Sumber : Wali Kelas IV SD Negeri IX Yos Sudarso)

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai PAP	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai PAP		Siswa Yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 2 Sanur						
	IV	80 – 89	30	13	43,33	17	56,66
2	SD Negeri 5 Sanur						
	IV	80 – 89	30	12	40	18	60

3	SD Negeri 6 Sanur						
	IV	80 - 89	30	11	36,66	19	63,33
4	SD Negeri 10 Sanur						
	IV A	80 – 89	22	10	45,45	12	54,54
	IV B	80 – 89	23	11	47,82	12	52,17
	IV C	80 – 89	22	8	36,36	14	63,63
5	SD Negeri 12 Sanur						
	IV A	80 – 89	24	10	41,66	14	58,33
	IV B	80 – 89	21	9	42,85	12	57,14
Total			202	84	334,13	118	465,8
Rata-rata				41.59			58,41

Tabel 1.2 menyatakan bahwa rata-rata kompetensi Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso sebesar 58,41% sehingga belum mencapai ketuntasan 80-89 kategori tinggi sesuai dengan pedoman PAP. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi bahkan masih bersifat monoton, hal ini juga diikuti oleh kurangnya keterampilan berbicara siswa sehingga menimbulkan kondisi pembelajaran yang kurang menarik dan siswa cenderung merasa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan membawa pengaruh terhadap pencapaian kompetensi keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara yaitu guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang, menyenangkan, interaktif, menantang, inspiratif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran agar keterampilan berbicara dapat lebih meningkat. Oleh karena itu, model pembelajaran sangat penting digunakan saat pembelajaran dimana siswa dapat ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Menurut Sunal dan Hans Ma et al. (2019) pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. *Role Playing* merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif.

Menurut Nurjannah (2019) *role playing* adalah cara dalam menguasai bahan belajar melewati pengembangan berfikir dan pendalaman kondisi yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara memperagakan makhluk hidup maupun tidak. Maruti & Opsari (2021), model pembelajaran *Role Playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Melalui model pembelajaran *Role Playing*, siswa dapat mencoba mengimplementasikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, mendiskusikannya, dan mengkomunikasikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Model pembelajaran *Role Playing* banyak memberikan manfaat kepada siswa karena dengan pembelajaran *Role Playing* siswa dapat lebih mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan dapat menambah aktivitas dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua tergantung pada apa yang diperankan. Siswa mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru serta dapat menghayati peran yang diperankan. Siswa dapat belajar mengenali watak orang lain, cara bergaul serta berhubungan dengan orang lain, serta siswa

dapat memecahkan masalah dalam situasi ini. Dalam situasi siswa juga dapat mengeluarkan pendapat atau argumentasi dan mengerti cara menerima pendapat dari orang lain. Model pembelajaran ini juga dibantu media e-komik. Media e-komik ini digunakan untuk membantu siswa dalam menyusun skenario yang akan digunakan dalam permainan peran ini. Siswa dapat menemukan masalah, bagaimana alur serta pemecahan masalah yang terdapat pada media e-komik tersebut. Setelah siswa mengetahui isi dari media e-komik tersebut siswa memperagakannya kembali di depan kelas sesuai alur. Dengan menggunakan model pembelajaran ini keterampilan berbicara siswa menjadi lebih baik, sehingga suasana kelas pun menjadi lebih aktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka penulis akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Media E-Komik Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah di Sekolah Dasar diantaranya.

- 1) Nilai keterampilan berbicara siswa dari beberapa mata pelajaran masih rendah sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara aktif
- 2) Saat melakukan pembelajaran di kelas guru belum menggunakan model dan metode pembelajaran yang menarik

- 3) Keterampilan berbicara siswa belum ditingkatkan secara optimal melalui pembelajaran yang seharusnya dapat meningkatkan nilai keterampilan berbicara.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang di identifikasikan tersebut penelitian ini memiliki ruang lingkup yang luas. Maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini yakni siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara aktif karena rendahnya keterampilan berbicara siswa dari beberapa mata pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti guru masih belum menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik serta pembelajaran yang seharusnya dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara optimal masih belum dilaksanakan secara berpola, terarah, dan sistematis.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya.

- 1) Bagaimanakah deskripsi keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah deskripsi keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024?

- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada keterampilan berbicara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik dan yang tidak dibelajarkan dengan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu.

- 1) Untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024
- 2) Untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada keterampilan berbicara yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik dan yang tidak dibelajarkan dengan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus IX Yos Sudarso Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan tersebut, adapun manfaat yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Menurut Camelia (2020) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan suatu negara menjadi lebih maju karena didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Teknologi pendidikan didefinisikan dalam konteks pendidikan sebagai pengembangan dan penerapan sistem pendidikan yang meliputi metode, model dan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan manusia Moku et al (2022). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, komponen yang mencakup pertimbangan teoretis mengenai manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap ilmu-ilmu teknologi secara luas.

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pendidikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik pada siswa kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat praktis yang ditunjukkan pada penelitian adalah.

1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dapat mencapai hasil belajar dengan optimal.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan guru inovasi serta pengetahuan baru tentang pentingnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sekolah acuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dengan menggunakan model yang tepat sehingga kualitas proses belajar lebih meningkat.

4) Bagi Penelitian Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan media e-komik yang lebih luas serta menambah wawasan bagi peneliti.

