

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan seseorang. Artinya, keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri, hasil belajar juga digunakan untuk mengukur atau mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Menurut Jihat (2010: 15) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk keterampilan, sikap dan pengetahuan.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa yaitu, guru harus bisa menguasai bagaimana cara minat belajar peserta didik. Tugas guru bukan hanya menyampaikan materi di dalam kelas tetapi juga menanamkan nilai-nilai diri yang positif pada peserta didik seperti memberikan contoh atau teladan yang baik, memberikan penghargaan dan apresiasi kepada peserta didik serta menyampaikan pesan moral pada peserta didik, maka peserta

didik seara otomatis akan mengikutiaapa yang guru contohkan.

Role playing di duga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan sehingga mampu menumbuhkan rasa semangat dan kebersamaan siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan atau bisa juga diartikan dengan model pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

Keunggulan *Role playing* atau bermain peran ini yaitu bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Membangkitkan semangat optimism dalam diri siswa serta menimbulkan rasa kebersamaan. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar (Huda, 2010: 210-211).

Ana Rizki Fatimah (2022: 5) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa dikatakan efektif yaitu menuntaskan hasil belajar siswa. Respon siswa baik dan positif serta kemampuan guru dalam mengelola kelas juga dikategorikan baik. Ifan Mustika Rinaldi (2020: 5) hasil penelitian ini yaitu penerapan model *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis dialog sederhana sesuai dengan unggah ungguh bahasa Jawa siswa kelas IV SD Negeri Growong. Maria Magdalena (2015) hasil

penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan perilaku siswa. Rata-rata siswa yang dapat menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar mengalami peningkatan sebesar 37,04%. Siswa yang belajarnya tuntas sebanyak 22 dari 32 siswa. Nafalia Anjartama Putri, dkk (2022: 3) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Role playing* lebih efektif untuk melatih kemampuan berbicara siswa menggunakan Bahasa Jawa.

Video merupakan sebuah media yang menyampaikan informasi secara audio visual dengan memberikan suatu pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran (Sadiman, 2018: 74). Video merupakan media pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan dalam menyampaikan pesan dan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan media video pembelajaran, peserta didik menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan. Video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik juga lebih senang dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara umum, animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3D. Hal ini dilakukan dengan membuat frame yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan output-nya berupa video yang sudah di rendering atau realtime. Animasi 3D merupakan salah satu animasi yang membuatnya

menggunakan bantuan software komputer dengan mengandalkan grafis komputer tiga dimensi, dalam industri animasi dikenali juga sebagai 3D animation computer (Beane, 2012: 1). Menurut KBBI, gambar atau animasi 3D adalah ilusi yang menyajikan kedalaman atau jarak yang berbeda. Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa animasi 3D yaitu animasi yang sering kita lihat di layar kaca yang terlihat semakin canggih dan nyata. Animasi yang terlihat nyata itulah yang disebut dengan animasi 3D.

Berdasarkan observasi awal terhadap peserta didik di SD Negeri Jatisawit 02, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jawa, salah satunya yaitu kurangnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jawa sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih dibawah KKM. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya yaitu : 1.) metode pembelajaran yang kurang menarik 2.) peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran 3.) peserta didik menganggap pembelajaran bahasa jawa adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Guru hanya mengajar dengan cara ceramah dan terus mengerjakan soal- soal latihan kemudian dikoreksi bersama-sama dan peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru saja, padahal pada kurikulum seperti sekarang yaitu kurikulum merdeka, siswa di tuntut untuk lebih aktif dan tugas guru hanya mendampingi peserta didik pada proses belajar mengajar berlangsung.

Kurikulum merdeka di definisikan sebagai kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu yang bertujuan untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kemendikbud, 2022), Purba, P.B, dkk (2021). Tenaga pendidik memiliki keluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dengan kurikulum merdeka belajar ini, maka pembelajaran akan lebih maksimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan bertujuan untuk memperkuat kompetensinya. Kurikulum ini bertujuan untuk menguatkan pencapaian profil belajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah yang berarti proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Kurikulum merdeka belajar ini di desain untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum merdeka memberikan kesempatan untuk siswa agar bisa lebih mendalami konsep dan kompetensi yang relevan dan diminati oleh siswa itu sendiri. Tujuan kurikulum merdeka ini yaitu, mampu menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru. kurikulum ini menekankan pada pendidikan Indonesia serta pada pengembangan aspek keterampilan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Tujuan kurikulum merdeka juga untuk mengembangkan potensi peserta didik. Kurikulum ini

dibuat sederhana dan fleksibel sehingga pembelajaran akan lebih mendalam. Selain itu, kurikulum merdeka juga fokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Dengan diadakannya kurikulum merdeka, diharapkan mampu mengembangkan kompetensi para peserta didik. Ini menjadi keunggulan tersendiri, dimana kurikulum merdeka belajar ini lebih menekankan pada kebebasan peserta didik. Kurikulum ini juga memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Jatisawit 02: “metode pembelajaran yang saya gunakan di SD Negeri Jatisawit 02 ini macam-macam, tetapi metode yang paling sering saya gunakan di kelas IV pada mata pelajaran bahasa Jawa biasanya menjelaskan materi kemudian memberikan penugasan kepada peserta didik, tugas yang saya berikan yaitu tugastugas individu, tugas kelompok untuk di diskusikan bersama-sama.

Setelah penulis tahu faktor penyebab kepunahan pendidikan bahasa Jawa terhadap peserta didik, peneliti akan mengambil langkah yaitu dengan menerapkan metode *Role playing* pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada kelas IV SD Negeri Jatisawit 02. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh *Role playing* Berbantuan Video Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Jatisawit 02.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis, maka identifikasi masalah yang penulis ambil yaitu :

- a. Guru sering menggunakan ceramah sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik dan membosankan.
- b. Kurangnya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Jawa sehingga pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal.
- c. Motivasi belajar peserta didik kelas IV terutama pada mata pelajaran Bahasa Jawa masih kurang maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah- masalah yang terkait sebagai berikut :

- a. Model *Role playing* berbantuan video sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Hasil belajar berupa nilai kognitif dari mata pelajaran bahasa Jawa peserta didik kelas IV SD Negeri Jatisawit 02.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role playing* berbantuan video animasi 3D terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Jatisawit 02.

E. Manfaat Penelitian

Penulis sangat berharap semoga penelitian ini bisa memberikan beberapa manfaat, adapun manfaat yang penulis harapkan, yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini berguna untuk memberikan kontribusi berupa memperkaya ilmiah, khususnya tentang Pengaruh *Role playing* Berbantuan Video Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Jatisawit 02.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala SD Negeri Jatisawit 02

Hasil penelitian ini kelak dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, terutama dalam hal pemilihan metode pembelajaran.

- b. Bagi para Guru di SD Negeri Jatisawit 02

Hasil penelitian ini kelak dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan kebijakan dalam menentukan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran di kelas.

- c. Bagi peserta didik kelas IV SD Negeri Jatisawit 02

Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Jawa.

d. Bagi Peneliti di Tahun Yang Akan Datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengembang perancang penelitian dan sebagai kajian penunjang penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik seperti yang sudah penulis jabarkan di atas.