

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk hidup yang paling sempurna ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Manusia dapat dikatakan sempurna karena memiliki akal budi atau pikiran. Akal inilah yang dapat membuat manusia menentukan jalan hidupnya masing-masing. Sejak adanya manusia di bumi sejak itu pula pada hakikatnya ada pendidikan.

Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini pada umumnya lebih didominasi oleh pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru atau satu arah tanpa memperhatikan keaktifan siswa namun hanya menekankan pada sejumlah konsep belaka, menurut Tirtoni (2018: 135) metode pembelajaran berfungsi sebagai cara dalam mengkaji (menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan) isi pelajaran mencapai tujuan tertentu. Tidak dapat disangkal, bahwa metode merupakan suatu hal yang penting, namun bukan terletak pada metode itu sendiri, tetapi terletak pada bagaimana metode itu dipahami oleh subjek didik.

Guru memegang penting dalam proses pembelajaran. Segala pembelajaran yang ada di dalam kelas sepenuhnya merupakan tanggung jawab pengajar sehingga keberhasilan atau kegagalan kelas tersebut ditentukan oleh peran guru pada umumnya. Guru juga perlu menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam penjelasan agar mudah dipahami oleh anak didik. Seseorang yang mempunyai keterampilan berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyampaikan dan memahami informasi baik

secara lisan maupun tulisan. Menurut Harris (Tarigan, 2015 :1) keterampilan bahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa.

Model pembelajaran *role playing* atau (bermain peran). Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang diterapkan dalam proses pembelajaran didalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau bukan hanya tentang lingkungan di sekitar nya. Penerapan model *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahwa karakteristik adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Menurut Carl R Rogers (Meriyati, 2015 : 5) sedang dalam pengertian *role playing* Menurut Tirtoni (2018 : Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik dikonsepsikan dengan pembelajaran yang lain sehingga dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Melalui pendekatan tematik, guru bisa mengaitkan pembelajaran yang satu dengan yang lain. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang terbiasa dengan pemetaan mata

pelajaran yang lalu beralih ke konsep tema serta ada pula yang masih memetakanya.

Rusman (Monny Assari, 2020 : 2) Menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang terdapat yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Piaget menekan kan bahwa pembelajaran itu harus lah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak dan pembelajaran terpadu ini menekan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Berdasarkan Observasi oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong pada tanggal 14 Februari 2022 menunjukan bahwa siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, konsentrasi siswa hanya sebentar saja, siswa lebih cenderung sibuk sendiri, mengobrol dan bercanda dengan teman sebangku. Proses pembelajaran masih bersifat *Teacher Centered* atau masih berpusat pada guru dimana guru kelas menyatakan bahwa metode masih menggunakan metode konvensional, sehingga siswa cepat bosan. Hal ini yang mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibentuk sebuah tindakan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan- kemampuan tersebut dapat dicapai melalui sebuah pembelajaran yang membantu siswa mengelola kemampuan berrpikir. Kemampuan berpikir siswa dapat di latih menggunakan *role playing*.

Melihat masalah tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar, guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tema: Indahnya Kebersamaan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema I Sub Tema I Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023.”

B. Fokus Penelitian

Dari uraian latar belakang di atas maka fokus penelitian adalah “Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, maka yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023”. Melihat masih umumnya pertanyaan-pertanyaan penelitian tersebut, maka perlu dibatasi dengan pertanyaan-pertanyaan sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema I Sub Tema I Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023 ?

2. Bagaimana Peningkatan Keterampilan Hasil Belajar Pada Tema I Sub Tema I Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimana respon siswa dengan peningkatan keterampilan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *role playing* Pada Tema I Sub Tema I Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan informasi yang sejelas – jelasnya tentang. Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mendeskripsikan penggunaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema I Sub Tema I Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023.
- b. Mendeskripsikan peningkatan Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema I Sub Tema I Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2022/2023.

- c. Mendeskripsikan respon siswa saat Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Pulau Mandong Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yakni sesuatu yang bisa dirasakan dan dilaksanakan. Manfaat penelitian yang bersifat teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teori yang dapat di petik salah satunya dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu pendidikan guru sekolah dasar dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* pada tema 1 sub tema 1 pembelajaran 5 dan 6

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak secara langsung sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran tema di sekolah dasar dengan menggunakan model *role playing* agar siswa/i dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Sebagai metode pilihan untuk meningkatkan hasil belajar dan upaya meningkatkan model pembelajaran *role playing* sehingga kesiapan belajar dapat lebih maksimal dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran lebih meningkat.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar baru dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

d. Bagi Sekolah

Dapat menunjang dalam perbaikan kualitas belajar siswa dan meningkatkan kesiapan belajar khususnya pada pembelajaran tema.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan rumusan tentang ruang lingkup dan ciri-ciri suatu konsep yang menjadi pokok pembicaraan atau studi. Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional. Untuk menghindari salah penafsiran terdapat istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis ingin menjelaskan istilah yang digunakan dalam penelitian ini secara operasional. Adapun istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat hasil belajar siswa dari *kognitif, afektif dan psikomotorik*.

2. Model pembelajaran *role playing*

Role playing adalah salah satu metode yang dapat menjadikan siswa supaya aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu mempermudah siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar model *role playing* dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya.

3. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik yang termasuk dalam penelitian ini adalah pada Tema Indahnya Kebersamaan Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa Ku Mata Pelajaran SBDP, IPS, BAHASA INDONESIA, PPKN.