

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia rendah. Tercatat skor membaca Indonesia sebesar 371 pada tahun 2018 (Kemendikbud, 2018). Angka ini merupakan angka yang rendah. Menjadikan peringkat membaca Indonesia berada di peringkat 74 negara dari 79 negara. Membaca merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam kehidupan manusia. Membaca yaitu apa yang ingin kita ketahui dari tulisan yang dibaca, agar kita mengetahui apa yang dibaca, maka harus diketahui dulu isi bacaannya, sebab kegiatan membaca tidak sekedar menyuarakan bunyi bunyi bahasa atau mencari kata kata sulit dalam suatu teks (Laily, 2014:56). Kegiatan membaca melibatkan banyak aktivitas, baik fisik maupun mental, termasuk secara intelektual harus memahami isi apa yang di baca, apa maksudnya, dan apa implikasinya. Dalam kegiatan sehari-hari membaca seharusnya dilakukan oleh semua orang, karena membaca adalah cara seseorang untuk mendapatkan berbagai informasi-informasi baru dalam mengikuti perkembangan zaman. Karena dari membaca akan membuka peluang kesuksesan hidup bagi seseorang.

Kegiatan membaca belum bisa menjadi sebuah kebiasaan karena dari usia dini membaca terkesan membuat lelah dan sangat membosankan, dan kegiatan membaca terlihat tidak menarik. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan menteri nomor 23 tahun 2013 membuat sebuah gerakan, yaitu setiap peserta didik disekolah diwajibkan membaca buku cerita lokal dan cerita rakyat sebelum proses pembelajaran kelas dimulai. Tetapi kegiatan itu belum efektif untuk menanamkan kebiasaan membaca pada peserta didik.

Kegiatan membaca merupakan salah satu kegiatan dalam literasi. Menurut Kharizmi (2019: 96) mengemukakan literasi dapat dimakni sebagai

kemampuan membaca, menulis, memandang, dan merancang suatu hal dengan disertai kemampuan berpikir kritis yang menyebabkan seorang dapat berkomunikasi dengan efektif dan efisien sehingga menciptakan makna terhadap hidupnya. Literasi juga mencakup komunikasi dalam masyarakat, hubungan social yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya. Dalam literasi dapat menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur yang sangat penting ditanamkan sejak dini, sehingga dapat tercetak manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan spiritual.

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar merupakan jenjang yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti, karena dalam usia ini memang saatnya untuk pembentukan karakter dan menanamkan kebiasaan-kebiasaan positif seperti membaca yang nantinya dapat dibawa sampai dewasa. Menurut Piaget yang dikutip dalam Putri (2018: 39) anak usia 7 – 11 tahun mengalami tingkat perkembangan Operasional Konkret. Tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, peserta didik dalam periode ini memilih mengambil keputusan logis. Untuk menanamkan nilai-nilai positif, guru memiliki peranan yang penting dalam menstimulus peserta didik untuk menumbuhkan literasi terhadap peserta didik. Menstimulus peserta didik agar suka dengan membaca tidak hanya menyuruh peserta didik membaca bacaan cerita rakyat di waktu pagi sebelum memulai pembelajaran, tetapi kegiatan literasi ini bisa dimasukkan ke dalam sebuah inti pembelajaran yang bisa didesain fleksibel, dan lebih santai serta menarik, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang tanpa terbebani dan tidak lupa selalu mengikuti perkembangan zaman.

*Role playing* yaitu salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dengan cara memainkan peranan dalam dramatisasi masalah. Menurut Mustika (2018: 3) *role playing* adalah strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan kreativitas

dan ekspresi peserta didik dalam melepaskan imajinasinya yang terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari walau ketiadaan keterbatasan kata dan gerak, tetapi tidak keluar dari bahan ajar. Strategi ini banyak melibatkan peserta didik untuk berbicara tetapi sebelum memulai pemeranan peserta didik membaca teks drama terlebih dahulu dan mendalami karakter yang diperankan, sehingga *role playing* secara tidak sengaja mendorong peserta didik mengasah keterampilan membaca. Dengan kegiatan melibatkan kegiatan membaca untuk peserta didik sehingga dapat membaca berbagai macam cerita akan menumbuhkan minat untuk membaca. Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dimana interaksi antara guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa tidak akan membuat siswa merasa bosan dan tidak akan merasa takut dalam melibatkan diri dalam proses pembelajaran Minsih & Galih (2018: 21)

Dalam strategi pembelajaran *role playing* di abad revolusi industri 4.0 ini tidak hanya melakukan bermain peran dikelas saja tetapi guru bisa mengembangkan dengan menambah kegiatan membaca naskah, analisis naskah, observasi, eksplorasi yang biasa dilakukan di rumah masing masing. Serta digabungkan dengan teknologi masa kini atau dengan pembelajaran daring. Menurut Lase (2019: 51) *Education 4.0* adalah fenomena yang muncul karena adanya kebutuhan revolusi industri 4.0, di mana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi, dan menemukan berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kehidupan modern. Sehingga dengan strategi pembelajaran *role playing 4.0* dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, efektif, menarik, fleksibel, dan modern.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

Apakah melalui strategi pembelajaran *role playing 4.0* dan media ular tangga dapat meningkatkan minat membaca dan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran tematik kelas 4 di SDN 01 Koripan tahun pelajaran 2020/2021?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dari penyusunan penelitian ini maka dapat dibentuk beberapa tujuan masalah yaitu sebagai berikut:

Untuk meningkatkan minat membaca dan keterampilan membaca peserta didik melalui strategi pembelajaran *role playing 4.0* dan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas 4 di SDN 01 Koripan tahun pelajaran 2020/2021.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam pembelajaran tematik.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

1. Meningkatkan minat membaca dan keterampilan membaca peserta didik kelas 4.
2. Meningkatkan penguasaan materi dan menambah wawasan peserta didik kelas 4.

#### b. Bagi Guru

1. Memberikan pengalaman langsung mengenai penerapan strategi pembelajaran *Role Playing 4.0* dan media ular tangga.
2. Membantu guru dalam usaha menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan.

#### c. Bagi Sekolah

1. Dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga hasil minat dan keterampilan membaca peserta didik dapat meningkat.
2. Memberikan motivasi kepada para guru untuk menerapkan strategi pembelajaran *role playing 4.0* dan media ular tangga dalam pembelajaran dikelas.