

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan enam hal pokok yaitu: (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 telah mengalami berbagai perubahan signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas dan aksesibilitas bagi seluruh lapisan masyarakat. Menurut (Iskandar & Apipudin, 2023) pendidikan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pembentukan karakter dan moral siswa. guru, sebagai agen utama dalam proses pendidikan, memiliki peran sentral dalam membimbing, mengajar, dan membentuk pribadi siswa. Pada tingkat nasional, pendidikan diposisikan sebagai pilar utama dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Pemerintah telah menetapkan arah kebijakan pendidikan melalui sistem pendidikan nasional yang mencakup berbagai jenjang, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Fokus utamanya adalah pada jenjang sekolah dasar (SD) yang merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa. Pada tahap ini, anak-anak diperkenalkan pada kemampuan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan. Namun, berbagai tantangan masih dihadapi, terutama dalam hal literasi dan numerasi. Menurut (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap

terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Literasi budaya merupakan cara pandang terhadap masalah sosial dan budaya, terutama masalah perubahan dan mobilitas sebagaimana yang akan kita lihat, melalui kacamata pemikiran sastra (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Literasi budaya dan kewarganegaraan tidak hanya menjadi instrumen utama dalam melestarikan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi juga sebagai sarana dalam membentuk identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global (Hunaifi & Zaman, 2025)

Sejalan dengan data tersebut, berdasarkan hasil wawancara di Gugus R. A Kartini realita di lapangan menunjukkan rendahnya ketertarikan siswa terhadap cerita-cerita tradisional, kebiasaan membaca siswa yang masih rendah, tidak semua siswa terbiasa membaca di luar jam pelajaran, apalagi untuk membaca teks yang berisi cerita budaya yang panjang. Rendahnya literasi siswa juga terlihat dari hasil ulangan harian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab 7 topik seperti apakah budaya daerahku?. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai IPAS siswa pada bab 7 topik seperti apakah budaya daerahku? adalah 54,37 yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dalam Kurikulum Merdeka, KKTP digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik dan menggantikan istilah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Kemendikbudristek, 2022).. Penentuan KKTP pada penelitian ini menggunakan interval nilai, yaitu 86–100 dengan kategori “Sangat Tercapai”, 66–

85 dengan kategori “Tercapai”, dan ≤ 65 dengan kategori “Belum Tercapai”. Berdasarkan interval tersebut, nilai rata-rata siswa sebesar 54,37 termasuk dalam kategori “Belum Tercapai”. Selain itu, sebanyak 43,38% siswa masih berada pada kategori belum mencapai tujuan pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih rendah sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Tabel 1.1
Ketuntasan siswa

Jumlah siswa di Gugus R.A Kartini	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang tidak tuntas
136 siswa	77 siswa	59 siswa

(Sumber: hasil wawancara wali kelas V Gugus R.A. Kartini)

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya minat siswa dalam membaca dan memahami cerita utamanya cerita rakyat. Banyak siswa merasa bahwa materi sejarah dan budaya kurang menarik karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah satu arah dan hafalan, tanpa adanya pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif sehingga siswa mudah merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Selain itu, tidak diterapkannya program literasi di sekolah secara konsisten semakin memperburuk kondisi ini. Akibatnya, literasi budaya di kalangan siswa menjadi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya apresiasi mereka terhadap kekayaan budaya daerah yang seharusnya menjadi bagian penting dalam identitas mereka sebagai generasi penerus.

Sebagai solusi diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat literasi budaya siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Model pembelajaran *role playing* atau sering disebut bermain peran adalah permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Wati, 2022). Model ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dengan memainkan peran dari tokoh dalam cerita rakyat, sehingga mereka dapat lebih memahami dan menghayati isi cerita secara mendalam. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, kreativitas, serta keterampilan berbicara di depan umum.

Dalam sebuah pembelajaran cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang berkembang dalam masyarakat tradisional dan diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan tergolong dalam cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu dengan ciri khas tertentu tergantung dari mana cerita tersebut berasal (Ahmadi et al., 2021). Cerita ini biasanya tidak diketahui pengarangnya dan disampaikan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Haristiah et al., 2023). Cerita rakyat berperan penting dalam kehidupan masyarakat karena mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, cerita rakyat juga berfungsi sebagai media edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Penggunaan cerita rakyat dalam pendidikan dapat membantu siswa memahami dan menghargai budaya lokal, serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis (Nisdayanti, 2023). Di Bali, cerita rakyat tidak hanya berfungsi

sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral dan pelestarian budaya. Cerita rakyat Dalem Balingkang merupakan kisah legendaris yang berkembang di masyarakat Bali, menggambarkan peristiwa sejarah, nilai-nilai budaya, dan proses akulturasi antara budaya Bali dan Tionghoa. Namun, meskipun memiliki nilai edukatif yang tinggi, pemanfaatan cerita rakyat seperti Dalem Balingkang dalam kurikulum pendidikan masih terbatas. Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran dapat memperkaya pemahaman siswa tentang sejarah dan budaya lokal, serta menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut potensi cerita rakyat sebagai sumber belajar yang efektif dalam pendidikan dan sejarah lokal.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ndaong et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Disisi lain, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Maria & Noer, 2025) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berlangsung dengan baik, siswa lebih aktif dan pemahaman siswa meningkat. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh (Nadilah et al., 2024) menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar keberagaman budaya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh *Role Playing* Cerita Rakyat Bali Dalem Balingkang Untuk Terhadap Literasi Budaya Kelas V Gugus R.A Kartini”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Rendahnya ketertarikan siswa kelas V Gugus R.A Kartini terhadap cerita-cerita tradisional,
- 2) Kebiasaan membaca siswa kelas V Gugus R.A Kartini yang masih rendah,
- 3) Tidak diterapkannya program literasi sekolah secara konsisten.
- 4) Penggunaan metode pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa mudah merasa bosan dan kehilangan minat belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya sebaiknya ditelaah secara mendalam guna mendukung minat literasi budaya. Namun, agar penelitian dapat lebih terfokus dan terarah sesuai dengan prioritas masalah serta memungkinkan pengendalian variabel yang memengaruhi proses pembelajaran, maka diperlukan pembatasan masalah. Dengan adanya pembatasan ini, kajian dalam penelitian akan difokuskan pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan untuk mencapai hasil yang lebih maksimal. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Minat literasi budaya siswa kelas V yang masih rendah.
- 2) Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *role playing*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan *role playing* model pembelajaran cerita rakyat Bali Dalem Balingkang terhadap literasi budaya kelas V Gugus R.A Kartini?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* cerita rakyat Bali Dalem Balingkang terhadap literasi budaya kelas V Gugus R.A Kartini.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar Kelas V. Adapun penjabaran manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lain yang membahas topik serupa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan guru sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang efektif dan cocok digunakan di kelas, serta bagaimana penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga proses pembelajaran di kelas bisa menjadi lebih menyenangkan bagi guru maupun siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa dikarenakan melalui metode *role playing*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka terhadap literasi budaya serta memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, siswa juga belajar untuk lebih percaya diri, bekerja sama, dan mengekspresikan diri di depan umum.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang kreatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran literasi budaya. Guru dapat menerapkan *role playing* sebagai strategi untuk mengembangkan keterampilan berbicara, membaca, dan memahami budaya lokal, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat mendukung upaya sekolah dalam melestarikan budaya lokal melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif. Sekolah juga dapat mengembangkan program literasi budaya yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kearifan lokal, sekaligus meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang peduli terhadap pelestarian budaya daerah.