

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum 2013 mengusung konsep pembelajaran tematik terpadu. Pada pembelajaran tematik terpadu terdapat beberapa muatan pelajaran salah satunya Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia baik itu KTSP maupun kurikulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia selalu ada pada setiap jenjang pendidikan, hal ini karena tujuan utama pembelajaran suatu bahasa dapat mengembangkan emosional dan intelektual peserta didik guna sebagai penunjang kesuksesan dalam mengembangkan ilmu di mata pelajaran lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada tingkat SD selalu terikat empat kemampuan berbahasa yakni menyimak, kemampuan berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan menyimak sangat penting dari kemampuan berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Nurhayani (2017), kesuksesan siswa dalam menyimaktampak dari siswa tersebut bisa mengulang kembali dan paham tentang apa yang disimak dari pembawa informasi baik guru atau yang lainnya. Oleh sebab itu, kegiatan menyimak penting guna untuk mengerti tentang apa yang sudah dipelajari. Apabila siswa tidak menyimak dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka dari itu, diharapkan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia harus mewujudkan kondisi pembelajaran

menyenangkan agar perhatian siswa fokus terhadap pembelajaran dan guru harus memberi peluang kepadapeserta didik menambah pengalaman berbahasa.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran yang diharapkan dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia tidak sesuai dengan kenyataan yang diperoleh dari lapangan. Hal ini terungkap dari hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi di SD gugus XIII Kecamatan Buleleng, terkait hasil belajar siswa di bawah KKM pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Ketika dilakukan wawancara dengan wali kelas IV, pada tanggal 19 sampai 22 Oktober 2019 di SD gugus XIII Kecamatan Buleleng, wali kelas IV mengatakan bahwa saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung siswa kurang memiliki semangat dalam belajar seperti mencari tahu jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Setelah melakukan wawancara, dilanjutkan dengan kegiatan observasi pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD di Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Ketika melaksanakan observasi terlihat bahwa, 1) rendahnya partisipasi siswa saat bertanya, menjawab, dan memberikan pendapat dalam proses pembelajaran; 2) siswa tidak bisa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari; 3) siswa tidak memahami materi yang dipelajari, hal ini disebabkan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangku, maka dapat dikatakan siswa tidak dapat menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Melengkapi hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan studi dokumen nilai UTS Bahasa Indonesia semester ganjil kelas IV SD di Gugus XIII Kecamatan Buleleng, tahun pelajaran

2019/2020. Hasil belajar UTS Bahasa Indonesia siswa kelas IV dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar UTS Bahasa Indonesia Kelas IV**

Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	KKM	Mencapai KKM	Belum mencapai KKM
SD Negeri 1 Banjar Tegal	IV	28	59.52	70	7	21
SD Negeri 2 Banjar Tegal	IV	25	61.12	75	4	21
SD Negeri 3 Banjar Tegal	IV	8	55	67	2	6
SD Negeri 1 Baktiseraga	IV A	28	60.21	75	0	28
	IV B	32	52.41		0	32
SD Mutiara	IV A	29	61.72	75	6	23
	IV B	27	57.82		6	21

Sumber: (Dokumen Guru Wali Kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020)

Berdasarkan Tabel 1.1, jumlah siswa kelas IV SD di gugus XIII Kecamatan Buleleng, adalah 177 siswa, dapat diketahui bahwa masih terdapat 152 siswa yang memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia di bawah KKM yang telah ditentukan. Hal ini menjadi suatu permasalahan yang harus diatasi, agar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD di gugus XIII Kecamatan Buleleng. Oleh sebab itu, cara yang digunakan untuk mengatasinya ialah pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik melalui pengimplementasian model pembelajaran kooperatif, sehingga mampu mewujudkan motivasi baik dalam belajar berkelompok atau individu, serta mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif ialah susunan kegiatan pembelajaran

dengan menterlibatkan siswa secara penuh. Menurut Rosyidah (2016), model pembelajaran kooperatif ialah kegiatan belajar yang secara utuh melibatkan peserta didik untuk bekerja dan berinteraksi berkomunikasi dengan temannya.

*Role Playing* ialah jenis kooperatif, dengan model pembelajaran tersebut dapat mewujudkan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan partisipasi, karena peserta didik dibagi menjadi kelompok pemeran dan pengamat, serta dapat membuat siswa bertindak mengekspresikan perasaan dan pendapat melalui permainan bermain peran. Hamalik (2009) bermain peran dapat membuat siswa mengidentifikasi keadaan-keadaan di dunia. Implementasian model *Role Playing* dapat memusatkan perhatian peserta didik serta mengajak siswa belajar memahami materi pelajaran yang diberikan melalui topik permasalahan yang akan diperankan. Jika perhatian siswa sudah terpusat saat belajar, maka siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran, peran guru penting dalam menciptakan hubungan yang harmonis antar siswa, agar dalam proses pembelajaran terwujudnya kondisi kenyamanan. Oleh sebab itu, siswa perlu mengenal Tri Hita Karana dalam proses pembelajaran. Tri Hita karana merupakan tiga penyebab terciptanya kesejahteraan, diantaranya terdiri atas; 1) Parhyangan (hubungan manusia dengan Tuhan); 2) Pawongan (hubungan manusia dengan sesama); 3) Palemahan (hubungan..manusia..dengan lingkungan). Jaya (2019) mengungkapkan bahwa Tri hita karana ialah istilah yang mengartikan adanya 3 penyebab timbulnya kesejahteraan.

Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* diintegrasikan dengan Tri Hita Karana, maka tercipta partisipasi dan perhatian siswa, serta proses

pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat membangun pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Apabila perhatian siswa sudah terpusat, maka siswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari, sehingga dapat dikatakan siswa mampu menyimak dengan baik. Selain itu, siswa mampu menjalin interaksi terhadap Tuhan, manusia, serta lingkungan sekitarnya, sehingga dalam pembelajaran membangun keadaan yang nyaman. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dipadukan Tri Hita Karana bisa meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berpijak pada hal ini, untuk melihat pengaruh pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dipadukan dengan Tri Hita Karana, maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Siswa belum memiliki semangat dalam belajar seperti mencari tahu jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru.
2. Rendahnya partisipasi siswa untuk bertanya, menjawab, dan memberikan pendapat dalam proses pembelajaran.
3. Siswa belum bisa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.
4. Siswa belum memahami materi yang telah dipelajari, hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangku, maka dapat dikatakan bahwa, siswa tidak menyimak materi yang

disampaikan oleh guru.

5. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa rendah

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini dibatasi pada masalah hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek menyimak. Penelitian ini hanya meneliti mengenai rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek menyimak siswa kelas IV SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis serta praktis sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran jelas tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dalam aspek menyimak siswa Sekolah Dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis.

#### 1. Manfaat Bagi Siswa

Bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman ketika belajar sehingga dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

#### 2. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memperoleh wawasan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

#### 3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sekolah sebagai acuan bagi sekolah untuk mengoptimalkan mutu Pendidikan disekolah.

#### 4. Manfaat Bagi Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk menambah wawasan dan pengalaman. Peneliti akan mempunyai dasar-dasar dalam mengembangkan pembelajaran melalui peenerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana. Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai referensi untuk mengkaji lebih mendalam tentang pendidikan.

