

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan keberadaan guru merupakan ujung tombak bagi perwujudan kualitas pendidikan. Peran mulia itu merupakan bagian dari aksi nyata profesionalisme guru yang menjadi dasar pengembangan sumber daya guru.¹ Guru merupakan faktor utama dalam proses pendidikan, karena guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik terutama di sekolah, untuk itu peserta didik harus menjadi manusia paripurna dan mengetahui tugas-tugasnya sebagai manusia.²

Di sekolah guru dihadapkan oleh beberapa peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, Secara garis besar biasanya guru dihadapkan pada tiga permasalahan jenis peserta didik. Ada peserta didik yang dapat dengan cepat memahami materi pembelajaran yang diajarkan tanpa mengalami kesulitan, ada peserta didik yang berada pada saraf sedang dan ada pula justru mengalami sulit untuk memahami pelajaran.

Biasanya peserta didik yang sulit memahami pelajaran atau lamban belajar peserta didik ini biasanya dikategorikan peserta didik yang *slow learners* sering diberi label sebagai anak bodoh baik dengan teman-teman atau bahkan diragukan oleh guru dapat mengikuti pembelajaran peserta didik ini juga cenderung tinggal kelas.

¹ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2017), h. 2.

² Muhlison, *Guru Profesional, (Sebuah Karakteristik Guru Ideal dalam Pendidikan Islam)*, *Jurnal Darul Ilmi*, (2014), Vol. 02, No.02, h. 47.

Peserta didik yang *slow learners* atau lamban belajar adalah anak yang mengalami kelambatan belajar. Hal ini dapat ditunjukkan pada situasi di mana seorang anak belum mampu menguasai informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam batas waktu tertentu. Karakteristik anak ini berada satu level di atas anak-anak normal pada umumnya sehingga membutuhkan respon guru dan pendamping secara berkala untuk membantu mereka mengembangkan diri.³

Anak *slow learners* dapat mengikuti pembelajaran dengan metode-metode yang menarik yang membuat mereka tidak bosan dikelas, karena kalau sulit mengikuti pembelajaran peserta didik yang mengalami *slow learners* akan mengalami frustrasi, karakteristik lain yang berhubungan dengan pengembangan dirinya adalah siswa *slow learners* cenderung tidak dapat menjalin sosialisasi yang baik dengan yang lain.⁴

Salah satu tindakan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa *slow learners* adalah sebagai bentuk dukungan pembelajaran yang diusahakan oleh guru adalah sebuah upaya mengkondisikan peserta didik *slow learners* sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Mereka membutuhkan sajian dari guru dengan berbagai pendekatan untuk memediasi kesulitan di dalam pembelajaran. Peserta didik *slow learners* yang memiliki kesulitan dalam belajar dikarenakan hilangnya motivasi.

Dalam kegiatan belajar, motivasi belajar adalah kunci dalam mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Selama ini banyak peserta

³ Abd. Rahim Mansyur, Telaah Problematika Anak *Slow Learners* dalam Pembelajaran, *Education and Learning Journal*, (2022), Vol. 3, No. 1, h. 8.

⁴ Nani Triani Amir, *Pendidikan Anak Kebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learners* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2013), h.2.

didik seperti kehilangan motivasi. Secara fisik mereka hadir di ruang kelas hanya untuk melaksanakan rutinitas belajar sesuai jadwal pelajaran yang telah disusun oleh sekolah. Peserta didik hanya sebagai objek dan hanya menumpang apa yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka kehilangan tujuan untuk apa mereka belajar di sekolah hanya formalitas saja. Kegiatan pembelajaran pun menjadi pasif dan membosankan.

Dalam proses pembelajaran guru harus bisa memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik tidak bosan dan akan tetap memperhatikan materi yang disampaikan oleh gurunya, karena itu guru harus mampu memilih metode dan menerapkan metode yang cocok untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.⁵

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pada kenyataannya metode pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar, sulit mencari metode yang tepat, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru atau fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai metode pembelajaran.⁶

Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didik *slow learners* pada materi Bahasa Indonesia adalah metode pembelajaran bermain peran. Metode bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan

⁵ Siti Maimunawati, Muhammad Alif, Peran Guru, Orang Tua, *Metode dan Media Pembelajaran Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), h. 17.

⁶ Mardiah Kalsum Nasution, Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan*, (2017), Vol. 11, No. 1, h. 9.

peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Metode Bermain Peran membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam.

Berdasarkan hasil pengamatan di MI Al-Awwal Palembang, anak berkebutuhan khusus dengan kategori *slow learners* ini masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Namun tidak banyak, Terdapat beberapa peserta didik *slow learners* motivasi belajarnya masih rendah, masih ada juga beberapa peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian dibutuhkan metode bermain peran dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang mengalami *slow learners*.⁷

Karena dengan metode bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat hal ini akan membuat peserta didik jadi lebih percaya diri dan jika sudah terbiasa menggunakan metode bermain peran ini peserta didik akan lebih aktif tanpa rasa malu dan peserta didik lebih percaya diri, dan dengan metode ini peserta didik *slow learners* lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik materi bahasa indonesia.

Berdasarkan latar belakang dan fakta yang telah disebutkan di atas. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian **“Implementasi Metode Bermain Peran dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik**

⁷ Observasi Awal, 16 April 2022.

***Slow Learners* pada Pembelajaran Tematik Materi Bahasa Indonesia Kelas 3 di MI Al-Awwal Palembang”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa peserta didik yang *slow learners* atau lamban belajar.
2. Motivasi belajar peserta didik yang *slow learners* masih rendah.
3. Masih terdapat beberapa peserta didik *slow learners* yang belum mencapai nilai KKM.

C. Batasan Masalah

Agar tidak adanya penyimpangan dari judul maka penulis membatasi masalah yaitu Metode bermain peran dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners* pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas 3 di MI Al-Awwal Palembang?
2. Bagaimana cara menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners* pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas 3

dengan menerapkan metode bermain peran di MI Al-Awwal Palembang?

3. Apa saja faktor yang mempengaruhi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners* pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas 3 di MI Al-Awwal Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Kaitannya dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas 3 di MI Al-Awwal Palembang.
2. Untuk mengetahui cara menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners* pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas 3 dengan menerapkan metode bermain peran di MI Al-Awwal Palembang.
3. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 di MI Al-Awwal Palembang

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peserta didik *slow learners*. Dan sebagai metode yang

menyenangkan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya metode ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan, serta dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan solusi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipasi dengan metode bermain peran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap mutu pendidikan di MI Al-Awwal Palembang dan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa *slow learners* agar termotivasi untuk belajar.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penelitian mengembangkan wawasan sebagai langkah awal untuk memperoleh gelar S.Pd.

G. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan ini, peneliti terlebih dahulu mempelajari beberapa judul skripsi yang berkaitan dengan skripsi penulis yang sekiranya dapat

dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan skripsi. Adapun menjadi bahan tinjauan pustaka pada skripsi ini sebagai berikut:

1. Resmi Yati Ningsih (2019), dengan judul “*Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Slow Learners dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 158 Seluma*”. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) dengan pendekatan kualitatif. Subyek dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara dengan informan dari SDN 158 Seluma. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengatasi anak *Slow Learners* di SDN 158 Seluma kelas V, yakni dengan menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran seperti menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan sistem individual dan pendekatan remedial.⁸

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai siswa yang *slow learners*. Namun memiliki perbedaan yaitu pada penelitian ini meningkatkan hasil belajar sedangkan yang akan diteliti menumbuhkan motivasi belajar.

2. Nurilah (2017), dengan judul “*Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Anak di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan*”. Penelitian ini bersifat penelitian lapangan, jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas lazim disebut dengan *Classroom Action Reseach*

⁸ Resmi Yati Ningsih, *Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Slow Learners dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 158 Seluma*, (IAIN Bengkulu: 2019.)

(penelitian tindakan kelas). Dalam mengumpulkan data yang diperlukan menggunakan sumber data yang terdiri dari dua sumber yang pertama sumber data primer yaitu jenis datanya diambil dari observasi langsung di lapangan dan interview dengan guru, peserta didik, dan kepala sekolah. Dan sumber data yang kedua yaitu sumber data sekunder dimana data yang diambil melalui orang lain atau lewat dokumentasi.⁹

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai implementasi metode bermain peran. Namun memiliki perbedaan yaitu pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan yang diteliti menggunakan metode kualitatif.

3. Nurul Insaani Usman Yusuf (2018), dengan judul "*Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajaiang*". Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran (*role playing*) terhadap siswa. Penelitian memakai satu kelas yaitu kelas V.A untuk membandingkan keefektifan metode bermain peran (*role playing*) antara sebelum dan sesudah sebelum perlakuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar sebelum dan setelah pemberian perlakuan dalam bentuk bermain peran selama pembelajaran dengan penerapan metode

⁹ Nurila, *Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Anak di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan*, (IAIN Raden Intan Lampung: 2017.)

bermain peran (*role playing*).¹⁰

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai metode bermain peran. Namun memiliki perbedaan yaitu pada penelitian ini membahas tentang keterampilan berbicara siswa sedangkan yang diteliti membahas tentang menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

4. Alsa Heru (2017), dengan judul "*Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN 93 Kaur*". Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah: Bagaimana implementasi pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 93 Kaur, tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui implementasi pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 93 Kaur. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan dan menginterpretasikan sesuai data yang diperoleh. Sumber data primer adalah sumber data yang menjadi sumber data utama dalam penelitian ini, yang diperoleh dari kepala sekolah, guru bidang studi di SDN 93 Kaur bidang studi Pendidikan Agama Islam, Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Jasmani, dan yang berjumlah 9 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi,

¹⁰ Nurul Insani Usman Yusuf, *Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pajjajang* (UIN Makassar: 2018.)

wawancara, dan dokumentasi.¹¹

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pembelajaran tematik. Namun memiliki perbedaan yaitu disini peneliti memfokuskan pada satumata pembelajaran saja yaitu pelajaran bahasa indonesia.

5. Khansa Afifah Firdaus (2021), dengan judul "*Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Slow Learners*". Peneliti bertujuan untuk menemukan strategi pembelajaran anak lamban belajar di MI El-Syifa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, subjek penelitian meliputi gurukelas IIC, anak lamban belajar dikelas IIC, dan Kepala Sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Keabsahan data diuji dengan pengujian credibility. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru kelas melaksanakan strategi pembelajaran anak lamban belajar sesuai kondisi di kelas. Guru kelas mempunyai strategi masing-masing dalam memberikan penyesuaian waktu, cara, dan materi dalam penilaian pembelajaran anak lamban belajar.¹²

¹¹Alsa Heru, *Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN 93 Kaur*, (IAIN Bengkulu: 2017.)

¹²Khansa Afifah Firdaus, *Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Slow Learners*, (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta : 2021.)

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners*. Namun memiliki perbedaan yaitu pada penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran sedangkan yang diteliti menggunakan implementasi metode bermain peran.

Berdasarkan penelitian terdahulu atau tinjauan pustaka di atas, maka penelitian menyimpulkan belum ada yang membahas permasalahan “Implementasi Metode Bermain Peran dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik *Slow Learners* pada Pembelajaran Tematik Materi Bahasa Indonesia Kelas 3 di MI Al-Awwal Palembang” dan yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yang akan penulis ambil adalah metode bermain peran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik *slow learners* dan memfokuskan pada pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas 3.