

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah bentuk usaha yang terencana, tersusun guna menghasilkan situasi pembelajaran yang aktif dan kondusif sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan, bakat, minat, kepribadian, kepiawaian, serta ada pada diri siswa yang dibutuhkan oleh diri sendiri, sebagai bekal ketika hendak terjun ke masyarakat.

Pembelajaran ialah proses di mana individu mendapatkan wawasan, keterampilan, pemahaman, atau perilaku baru lewat pengalaman, studi, atau pengajaran. Hal ini merupakan proses yang kompleks dan berkelanjutan yang terjalin sepanjang kehidupan seseorang.

Melalui proses belajar mengajar ((PBM) tujuan pembelajaran akan tercapai, itulah sebabnya PBM dikatakan sebagai aktivitas penting dalam dunia pendidikan. Makmum mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar paling tidak ada 3 komponen yang harus ada yaitu :

1. Siswa (siswa/mahasiswa), memupuk dirinya sebaik mungkin dengan segala karakteristiknya melalui proses belajar dan melatih diri.
2. Pengajar (pendidik/dosen) yang kerap kali mengusahakan terwujudnya proses belajar guna menciptakan pengalaman belajar.
3. Tujuan, adalah suatu pengharapan atau target yang ingin dicapai atau dipelajari sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.¹

¹ Abin Syamsuddin, Makmum. *Psikologi pendidikan*, (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 34

Tiga elemen yang mempengaruhi proses dan keberhasilan pembelajaran: 1) internal dari dalam diri siswa, 2) eksternal dari siswa, dan 3) faktor yang berhubungan dengan strategi pendidikan. Selain itu, ada aspek siswa yang meliputi kejujuran, sikap, bakat, fokus, dan motivasi. Istilah "aspek kawasan sosial" dan "aspek kawasan non-sosial" mengacu pada dua kategori elemen eksternal yang berbeda. Pendekatan atau teknik yang digunakan siswa untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri dan efisiensi proses pembelajaran untuk informasi tertentu secara kolektif disebut sebagai komponen strategi pembelajaran.²

Pada tingkat pembelajaran berikutnya, penguasaan informasi bahkan penguasaan pengetahuan memerlukan menyimak sebagai persyaratan mendasar. Memperhatikan dengan cermat sangat penting untuk mempelajari dan menguasai apa pun. Kita belajar dan menyimpan informasi dengan lebih baik ketika kita mendengarkan. Dan kita bisa belajar lebih banyak lagi jika kita memperhatikan hal-hal yang memberi semangat dan menyenangkan.³

Kemampuan menyimak berkaitan langsung dengan proses atau kegiatan belajar siswa di sekolah, maka haruslah kemampuan menyimak ini dimiliki oleh para siswa sekolah. Keterampilan menyimak memainkan peran yang signifikan dalam menentukan tingkat keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran di sekolah. Siswa yang kurang mampu dalam hal mendengarkan

² M I Muhammadiyah Depok, *Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas Iii Program Studi*, 2015.

³ Yulianah Prihatin, "Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal STKIP PGRI Jombang* 5, no. 3 (2017): 45–52, <https://core.ac.uk/download/pdf/267901046.pdf>.

dengan baik dan tepat cenderung mengalami kesulitan dalam belajar dan berpartisipasi dalam berbagai mata pelajaran.⁴

Keterampilan menyimak dan berbicara dibutuhkan dalam berbagai konteks menjadikannya bagian integral dari pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Meskipun tidak semua orang mahir dalam setiap keterampilan berbahasa, setidaknya mereka menerima pengajaran yang memadai. Karena dengan memperoleh bekal pendidikan yang tepat atau memadai, maka siswa dapat memanfaatkan kemampuan yang diperolehnya ketika melalui suatu kondisi.⁵

Berdasarkan hasil pra survei terhadap subjek penelitian ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran yang diamati di lembaga pendidikan ini, antara lain kurangnya metode pembelajaran yang bervariasi dan rendahnya keterampilan mendengarkan pada kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom, hal ini mungkin disebabkan oleh kepada : a. siswa kurang terlibat penuh dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran, b. guru lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan siswa, c. Kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada guru.⁶

Di lembaga pendidikan ini, pendekatan pembelajaran tradisional digunakan. Dalam pembelajaran menyimak sering kali hanya sebatas mendengarkan ceramah atau rekaman guru. Metode ini seringkali tidak cukup

⁴ Anwar, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Isi Cerita Rakyat Bagi Siswa Kelas V Sd Inpres 1 Paranggi Kecamatan Ampibabo," 2007, 41–47.

⁵ Rahman Haji, *Menyimak Berbicara Teori Dan Praktik Teori Dan Praktik*, (Sumedang: Alqaprint Jatinangor, 2019), 6.

⁶ Observasi di MI Tarbiyatul Kirom, 12 Juni 2023.

efektif untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan yang kuat karena metode ceramah tidak memberikan peluang kepada siswa untuk memmanifestasikan pikiran, gagasan atau perasaannya.

Karena hanya mendengarkan guru ketika menjelaskan sesuatu, siswa yang diajar melalui metode ceramah menjadi bosan. Untuk menghindari kebosanan, anak melakukan hobi lain seperti melukis dan bergumam. Perihal semacam ini tidak akan terjadi bila pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan pendekatan *student center* atau berpusat pada anak, menyenangkan, dan dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran.

Maka sebab itu strategi pembelajaran yang meningkatkan kemampuan mendengarkan/menyimak siswa tanpa menekankan penyampaian guru harus dikembangkan. Salah satu alternatifnya adalah menggunakan metode *role playing*. Selain menghilangkan rasa bosan, pendekatan ini juga akan melekat dalam ingatan anak dan memberikan dampak yang bertahan lama karena di usia ini mereka masih suka bermain dengan teman-temannya.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *role play* di kelas, siswa dapat memerankan peran karakter pada peristiwa masa lalu, masa kini, atau masa depan,⁷ Hal ini memungkinkan guru dapat mengambil manfaat dari kondisi anak yang aktif memainkan metode pembelajaran *role play* pada pelajaran dengan cara melibatkan siswa dalam pembelajaran untuk memerankan secara langsung pada materi tertentu.

⁷ Kristin, F. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2, (2018), 172.

Pembelajaran menggunakan metode *role playing* mengarahkan bagaimana belajar sambil bermain peran. Tanpa adanya skenario drama atau cerita yang dihadirkan, pendekatan pembelajaran ini tidak dapat diimplementasikan. Selain meningkatkan kerja sama tim dan keterampilan pemecahan masalah, pendekatan bermain peran mengamanatkan agar siswa menyerap pelajaran moral. Oleh karena itu metode pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Berdasarkan beberapa permasalahan dan uraian yang telah diberikan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa kelas 3 Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep”.

B. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang permasalahan diatas maka bisa diformulasikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep ?
2. Bagaimana hasil penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep ?

C. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk menjelaskan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 mi tarbiyatul kirom bluto sumenep.

2. Untuk menguraikan hasil penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep

D. Manfaat Penelitian

Di antara tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan kepada berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis:** Secara teoritis, penelitian ini menyelidiki metode pengajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan melalui metode bermain peran. Untuk menghasilkan lebih banyak informasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan, dan penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.
2. **Manfaat praktis**
 - a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan menyimaknya dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, agar dapat memahami materi dengan lebih baik
 - b. Bagi guru, diharapkan, penelitian ini dapat bermanfaat memberikan informasi dan masukan yang berharga, dan agar guru dapat menggunakannya sebagai metode pengajaran alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien serta lingkungan belajar yang dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif.
 - c. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini menjadikan sebagai sarana untuk perbaikan atau pengembangan diri. Serta menambah pengalaman dan

pengetahuan dengan menerapkan metode bermain peran sebagai metode pengajaran.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pernyataan, asumsi atau jawaban sementara. Dikatakan sementara karena masih lemah kebenarannya dan perlu membuktikan sehingga hipotesis diberikan pula penelitian yang bertujuan untuk membuktikan kebenaran teori atau keberhasilan tindakan. Dari definisi tersebut, maka penelitian tindakan kelas (PTK) harus disajikan hipotesis yang disebut hipotesis tindakan.⁸ Rumusan hipotesis tindakan seperti sebuah rencana yang menyarankan apa yang dapat kita lakukan untuk memperbaiki keadaan⁹

Hipotesis itu seperti dugaan atau gagasan yang dimiliki seseorang tentang sesuatu yang ingin dipelajarinya. Memang belum menjadi fakta, namun bisa diuji apakah benar atau tidak. Disebut sementara karena hanya didasarkan pada apa yang mereka pikir mungkin terjadi, bukan pada apa yang sebenarnya mereka lihat atau data yang mereka kumpulkan. Jadi hipotesis itu ibarat dugaan berdasarkan apa yang telah diketahuinya, namun tetap perlu diuji untuk mengetahui benar atau salah.

Hal ini juga dapat dinyatakan sebagai solusi teoritis bukan solusi empiris terhadap rumusan masalah penelitian. Tujuan dari proyek penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menguji hipotesis bahwa pembelajaran melalui permainan peran atau *role playing* dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep.

⁸ Maisarah, *PTK dan manfaatnya bagi guru* (Bandung: media sains Indonesia, 2020), 52.

⁹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas: sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), 89.

F. Ruang lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Proses dalam penelitian tindakan kelas menggunakan metode *role playing*
2. Peningkatan keterampilan menyimak siswa dalam penelitian tindakan kelas
3. Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada siswa kelas 3.
4. Penelitian-penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Tarbiyatul Kirom .

G. Definisi Istilah

“Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep” menjadi judul skripsi ini. Untuk memudahkan pemahaman, peneliti telah memberikan definisi istilah-istilah berikut ini.

1. Penerapan adalah proses penggunaan atau pelaksanaan suatu metode atau pendekatan dalam praktik atau konteks nyata.
2. Metode pembelajaran adalah pendekatan atau strategi sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran.
3. *Role playing* adalah simulasi di mana peserta berperan sebagai karakter atau individu tertentu dalam situasi tertentu melalui penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan kreativitas imajinasi dan penghayatan siswa.
4. Keterampilan menyimak adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mendengarkan dengan sungguh-sungguh yang disampaikan oleh pembicara, juga termasuk bagian integral dari kemampuan berkomunikasi yang efektif.

Jadi, makna dari judul “Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep”

dengan demikian dapat dipahami peneliti dengan menggunakan definisi dari istilah-istilah yang diberikan di atas. Secara khusus penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tindakan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom .

H. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan, peneliti berupaya mencari literatur atau daftar bacaan yang berkaitan dengan penelitian ini. Guna menghindari pengulangan atau klise sekaligus sebagai pembeda daripada penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka proses inilah dilaksanakan

Dalam penelitian yang di lakukan Rina Pujiana, dengan judul “Penerapan Metode *role playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara” tahun 2022¹⁰. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan II aktivitas instruktur meningkat masing-masing sebesar 73,95% dan 94,79%. Antara siklus I dan II, keterlibatan siswa masing-masing meningkat menjadi 86,45% dan 96,87%. Kemahiran berbicara siswa pada siklus I sebesar 40% pada kelompok kurang; pada siklus II angka tersebut meningkat menjadi 76% dengan kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa teknik *role-playing* dapat membantu kemampuan berbicara siswa kelas V Min 10 Aceh Tenggara.

Dalam penelitian nurfitra hayati, dengan judul “penerapan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV Mi Istiqomah Pekanbaru Kecamatan

¹⁰ Rina Pujiana, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V MIN 10 Aceh Tenggara”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2022), 63.

Tampan”, tahun 2020. Hasil temuan penelitian, kemampuan berbicara siswa dinilai kurang atau hanya sebesar 59,57% sebelum intervensi. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas siklus 1, kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 76,08% atau cukup baik. Selanjutnya terjadi peningkatan sebesar 84,18% pada siklus II yang tergolong baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan.¹¹

Dalam penelitian yang dilakukan Fadlia, dengan judul “penerapan metode *role playing* untuk peningkatan hasil belajar ips pada siswa kelas IV SDN 13 Banawa”, tahun 2022. Hasil penelitian ini diperoleh hasil belajar diukur dengan nilai rata-rata kelas yang awalnya hanya 66,66 pada kondisi awal/pratindakan, kemudian meningkat menjadi 72 pada siklus I dan 80,66 pada siklus II. Hanya 73,33% pembelajaran yang tuntas pada kondisi awal/pratindakan; Proporsi ini meningkat menjadi 78% pada siklus II dan kemudian menjadi 82,14% pada akhir siklus II. Jelas terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS untuk metode *role playing* mengalami peningkatan.¹²

¹¹ Nurfitra Hayati, “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020), 99.

¹² Fadlia, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 13 Banawa”, (Skripsi, Universitas Tadulako, 2022), 53.

1.1.1 Tabel Persamaan dan perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V MIN 10 Aceh Tenggara	Penerapan metode <i>role playing</i>	Penelitian terdahulu menggunakan variabel penelitian kemampuan berbicara dan penelitian ini menggunakan keterampilan menyimak. Penelitian terdahulu menggunakan subjek kelas v mi dan penelitian ini menggunakan siswa kelas iii mi
2	Penerapan metode <i>role playing</i> (bermain peran) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan	Penggunaan metode <i>role playing</i>	Penelitian terdahulu menggunakan variabel penelitian keterampilan berbicara dan penelitian ini menggunakan keterampilan menyimak. Subjek penelitian terdahulu menggunakan iv dan penelitian ini menggunakan siswa kelas iii mi. Penelitian terdahulu menggunakan tema daerah tempat tinggalku sedang

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
			penelitian ini tema yang digunakan adalah menyayangi tumbuhan dan hewan
3	Penerapan metode <i>role playing</i> untuk peningkatan hasil belajar Ips pada siswa kelas IV SDN 13 Banawa.	Penggunaan metode <i>role playing</i> .	Penelitian terdahulu menggunakan variabel penelitian hasil belajar sementara penelitian ini keterampilan menyimak penelitian terdahulu menggunakan subjek kelas iv sdn dan penelitian ini menggunakan siswa kelas iii mi