

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, baik dalam menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Pembelajaran merupakan proses pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Susilo et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi kebahasaan, tetapi juga pada kemampuan peserta didik menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mubin dan Aryanto menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia perlu didukung dengan berbagai strategi pembelajaran agar keterampilan berbahasa dan hasil belajar peserta didik dapat berkembang secara optimal (Mubin et al., 2023). Fakta membuktikan bahwa bahasa Indonesia semakin banyak digunakan dalam berbagai kegiatan seperti rapat, siaran radio, televisi, pidato kenegaraan, pidato politik, pelaksanaan prosedur administrasi dan sebagai bahasa pengantar di semua jenjang pendidikan. (Nurmanelza, 2024)

Hasil belajar Bahasa Indonesia di SD merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil belajar biasanya ditunjukkan melalui perubahan perilaku, peningkatan pemahaman materi serta nilai yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran

berlangsung hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotor (Diki heriwan, 2020).

Kebijakan Kurikulum Merdeka berlandaskan pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020–2024 menekankan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran, penguatan literasi, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kebijakan ini diperkuat dengan Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada pengembangan kompetensi literasi, komunikasi, dan berpikir kritis peserta didik (Fatah, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka sering menghadapi berbagai permasalahan yang signifikan terutama dalam upaya meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik secara menyeluruh. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peserta didik SD sering mengalami kesulitan dalam keterampilan dasar berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dipengaruhi oleh rendahnya minat baca, keterbatasan metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Selain itu, guru dijenjang SD terkadang kesulitan memilih strategi pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik peserta didik yang heterogen sehingga beberapa peserta didik mengalami keterlambatan dalam

memahami materi serta kurang aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia (Juniarno, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di MIN 3 Padang Pariaman, Pada tanggal 29 Januari – 30 Januari 2026 penulis menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas V masih menggunakan metode ceramah sehingga keaktifan peserta didik relatif rendah dan berdampak pada hasil belajar peserta didik pada jenjang Pendidikan dasar mencakup aspek, yaitu kognitif (pengetahuan), belajar afektif dalam penelitian ini adalah sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek penerimaan, partisipasi, kerja sama, tanggung jawab, dan keaktifan peserta didik, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Mengingat sekolah tempat penelitian tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital, melainkan media cetak, aspek sikap peserta didik diamati melalui interaksi langsung dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret dan tatap muka.

Data mengenai sikap peserta didik diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas dan/atau peserta didik, guna menggali informasi terkait perubahan sikap seperti keberanian berbicara, antusiasme, keterlibatan aktif, serta kemampuan bekerja sama peserta didik selama mengerjakan tugas secara berkelompok. Penggunaan tugas kelompok dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberi ruang bagi peserta didik menunjukkan sikap sosial secara nyata, seperti saling menghargai pendapat, berbagi peran, dan bertanggung jawab atas tugas bersama, sehingga hasil wawancara dapat memberikan

gambaran mendalam mengenai dampak metode pembelajaran terhadap sikap peserta didik yang tidak sepenuhnya dapat terukur melalui tes tertulis.

Rendahnya hasil belajar peserta didik terlihat dari hasil ulangan Bahasa Indonesia peserta didik pada Semester Ganjil TA 2025/2026. Data hasil ulangan Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Min 3 Padang Pariaman di sajikan pada tabel berikut :

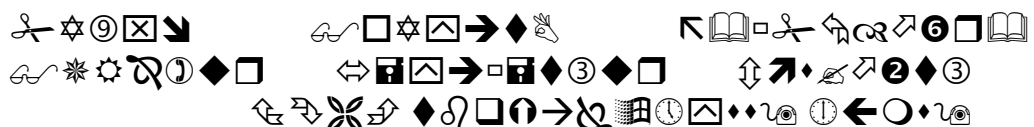
Tabel 1.1 Hasil Ulangan Bahasa Indonesia Semester Ganjil Kelas V MIN 3 Padang Pariaman

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase yang tidak tuntas
1	V A	17 Orang	7 Orang	10 Orang	41,18%
2	V B	16 Orang	6 Orang	10 Orang	37,50%
Jumlah		33 Orang	13 Orang	20 Orang	39,39%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 33 peserta didik masih terdapat 39,39% peserta didik yang belum tuntas dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75-80. Selain rendahnya hasil belajar pada aspek kognitif, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V di MIN 3 Padang Pariaman ditemukan bahwa perkembangan aspek afektif dan psikomotor peserta didik juga belum optimal. Pada aspek afektif masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum terbiasa bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Sedangkan pada aspek psikomotor, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, penggunaan intonasi,

ekspresi, dan keberanian tampil di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian agar hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Dari metode ceramah yang kurang melibatkan pengalaman langsung seringkali membuat peserta didik kurang berani berbicara dan mengekspresikan ide secara aktif dalam kelas. salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar bahasa adalah penggunaan metode *Role Playing* yang memberikan pengalaman pembelajaran berbasis peran nyata. Metode ini memungkinkan peserta didik bekerja secara kolaboratif, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta memberikan konteks autentik dalam penggunaan bahasa. Ditambah dengan media *Role Card* yang memberi petunjuk peran secara jelas, pembelajaran diharapkan lebih terstruktur dan bermakna. Hal ini juga dijelaskan dalam QS. Yusuf ayat 12 yang berbunyi:



Artinya: “Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi agar dia bersenang-senang dan bermain-main. Sesungguhnya kami benar-benar akan menjaganya.” QS. Yusuf [12]

Menurut Ibnu Katsir, Ismail bin Umar. *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim*.

Dalam tafsir QS. Yusuf ayat 12, Ibnu Katsir menjelaskan kata وَيَلْعَبُ يَرْتَعْ (yarta' wa yal'ab). Diriwayatkan dari Ibnu Abbas bahwa maknanya berkaitan dengan

berlari dan beraktivitas dengan penuh semangat. Pendapat serupa juga dinisbatkan kepada Qatadah, Ad-Dhahhak, dan As-Saddi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa QS. Yusuf ayat 12 menggambarkan kegiatan bermain sebagai aktivitas yang memungkinkan seseorang untuk bergerak, beraktivitas, bersenang-senang, dan memperoleh pengalaman bersama orang lain. Dalam konteks pendidikan, makna tersebut dapat dikaitkan dengan pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif dan menyenangkan, salah satunya melalui metode *Role Playing* (bermain peran). Melalui metode tersebut, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas memainkan peran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. (Sahbuny, 2016)

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Salah satunya adalah penelitian Marbun dkk. (2025) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menerapkan metode *Role Playing* secara langsung tanpa bantuan media khusus, dan belum ditemukan penelitian yang secara khusus menggabungkan metode *Role Playing* dengan media *Role Card* pada materi sinonim dan antonim. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya karena menerapkan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*, sehingga penting dilakukan untuk mengetahui

keefektifannya terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.(Marbun, 2025).

Peneliti menggunakan media *role card* karena media ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami peran yang akan dimainkan dalam kegiatan *role playing*. Hal ini sejalan dengan temuan Putra (2016) yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu peran mampu meningkatkan antusiasme, ketertiban, dan keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan berani mengungkapkan diri melalui aktivitas belajar secara langsung. Selain itu, penggunaan media berbasis kartu dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian-penelitian terdahulu umumnya berfokus pada rendahnya keaktifan dan keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran bahasa, sehingga metode *Role Playing* atau bermain peran berbantuan kartu peran digunakan untuk meningkatkan aspek keterampilan tertentu seperti, kemampuan berbicara secara fasih dan membentuk kepercayaan diri peserta didik. Sebagian besar penelitian sebelumnya juga masih terbatas pada konteks Sekolah Dasar secara umum atau mata pelajaran bahasa tanpa menyesuaikan secara spesifik dengan karakteristik madrasah dan kebutuhan kurikulum yang berlaku.

Sementara itu, permasalahan dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia secara keseluruhan yang

mencakup aspek kognitif peserta didik sebagai dampak dari pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered* (penganjuran terpusat) serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang terstruktur. Selain itu, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan media *Role Card* sebagai satu kesatuan strategi pembelajaran, bukan sekadar penggunaan metode atau media secara terpisah. Penelitian ini juga dilakukan pada konteks Madrasah Ibtidaiyah (MIN 3 Padang Pariaman) yang memiliki karakteristik peserta didik dan lingkungan pembelajaran yang berbeda, sehingga menjadi pembeda sekaligus penguatan kebaruan dari penelitian sebelumnya.

Penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dapat mewujudkan peserta didik yang mampu belajar secara bermakna sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik. Penggunaan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik. Metode ini dianggap sejalan dengan tujuan kurikulum yakni diharapkannya dapat membentuk karakter peserta didik melalui proses belajar secara bermakna (Rodhiah,2023). Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh metode *Role Playing* Berbantuan Media *Role Card* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MIN 3 Padang Pariaman”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah dan tanya jawab.
2. Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang bervariasi dan masih didominasi oleh penggunaan media sederhana, seperti karton.
3. Peserta didik masih kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Sebagian peserta didik masih kurang memperhatikan pembelajaran dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
5. Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih belum optimal, yang ditunjukkan dengan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan pada tugas akhir ini tidak menyimpang dari topik yang telah ditentukan, maka ditetapkan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman.

2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada media *Role Card* yang berisi peran atau situasi sebagai pendukung pelaksanaan metode *Role Playing*.
3. Hasil belajar Bahasa Indonesia yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar pada materi sinonim dan antonim.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Min 3 Padamng Pariaman

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

- a. Menambah keilmuan di bidang pendidikan dasar, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran aktif terutama penerapan metode *Role playing* berbantuan media *Role Card*.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui kegiatan *role playing*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi, keberanian berbicara, serta rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 3 Padang Pariaman

d. Bagi Peneliti Lain

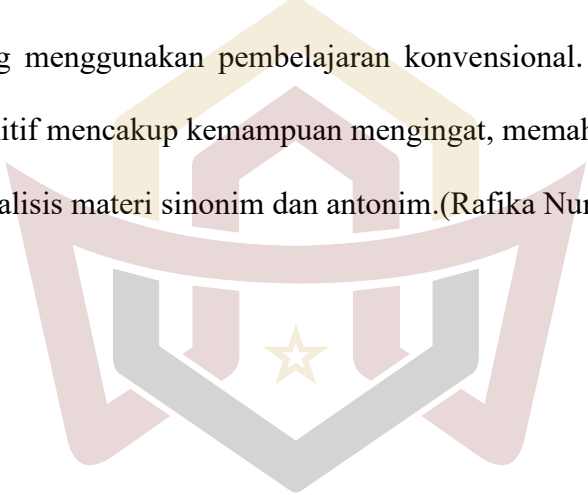
Menjadi referensi dan acuan dalam mengembangkan penelitian sejenis dengan variabel, metode, atau jenjang yang berbeda.

G. Definisi Operasional

1. Metode *Role Playing*: metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Maria sumanari sihaloho, 2022).
2. Media *Role Card*: media pembelajaran berupa kartu peran yang memuat tokoh, situasi, atau petunjuk tertentu yang digunakan sebagai panduan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Guswita, 2025).
3. Hasil Belajar: kemampuan peserta didik dalam Bahasa Indonesia setelah pembelajaran diukur melalui nilai tes (Handayani & Subakti, 2021). Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas V MIN

3 Padang Pariaman (peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman sebagai subjek penelitian).

4. Hasil Belajar Kognitif: kemampuan peserta didik dalam memahami materi sinonim dan antonim yang diukur melalui tes hasil belajar dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar kognitif dilihat dari perbandingan skor sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengukuran hasil belajar kognitif mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi sinonim dan antonim. (Rafika Nurul Ilma¹, 2024)



UIN IMAM BONJOL
PADANG