

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia, karena pendidikan merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan tingkah laku yang membentuk baik atau buruknya pribadi seseorang. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang berkarakter untuk mengembangkan potensi diri siswa yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa.¹ Pendidikan juga memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter seseorang. Pengembangan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan dikembangkan melalui berbagai saluran pendidikan, tidak hanya melalui proses pembelajaran formal.

Menurut undang-undang No.20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan disebut sebagai usaha yang nyata dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.²

Pendidikan khususnya di tingkat sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI) sebagai sarana yang mempunyai tanggung jawab dalam membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca, dengan kemampuan membaca yang baik peserta didik dapat memperoleh semua pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di sekolah dan di dalam kehidupan sehari-hari.³ Hal tersebut ditujukan agar pendidikan mampu mempengaruhi segala situasi yang dialami siswa agar menjadi kehidupan selayaknya yang lebih baik untuk kedepannya. Hakekat pendidikan merupakan proses kegiatan secara formal yang melibatkan seluruh tatanan maupun anggota sekolah, baik terstruktur maupun nonstruktur. Hakekat pendidikan melibatkan pendidik,

¹ Jihan Filisyamala, Hariyono, dll, *Bentuk Pola Asuh Demokratis Dalam Kedisiplinan Siswa SD*, Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 4, (2016), 668.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 42.

³ Jumail, et al, *Landasan Pendidikan*, (Surakarta : Muhammadiyah University Press, 2008), 19-20.

peserta didik, kurikulum pendidikan, evaluasi pendidikan, administrasi pendidikan yang berkesinambungan memproses pendidikan pada khususnya dan peserta didik pada umumnya lebih memiliki bekal pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter dalam melaksanakan tujuan sekolah.

Pendidikan merupakan ujung tombak bangsa yang sangat penting, oleh karena itu pemerintah mengeluarkan kebijakan yang telah dituangkan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa proses Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi dan membentuk sikap bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.⁴ Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam menjamin kemajuan, perkembangan, serta kelangsungan kehidupan bangsa. Pendidikan juga merupakan sarana menjadikan tolak ukur dalam keberhasilan bangsa, dan dapat menjadi cermin kepribadian warga masyarakat.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, agama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang baik. Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Gemar membaca dapat dideskripsikan sebagai kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberi kebaikan bagi diri sendiri sebagai pembaca.⁵ Dapat dikatakan bahwa karakter gemar membaca adalah kebiasaan seseorang melakukan aktivitas membaca berbagai bacaan untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber dan mendapatkan pengetahuan yang luas.

Pelajaran Bahasa Indonesia mata pelajaran yang penting di dalam dunia pendidikan, secara umum pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan untuk menghargai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-

⁴ Wina Snjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2006), 14

⁵ Idah Laili, Mumtaz Naqiyyah, *Kontribusi Penerapan Pendidikan Karakter (Gemar Membaca) Terhadap Keterampilan Berbahasa Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Darul Hikam Cirebon*, Jurnal Pendidikan Guru MI, Vol. 1, No. 2 (2014), 2-5.

macam tujuan, keperluan, dan keadaan.⁶ Kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional, sosial, disiplin dalam berpikir, mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan karya sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam keterampilan berbahasa terdapat empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.⁷ Empat keterampilan tersebut sangat berkaitan antara keterampilan satu dengan keterampilan yang lainnya, karena keterampilan tersebut berguna untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya bahkan juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu aspek yang sangat penting yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah membaca, dengan membaca kita bisa dapat mengetahui berbagai hal yang belum kita ketahui. Dengan membaca seseorang dapat memperoleh informasi yang di perlukan bahkan dari membaca seseorang juga dapat memperoleh ilmu baru yang belum di ketahui sebelumnya. Seorang manusia memiliki kemampuan ataupun memiliki keterampilan membaca itu sangatlah penting. Sebagian dari peserta didik sering menganggap membaca merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang cenderung membuat bosan, jenuh dan malas untuk mengerti isi bacaan itu sendiri, siswa kurang aktif karena sering menganggap membaca merupakan pembelajaran yang kurang menarik. Lingkungan pendidikan merupakan lingkungan yang strategis untuk mengembangkan kebiasaan membaca. Kebiasaan membaca merupakan hal penting dan fundamental yang harus dikembangkan sejak dini. Hal ini bertujuan dalam untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Membaca merupakan salah satu bagian yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Allah SWT telah mengajarkan manusia untuk membaca. Perintah ini secara eksplisit

⁶ Nurul Hidayah, *Penanaman Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2 (2015), 193

⁷ Fitria Akhyar, *Keterampilan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : Textium, 2017), 7-8

dapat kita lihat dalam kitab suci Al-Qur'an dalam surat Al-Alaq ayat 1 sampai dengan 5 yaitu sebagai berikut:⁸

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
(٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Pertama, bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Kedua, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Ketiga, bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah. Keempat, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (baca tulis). Kelima, dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Pemaparan ayat tersebut dijelaskan oleh Mahmud Syaltout dalam bukunya “min taujihat al-islam” yang diterjemahkan oleh H. Bustami A. Gani menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari benda yang hina dan memuliakannya dengan mengajar membaca, menulis dan memberinya pengetahuan Allah menyuruh manusia untuk belajar dan berfikir. *Iqra* yang berarti bacalah adalah sebagai simbol pentingnya pendidikan bagi umat Islam karena pendidikan merupakan masalah hidup yang mewarnai kehidupan manusia dan mengharuskan untuk mencarinya yang tidak terbatas pada usia, tempat, jarak, waktu dan keadaan. Beliau juga menjelaskan bahwasannya Islam telah menyatakan perang terhadap kebodohan.⁹ Dijelaskan pemaparan diatas bahwa maknanya yaitu, Allah SWT menurunkan ayat tentang perintah membaca pada ayat pertama dan juga merupakan wahyu pertama Nabi Muhammad SAW, hal tersebut berarti memberi makna pentingnya membaca bagi umat manusia. Malaikat jibril mengulang ayat tersebut sampai tiga kali *iqra* “bacalah” kepada Nabi Muhammad SAW. Sebuah kata yang memberi penekanan membaca, karena manusia dapat membaca bila diperintahkan secara berulang serta memahami bacaan dengan baik.

Masalah yang ditemukan peneliti setelah melakukan observasi dan wawancara awal dengan guru Bahasa Indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara terdapat beberapa permasalahan antara lain seperti siswa kurang fokus siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya

⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al-Qur'an, 2015), 597

⁹ Mahmud syaltout, *Min taujihat al-Islam, terjemah h. Bustami A. Gani*, (tuntunan islam)

(Jakarta: Bulan Bintang, 1973) h. 81.

semangat membaca siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa.¹⁰ Kurangnya fokus siswa dalam memperhatikan materi disebabkan kurangnya kreatif guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi, sehingga anak menjadi jenuh dan itu mempengaruhi kurangnya motivasi siswa dalam belajar sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Peneliti bermaksud untuk menerapkan metode pembelajaran baru dan media baru, metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Role playing* adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.¹¹ Metode *role playing* merupakan bagian metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena metode ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Metode *role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan maka kegiatan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maka perlu dilakukan penelitian yang mendalam. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan**

¹⁰ Observasi dengan Ibu Ulfarukanah, “Guru Kelas V”, MI Daruttarbiyah Watta’lim, (20 November 2021)

¹¹ Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1, (2015), 54.

Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana persiapan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara ?
2. Bagaimana penerapan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui persiapan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.
2. Untuk mengetahui penerapan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.
4. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V di MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara ?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian dari tujuan penelitian diatas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun secara praktis. Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat dijadikan referensi atau rujukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan meningkatkan motivasi belajar dan gemar membaca siswa dalam penggunaan metode *role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan diharapkan mampu memberikan kebaikan serta kemudahan siswa terhadap peningkatan motivasi belajar dan gemar membaca siswa dalam penggunaan metode *role playing*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan diharapkan mampu memberikan pengalaman pendidik terhadap peningkatan motivasi belajar dan gemar membaca siswa dalam penggunaan metode *role playing*, serta sebagai modal awal dan bekal untuk menjadi seorang pendidik dimasa mendatang untuk menambah pengetahuan yang telah didapatkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan diharapkan mampu menjadi tambahan pengalaman serta pengetahuan tentang cara bagi seorang pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar dan gemar membaca siswa dalam penggunaan metode *role playing*.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang sudah dilaksanakan diharapkan mampu menjadi bekal wawasan serta pengetahuan tentang bagaimana cara seorang pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar dan gemar membaca siswa dalam penggunaan metode *role playing*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan dijelaskan kerangka penulisan yang merupakan konsep dasar dalam pembahasan selanjutnya. Sistematika penulisan ini di susun sebagai berikut :

1. Bagian Awal.

Bagian awal terdiri dari halaman, judul dan daftar isi.

2. Bagian Isi.

Bagian isi terdiri beberapa bab, antara lain :

- a. **BAB I PENDAHULUAN**
Bab pertama berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
 - b. **BAB II LANDASAN TEORI**
Bab kedua berisi tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.
 - c. **BAB III METODE PENELITIAN**
Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, populasi, sampel, identifikasi variable, variable operasional, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
 - d. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
Bab ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, analisis data, dan pembahasan.
 - e. **BAB V PENUTUP**
Bab ini berisi tentang simpulan dan saran-saran oleh peneliti.
3. **Bagian Akhir.**
Pada bagian ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran dalam penelitian.