

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Muhammad Hasan¹ mengemukakan bahwa pendidikan secara luas merupakan segala hal yang dapat memberikan pengaruh terhadap orang lain, baik dalam kelompok ataupun individu, yang bertujuan supaya mampu melakukan suatu pekerjaan atau tindakan yang sesuai dan sejalan. Pendidikan dalam arti luas ialah suatu proses terjadi keterkaitan lingkungan alam dengan individu, budaya, ekonomi, politik serta masyarakat.

Sistem pendidikan di negara Republik Indonesia secara nasional telah diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa:²

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Sir Godfrei Thomson mengemukakan pendapatnya bahwa pendidikan itu sebagai pengaruh lingkungan atas individu yang digunakan untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang permanen dalam kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan sikapnya.³

Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa pendidikan haruslah memiliki tujuan apa yang harus dicapai oleh individu yang berfungsi sebagai pengembangan kemampuannya serta mampu mengembangkan potensi dirinya sebagai warga masyarakat. Maka dari itu tujuan yang akan dicapai haruslah tujuan yang sudah terencana dan

¹ Muhammad Hasan, dkk, *Landasan Pendidikan*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), hal 37

² *Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2013 (Tentang Sistem Pendidikan Nasional)*, Pasal 1 Ayat 1

³ Dwi Nugroho Hidayanto, dkk, *Pengantar Ilmu Pendidikan Teoritis Sistematis Untuk Guru & Calon Guru*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2020), hal 2

disengaja. Disisi lain pendidikan yang begitu penting ada pula metode pembelajaran.

Metode pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran metode pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan pembelajaran kurang efektif. Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisien dalam pembelajaran.

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur.⁴ Menurut Abdul Majid metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.⁵

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan sarana yang memudahkan pendidik ataupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan dan pembelajaran.

2. Metode Role Playing

a. Pengertian Metode Role Playing

Menurut Etimologi “metode” berasal dari kata “*metodos*” yang berasal dari bahasa Yunani. Metode berasal dari dua kata, yakni “*metha*” yang memiliki arti melewati, melalui sedangkan, “*hodos*” memiliki arti cara, jalan. Metode merupakan sebuah prosedur, cara yang dilewati supaya mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Pembelajaran menurut istilah berasal dari kata “*ajar*”. Pembelajaran menurut KBBI memuat penjelasan bahwa dibentuk dari kata dasar “*ajar*”, yaitu kata benda

⁴ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakary, 2013), 193.

⁶ Mastur Fauzi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 12.

yang menunjukkan direksi atau intruksi kemudian diberikan kepada orang supaya diketahui. Pembelajaran memiliki arti sebagai proses, aksi atau tindakan, serta cara menjadikan orang untuk belajar.⁷

Metode pembelajaran dilihat dari sudut pandang para ahli sebagai berikut :

- 1) Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo terkait metode pembelajaran yaitu teknik pengajar memaparkan berbagai materi kepada siswa yang diampu, baik itu dalam bentuk kelompok ataupun individu. Hal tersebut bertujuan supaya siswa mudah memahami materi pelajaran, dimanfaatkan dan diserap oleh siswa dengan baik.⁸
- 2) Menurut Ginting, metode pembelajaran yaitu salah satu cara ataupun pola yang khas dalam sumber daya dan teknik agar terjadi proses pembelajaran siswa serta memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan.⁹
- 3) Menurut Kokom Komalasari berpendapat tentang metode pembelajaran yaitu strategi guru untuk mengimplementasikan metode secara khusus.¹⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami terkait metode pembelajaran adalah strategi, tujuan pembelajaran tercapai ketika ada implementasi rancangan berupa kegiatan praktis digunakan sebagai cara atau alternatif pembelajaran. Metode mengajar memiliki kelebihan serta kelemahan masing-masing, semakin guru dapat mengurangi kelemahan maka efektivitas dan efisiensi pada proses pembelajaran akan semakin tinggi.

Menurut Siti Anisatun Nafi'ah metode *Role Playing* merupakan jenis permainan gerak yang di dalamnya ada sebuah tujuan dan aturan yang akan membuat sesuatu unsur menjadi kesenangan.¹¹ Menurut Zainal Aqif, *Role Playing*

⁷ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 19.

⁸ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), 52.

⁹ Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar Pembelajaran, Edisi Revisi*, (Bandung: Humaniora, 2014), 42

¹⁰ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), 56.

¹¹ Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*, (Yogyakarta: Aruzz Media, 2018), 187.

merupakan metode yang melibatkan suatu interaksi antara dua siswa atau lebih dalam suatu topik atau situasi tertentu.¹² Sedangkan menurut Hamdayana metode *Role Playing* adalah suatu metode yang menguasai bahan-bahan pelajaran dengan cara pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹³ Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami terkait metode *role playing* merupakan metode pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang mengarahkan atau melibatkan siswa untuk berinteraksi aktif untuk berimajinasi dalam memerankan suatu peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah didapatkan peserta didik.

b. Fungsi dan Tujuan Metode Role Playing

Metode *role playing* merupakan dimana siswa bisa berperan langsung dalam suatu drama baik itu masalah sosial/psikologis, metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang ditunjukkan untuk mengkreasikan suatu peristiwa sejarah, peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin akan muncul pada masa yang akan datang. Setiap metode pembelajaran memiliki tujuannya dan fungsinya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Fungsi metode *role playing* guna mengetahui kehidupan yang nyata terhadap seseorang. Fungsi metode pembelajaran *role playing* itu sendiri sebagai berikut :

- 1) Bisa mempelajari emosi peserta didik.
- 2) Memperlihatkan pengetahuan tentang perbuatan dan pengenalan kepada peserta didik.
- 3) Menumbuhkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan tingkah laku.
- 4) Mengeksplorasi obyek pembelajaran dengan cara yang berbeda.¹⁴

Adapun tujuan metode *role playing* menurut Kurniasih dan Sani adalah “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih peserta didik agar mereka dapat bergaul dan

¹² Zainal Aqib, *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), 13.

¹³ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 189.

¹⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 116.

memberi pemahaman peserta didik karena akan lebih jelas dan dihayati oleh peserta didik.¹⁵ Tujuan penggunaan dari metode *role playing* yaitu:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *role playing*

Metode *Role playing* bisa memberikan pengalaman pembelajaran yang baik dan menyenangkan dan sangat sulit untuk di lupakan oleh peserta didik, artinya peserta didik sangat mempunyai kesan selama suatu proses pembelajaran berlangsung, karena dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk langsung bermain peran dan bermain lakon sehingga peserta didik mudah mengingat suatu kejadian yang telah dialami. Selain itu peserta didik juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan semangat yang tinggi dalam suatu kelompok. Menurut Hamdayana menyebutkan kelebihan model *role playing* sebagai berikut .¹⁶

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik di mana peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara autuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru bisa mengevaluasi sebuah pemahaman setiap peserta didik dengan cara melalui pengamatan pada waktu peserta didik melakukan permainan.

Metode *role playing* memiliki kelebihan yang sangat sangat cocok untuk diterapkan dalam suatu pembelajaran. Metode *role playing* juga dapat digunakan dalam

¹⁵ Imas Kurniasih dan Sani Berlin, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : Kata Pena, 2016), 68.

¹⁶ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014), h. 191.

meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran terpadu pada penilaian terhadap keterampilan membaca peserta didik.

Selain memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan. Menurut Ari Yanto, adapun kelemahan metode *role playing* sebagai berikut :¹⁷

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas ,jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.
- 5) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi tinggi dari guru dan siswa.
- 6) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Berdasarkan penjabaran diatas, bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh metode *role playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kekurangan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

d. Langkah-langkah Metode Role Playing

Keberhasilan pembelajaran melalui metode *role playing* (bermain peran) diikuti oleh prosedur bermain peran dalam pembelajaran. Adapun menurut Zainal Aqib, langkah-langkah metode *role playing* sebagai berikut :¹⁸

- 1) Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dengan menggunakan metode *role playing*.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang.

¹⁷ Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Vol. 1, No. 1, (2015), 54.

¹⁸ Zainal Aqib, *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, (Bandung : Yrama Widya, 2013), h. 25.

- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario proses pertunjukan yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup

3. Motivasi Belajar

a. Pengetian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak disadari untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Rike Andriani Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi juga mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar.¹⁹

Menurut Qonita Alya motivasi adalah golongan yang timbul pada diri secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu.²⁰ Menurut M. Dalyono motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar.²¹ Menurut Ghullam Hamdu motivasi

¹⁹ Rike Andriani, *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 4, No. 1 (2019), 81.

²⁰ Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Indah Jaya Adipratama, 2009), 472

²¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Renika Cipta, 2001), 57

belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.²² Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk melakukan kegiatan proses belajar. Motivasi akan senantiasa menentukan hasil dari usaha belajar bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Motivasi belajar mempunyai peranan dalam keberhasilan siswa karena, hasil belajar siswa akan menjadi optimal apabila terdapat motivasi belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Motivasi belajar siswa juga mempunyai fungsi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu :²³

a) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

b) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk

²² Ghullam Hamdu, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12, No. 1, 91-92.

²³ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 5, No. 2 (2017), 176.

menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada diri siswa. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Kompri motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu :²⁴

1) Cita-cita dan aspirasi siswa

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

2) kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3) Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

4) Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya dorongan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri siswa. Motivasi belajar yang datang dari luar diri siswa akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa.

²⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung : PT. Rosda Karya, 2016), 232.

4. Karakter Gemar Membaca

a. Pengertian Karakter Gemar Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti atau akhlak yang membedakan antara satu orang dengan yang lainnya. Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani “*charassian*” yang berarti menandai dan memfokuskan “*to mark*” bagaimana menerapkan nilai kebaikan dalam bentuk tingkah laku atau tindakan. Sehingga orang yang berperilaku sesuai dengan kaidah moral dikatakan orang yang berkarakter baik atau mulia, sedangkan orang yang kejam, tidak jujur, rakus dan perilaku buruk lainnya disebut orang yang berkarakter buruk atau jelek.²⁵

Karakter merupakan kepribadian seseorang yang menjadikan penggerak dan pendorong serta pembeda antara individu satu dengan individu lainnya. Karakter dibentuk melalui pendidikan karakter, lingkungan keluarga menjadi pendidik utama dalam membentuk karakter anak. Dalam membentuk karakter seorang anak, memerlukan proses yang relatif lama dan dilakukan secara terus menerus. Keluarga menjadi sumber pendidikan moral yang memiliki pengaruh paling lama terhadap perkembangan moral anak, melalui interaksi dalam keluarga, anak tidak hanya mengenal diri sendiri dan orang tuanya namun juga mengenal lingkungan sekitarnya dan kehidupan masyarakat.²⁶

Karakter dapat diartikan sebagai nilai-nilai tingkah laku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, diri sendiri, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam sikap, pikiran, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma atau aturan agama, tata krama, hukum, adat istiadat, estika dan budaya.²⁷ Karakter terbentuk dari kebiasaan seseorang dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bertindak maupun bersikap.

Gemar adalah menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah suka sekali, yang berarti sangat menyukai

²⁵Sukatin, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, *Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Deepublish, 2021): 3-4.

²⁶Uswatun Hasanah, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak*, 73.

²⁷Sukatin, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, *Pendidikan Karakter*, 7.

suatu hal.²⁸ Membaca diartikan sebagai kegiatan membangun makna, menggunakan informasi dari bacaan secara langsung dalam kehidupan, dan mengaitkan informasi dari teks dengan pengalaman pembaca.²⁹

Menurut pengertian sempit, kegiatan membaca dibatasi pada proses memaknai bahasa tulis, yaitu kata, kalimat, dan paragraf yang mengandung pesan penulis yang harus “ditangkap” pembaca. Jika pembaca telah mengerti maksud pesan penulis, pembaca telah dianggap berhasil. Menurut pandangan luas, membaca dipandang sebagai kegiatan mengolah ide. Maksudnya, bacaan tidak sekadar mengandung pesan penulis, tetapi pesan itu harus diolah lagi. Melalui kegiatan berpikir kritis dan kreatif, pembaca menafsirkan makna bacaan yang lebih mendalam.³⁰

Pendidikan karakter gemar membaca merupakan kegiatan menumbuhkan semangat membaca pada peserta didik. Sedangkan menurut pengertian lain, pendidikan karakter gemar membaca adalah pendidikan yang menekankan pada kesadaran untuk melakukan aktivitas membaca untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Membaca itu sangat penting, karena kita hidup di jaman reformasi yang membutuhkan pengetahuan yang luas. Pendidikan karakter merupakan suatu proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan seseorang tersebut.³¹

Gemar membaca adalah sikap yang menunjukkan kecintaannya terhadap buku dan pengetahuan. Peserta didik perlu memiliki karakter ini untuk bisa mendapatkan banyak pengetahuan. Gemar membaca merupakan kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Guru dapat

²⁸ Alfian Handina Nugroho dan Ratna Puspitasari, *Implementasi Gemar Membaca Melalui Program Pojok Baca Dalam Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Sumber*, (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 2016), Jurnal Edueksos, vol. V no. 2 . hal 189.

²⁹ Yunus Abidin, dkk, *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 165.

³⁰ Nurhadi, *Teknik Membaca*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 2-3.

³¹ Dharma Kesuma, dkk., *Pendidikan Karakter; Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 5

mengintegrasikan nilai karakter ini seluruh kegiatan dalam pembelajaran dan menghubungkannya dengan tema yang ada. Guru dalam hal ini dapat menyediakan artikel-artikel yang dapat dibaca oleh siswanya.³²

Program penerapan karakter gemar membaca bertujuan agar masyarakat Indonesia dapat menjadi masyarakat yang memiliki kesenangan atau kegemaran membaca. Oleh karena itu, diperlukan suatu indikator untuk dapat mengetahui keberhasilannya. Gemar membaca di sekolah dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi beberapa indikator. Indikator keberhasilan penerapan karakter gemar membaca bagi siswa di antaranya adalah pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar siswa (Ramly dalam Perpunas, 2014).

Menurut Rosidi dalam buku Isa Cahyani menyatakan bahwa kebiasaan membaca adalah suatu kegiatan yang harus ditanamkan, dipupuk, dibina, dan didikan karena hal itu tidak tumbuh secara otomatis. Untuk meningkatkan tradisi membaca di kalangan siswa dalam proses pembelajaran menulis harus ada upaya interaksi pembelajaran (kolaboratif) yang memberi rangsangan, motivasi, dan minat untuk mengadakan pengakajian tema-tema bacaan mutakhir yang berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) ataupun pembacaan terhadap tulisan-tulisan orang lain yang dipublikasikan.³³

Kebiasaan membaca merupakan aktivitas yang mantap jika membacanya lebih terarah dengan menggunakan cara yang lebih efektif dan efisien. Kebiasaan membaca merupakan aktivitas sukarela karena perbuatan membaca itu makin menjelma sebagai kebutuhan pribadi. Aktivitas membaca dikatan otomatis jika orang memiliki kebiasaan membaca dengan sendirinya terangsang untuk membaca jika situasi dan kondisi seperti waktu, tempat, dan jenis bacaan terpenuhi. Untuk mengukur indikator tradisi membaca seseorang dapat dilihat dari sering tidaknya (frekuensi), lama tidaknya (waktu), jenis bacaan (ragam), cara memperoleh (kiat, dana, jurus-jurus membaca), dan daya

³² Abna Hidayah, *Desain Kurikulum Pendidikan Karakter*, Cet. Ke-1, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 176.

³³ Isah Cahyani, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hal. 16-17.

serap. Makin sering dan makin banyak waktu digunakan peserta didik untuk membaca makin jelaslah tradisi membacanya.³⁴

Pendidikan karakter tersebut terdapat beberapa macam nilai, yaitu salah satunya gemar membaca. Gemar membaca ialah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Pendidikan karakter gemar membaca adalah pendidikan yang menekankan pada kesadaran untuk mencari informasi dari berbagai sumber yang nantinya akan melekat pada diri peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter gemar membaca merupakan suatu usaha untuk menumbuhkan semangat, kegemaran atau kesukaan membaca yang melekat pada diri peserta didik terhadap suatu bacaan yang dijadikan sebagai sarana dalam memperoleh berbagai informasi dan wawasan

5. Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa berperan penting dalam kehidupan di segala aspek kehidupan. Baik dalam bidang pendidikan, sosial maupun kemasyarakatan. Santoso menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah suatu bentuk ungkapan yang bentuk dasarnya berupa ujaran-ujaran inilah yang membedakan antara manusia dengan makhluk lainnya.³⁵ Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya di masyarakat. Untuk kepentingan interaksi sosial maka dibutuhkan suatu Wahana komunikasi yang disebut dengan bahasa karena, setiap masyarakat tentunya memiliki bahasa untuk berkomunikasi.

Menurut permendiknas No 22 tahun 2006 dalam Depdiknas menjelaskan bahwa: “Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan bahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar Kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Sedangkan Kompetensi Dasar mata pelajaran

³⁴ Isah Cahyani, *Bahasa Indonesia*, hal. 18.

³⁵ Santoso, *Ragam dan Khasiat Tanaman Obat*, (Jakarta : Agromedia Pustaka, 2008), 12.

Bahasa Indonesia adalah sejumlah komponen yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mana didalamnya terdapat indikator kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia.³⁶

Menurut Nurul Hidayah Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi paling penting untuk mempersatukan seluruh bangsa. Maka dari itu Bahasa Indonesia merupakan alat untuk mengungkapkan sebuah gagasan dalam pikiran baik secara lisan atau tulisan dari segi rasa, cipta dan Karsa cara efektif dan logis.³⁷ Menurut Novita Bahasa Indonesia adalah sebuah alat komunikasi yang dapat dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk dipergunakan sehari-hari misalnya, dalam belajar, bekerjasama dan berinteraksi.³⁸ Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Maka dari itu Bahasa Indonesia merupakan alat mengungkapkan diri, baik secara lisan maupun tulisan, dari segi rasa, Karsa dan Cipta serta Pikir baik secara efektif maupun logis.³⁹ Bahasa Indonesia adalah sebuah alat untuk berkomunikasi yang digunakan oleh manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Hal ini relevan dengan kurikulum 2013 bahwa kompetensi belajar Bahasa diarahkan ke dalam empat sub-aspek yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan menulis.⁴⁰

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang dipelajari lewat bahasa itu. Selain

³⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta, Depdiknas, 2008, hal 106

³⁷ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Garudha Wacana, 2016), 8.

³⁸ Novita, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas IIC Semester II Di MIN 6 Bandar Lampung T.A 2015/2016*, Jurnal Terampil, Vol. 3, No. 1 (2016), 92.

³⁹ Fahrurrozi, Andri Wicaksono, *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Garudhawa, 2017), 2.

⁴⁰ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta : Garudawacana, 2016), hal. 5.

itu pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia.

Fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan Bahasa sesuai dengan fungsi Bahasa itu, terutama sebagai alat komunikasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diperhatikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional.⁴¹

c. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Menurut Kurniawan mengemukakan bahwa, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut⁴² :

- 1) Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan nara sumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- 2) Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- 3) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk,

⁴¹ Esti Ismawati, dkk., *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta : Ombak, 2017), hal. 13.

⁴² Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*, Edisi Pertama, hal. 82.

- tata tertib, pengumuman, kesusasteraun, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- 4) Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memerhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.
 - 5) Kompetensi Inti Bahasa Indonesia
 - Memahami pemahaman faktual dan konseptual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
 - Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
 - 6) Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia
 - Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia diatas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan kajian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang terkait. Hal ini perlu dilakukan untuk membedakan dengan karya ilmiah sebelumnya yang telah ada agar tidak terjadi duplikasi sehingga penelitian yang peneliti lakukan benar-benar menunjukkan keasliannya. Berikut merupakan kajian atau rujukan

mengenai penelitian terdahulu yang terkait atau relevan sehingga menjadi bahan telaah peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vero Nika dengan judul skripsi **"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung"**.⁴³ Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring. Hasilnya yaitu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring. Adapun relevansi antara penelitian Vero Nika dengan peneliti yaitu terletak pada variabelnya, yakni sama-sama meneliti tentang pengaruh metode *role playing*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian oleh Vero Nika bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring, sedangkan pada peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri dengan judul skripsi **"Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka 1 Putih Tahun Ajaran 2014-2015"**.⁴⁴ Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa. Hasilnya yaitu menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Adapun relevansi antara penelitian Meti Safitri dengan peneliti yaitu terletak pada variabelnya, yakni sama-sama meneliti tentang pengaruh metode *role playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian oleh Meti Safitri bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode

⁴³ Vero Nika, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung", (*Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019*)

⁴⁴ Meti Safitri, "Pengaruh Metode *Role Playing* Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka 1 Putih Tahun Ajaran 2014-2015", (*Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015*)

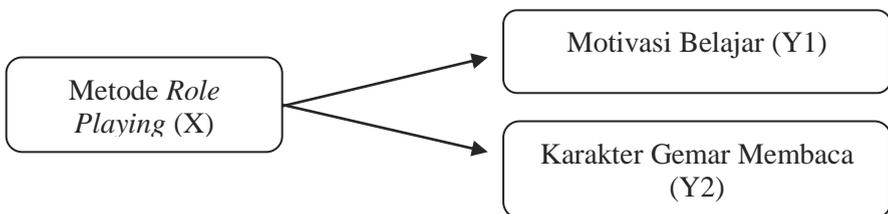
role playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara dengan judul skripsi "**pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang**".⁴⁵ Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa. Hasilnya yaitu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun relevansi antara penelitian Ardian Biantara dengan peneliti yaitu terletak pada variabelnya, yakni sama-sama meneliti tentang pengaruh metode *role playing*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian oleh Ardian Biantara bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa, sedangkan pada peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca siswa.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan guru dalam memilih metode yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan.

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



⁴⁵ Junianti, "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021)

- 1) Metode *role playing* : Metode pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang mengarahkan atau melibatkan siswa untuk berintraksi aktif untuk berimajinasi dalam memerankan suatu peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah didapatkan peserta didik.
- 2) Peningkatan karakter dan hasil belajar peserta didik kelas V MI: Indikatornya adalah menggunakan hasil pre-test, post-test untuk mengetahui kemampuan belajar peserta didik dan untuk mengetahui karakter rasa ingin tahu peserta didik, berupa kuisioner yang diberikan kepada responden (sampel) yang diukur menggunakan skor tertentu pada setiap jawaban yang diberikan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang mana sudah dipaparkan sebelumnya dengan bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis ini bersifat sementara dikarenakan pada hasil pertanyaan yang disampaikan hanya berdasarkan teori yang sejenis, belum menyangkut pada fakta empiris yang nantinya didapatkan melalui pengumpulan data-data. Dengan demikian, hipotesis juga bisa diartikan sebagai jawaban teoritis dari rumusan masalah penelitian dan tidak mengenai jawaban empiric dengan data-data.

Berdasarkan landasan teori yang sudah dijelaskan diatas maka :

- H_0 : Tidak ada pengaruh 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.
- H_a : Ada pengaruh 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.