

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah diantaranya dengan cara memperbaiki kurikulum dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Berdasarkan (Undang- Undang Nomor 20, 2003) tentang sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sejauh ini, seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) hanya menjelaskan dan memberikan tugas yang terkadang peserta didik merasa jenuh dan tidak memahami tentang apa yang disampaikan oleh guru, meskipun guru tersebut telah menjelaskan. Maka sebagai seorang guru harus mengetahui keinginan dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Agar dalam pembelajaran peserta didik mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru dan proses belajar

mengajar terlaksana dengan baik. (Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal I menyebutkan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut maka pemerintah menyelenggarakan berbagai jalur pendidikan formal, informal, maupun nonformal.

Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan Pasal 17 menyebutkan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang berbentuk Sekolah Dasar

(SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau berbentuk lain yang sederajat dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mikarsa, 2007) bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) dan 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama (SLTP) atau satuan pendidikan sederajat. Sekolah Dasar (SD) pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang di beri amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan penggalan pertama dari pendidikan dasar (Mikarsa, 2007). Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektif merupakan satu kondisi yang menunjukkan tingkat tercapai suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Menurut Davis dalam (Slamet Soewandi, 2005: 43) efektivitas mengacu pada sesuatu yang dikerjakan. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila apa yang dikerjakan benar. Hal ini berarti sesuai dengan materi dan tujuan yang diberikan. Menurut (Slameto, 2003 : 92) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa peserta didik belajar efektif. Pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia untuk kegiatan ceramah guru sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah untuk kegiatan intelektual dan pemeriksaan

pemahaman peserta didik. Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan keiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Dalam (Mulyasa, 2006) Saylor menatakan bahwa "*instruction is thus the implementation of curriculum plan, usully, but not necessarily, involving teachin in the sense of student, teacher interaction in an education setting*". Oleh karena itu banyak upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kepentingan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran tema 2 dengan menggunakan metode *role playing*.

Memperhatikan uraian di atas menjadi sangat penting bagi penulis untuk dijadikan penelitian tentang penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran tema 2 di SDN Margoanyar. Berdasarkan informasi awal yang penulis dapatkan proses pembelajaran tema 2 di sekolah tersebut belum efektif. Ketidak efektifan dalam proses pembelajaran diakibatkan masih menggunakan metode konvensional dan minat belajar

peserta didik dalam materi pada tema 2 masih kurang. Hal ini juga mengakibatkan hasil pembelajaran pada tema 2 tidak maksimal. Berdasarkan data sementara yang diperoleh, sebagian besar peserta didik belum memenuhi nilai KKM, dalam tema 2 nilai Ketuntasan Kriteria Minimumnya adalah 70.

Untuk itu, guru perlu mencoba metode belajar konvensional (sederhana) dengan menerapkan metode *role playing* (sosiodrama), guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan di berikan kepada peserta didik dengan baik, menyampaikan hal- hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan peserta didik sehari- hari, sehingga materi pelajaran yang di pelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi peserta didik. Selain itu peserta didik juga diberi kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual atau kelompok. Metode bermain peran ( *role playing* ) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing- masing dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama melakukan peran terbuka. Metode ini dapat digunakan didalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka di berikan kesempatan seluas- luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperankan peserta didik.

Metode *Role Playing* memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan peserta didik dalam pembelajaran langsung dan *experimental*, sehingga meningkatkan minat, antusiasme dan partisipasi belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperoleh. Sesuai pendapat (Rusminiati, 2007) bahwa salah satu manfaat *role playing* yaitu untuk mendalami isi pelajaran yang dipelajari. Karakteristik peserta didik sekolah dasar (7 – 11 tahun) menurut Piaget dalam (Rusman, 2012) masih menjalani tahap tahap perkembangan berpikir operasional konkret dimana timbul kecenderungan belajar dengan tiga ciri yaitu konkret, interaktif, dan hierarkis.

Konkret disini mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang kongkret yakni dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik. Sehingga diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong mereka membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yaitu salah satunya dengan metode *role playing*. Integratif berarti memandangkan sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan keterpaduan. Hierarkis yang artinya berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang kompleks. *Role playing* memperhatikan urutan-urutan logis, keterkaitan antara

materi pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam penguasaan materi.

Menurut (Kraus, 2008) tentang *role playing* yaitu: *can help students become more sensitized to the people whose role they are playing. Learning to make role of others help people appreciate their thoughts and feelings, wich can contribute to quality interpersonal relationship, mutual respect, and cooperation.* Maksud dari pernyataan tersebut, bahwa *role playing* dapat membantu peserta didik menjadi lebih sensitif terhadap suatu peran yang mereka mainkan. Belajar mengambil peran melalui bantuan orang lain untuk menghargai pemikiran dan perasaan mereka, yang mana dapat membantu kualitas hubungan antar pribadi, saling menghormati, dan bekerja sama. sehingga mendukung perkembangan psikologis dan sosial peserta didik. *Role playing* memberikan kebebasan peserta didik untuk berpikir, berpendapat, dan berkreasi secara mandiri. Dari berbagai kelebihan yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa *role playing* menerapkan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendukung partisipasi aktif, kreatif, serta kemandirian peserta didik sesuai dengan standar proses pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran sudah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Seperti penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Sherry Novita Purwandari (2012) dengan judul penelitian “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di

Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga”. Antara lain menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dibanding dengan penerapan metode pemberian tugas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.

Selain itu juga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh Fajar Dayu Saputra yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pematang” . Dimana dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi drama kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pematang tahun ajaran 2011 / 2012. Dari berbagai alasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tema 2 pada Peserta Didik Kelas VI SDN Margoanyar”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

“bagaimana efektivitas metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada tema 2 kelas VI SDN Margoanyar ?”



### **C. TUJUAN PENELITIAN**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran tema 2 kelas VI SDN Margoanyar.

### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

#### 1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan proses belajar menjadi efektif, mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh pada pembelajaran tema 2 sehingga kompetensi dalam pembelajaran tema 2 dapat tercapai secara optimal dan diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

#### 2. Bagi guru

Diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan keefektifan, melakukan inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada tema 2 dengan metode *Role Playing*.

#### 3. Bagi sekolah

Sebagai sarana yang dapat menampung kreatifitas peserta didik dan guru yang memungkinkan terlaksananya kualitas proses pembelajaran peserta didik untuk selanjutnya.

4. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman bagi peneliti dalam penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tema 2 kelas VI SDN Margoanyar.

5. Bagi ilmu pengetahuan

Diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan, mengenai penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

**E. Definisi Operasional**

Menghindari terjadinya salah penafsiran dan mencegah agar tidak terlalu luas mengenai definisi dari judul penelitian , maka peneliti mendefinisikan sebagai berikut:

1. Bahasa Indonesian adalah suatu sistem lambang berupa bunyi yang diunakan oleh masyarakat bertutur untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri.
2. Metode *Role Playing* metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik memerankan suatu tokoh hidup ataupun tokoh mati.
3. Aktivitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik saat proses belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas.
4. Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru saat proses belajar mengajar yan dilakukan didalam kelas.

## **F. Batasan Penelitian**

Batasan penelitian diberikan peneliti agar penelitian yang dilakukan lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas VI SDN Margoanyar kecamatan Glagah semester ganjil taun ajaran 2018- 2019 yang berjumlah 16 orang peserta didik 7 laki- laki dan 9 perempuan.
2. Penelitian ini dilakukan pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1, pada materi bahasa indonesia KD 3.4 menggali informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek *apa, di mana, kapan, siapa, dan bagaimana*
3. Soal yang dituliskan dalam lembar tes merupakan soal rutin yang terdapat pada LKPD ( Lembar Kerja Peserta Didik)