

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak hanya berbicara mengenai kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jauh dari itu banyak hal-hal penting yang menentukan keberhasilan seseorang dalam menempuh pendidikan. Melihat banyaknya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai pendidikan itu sendiri, pada hakikatnya manusia akan terus memperoleh pendidikan dari masa dia lahir hingga akhir hayatnya. Pendidikan yang banyak didapatkan oleh seseorang individu biasanya berasal dari pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan di sekolah biasanya berupa pengajaran yang dilaksanakan secara formal dengan pengaruh sekolah yang diupayakan untuk siswa supaya mendapatkan kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan sosial mereka (Rasyid, 2022, hlm. 1). Ketika praktiknya sekolah berusaha menyediakan kegiatan pembelajaran yang layak dan nyaman kepada siswa sebagai salah satu usaha peningkatan pendidikan.

Ada beberapa tolak ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran, dibagi menjadi tiga faktor Pertama mengenai sikap siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dari awal masuk hingga pulang sekolah, kemudian dari segi sisi pengetahuan yang didapatkan baik berupa fakta-fakta atau informasi akurat yang dirangkai dalam disiplin ilmu pendidikan dan dilihat dari segi keterampilan siswa dalam melakukan hal praktis yang didasari oleh ilmu pengetahuan. Kemudian tidak hanya dilihat dari hal tersebut bahwa ada salah satu faktor yang muncul ketika siswa memaknai kegiatan pembelajaran baik secara praktis maupun teoritis, yaitu ekspresi. Ekspresi siswa muncul ketika mereka menuangkan perasaannya secara langsung dengan merasakan kondisi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa bisa memaknai pembelajaran secara utuh ketika mereka tidak dipaksakan dengan kegiatan yang mereka tidak sukai. Pernyataan tersebut telintas dalam pikiran peneliti bahwa pelajaran yang dilakukan dengan tidak memerhatikan kondisi siswa akan berakibat pada kegiatan pembelajaran

yang tidak diikuti secara penuh oleh siswa. Ada hal yang menarik ketika pembelajaran dimuat dengan keikutsertaan siswa secara langsung. Dalam artian pembelajaran dibuat dengan dua arah, ada komunikasi siswa dengan guru secara timbal balik. Siswa bisa lebih berekspresi ketika mereka dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Ada sebuah interaksi yang terjalin antara siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran dengan guru ketika terjadi komunikasi dua arah.

Ketika berbicara mengenai ekspresi siswa, mungkin yang muncul dalam pikiran kita, satu hal yang menarik ketika mereka merasakan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam hal ini siswa bisa merasakan suatu kondisi dimana mereka bisa berekspresi dengan bebas tanpa tekanan dari manapun, sehingga pengalaman belajar yang didapat menjadi suatu pengalaman yang utuh. Kadang kala seorang individu bisa berkespresi karena merasakan suatu hal baru ketika mereka melakukan kegiatan pembelajaran. Banyak faktor yang memengaruhi, akan tetapi lingkungan dan suasana belajar di kelas yang sangat berpengaruh selain dari faktor guru sendiri sebagai pusat pembelajaran kelas. Tidak hanya guru yang jadi pusat pembelajaran di kelas, metode yang digunakan akan sangat membantu, jika metode yang dipilih tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berkaitan dengan metode yang tepat dalam pembelajaran, sebenarnya banyak metode yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran itu sendiri. Metode bisa dikatakan sebagai cara untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, serta dipergunakan oleh guru untuk mencari hubungan dengan siswa itu sendiri pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Hamdani, 2011, hlm. 80). Peran guru sangat penting dalam memilih dan menggunakan metode yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran. Banyak hal yang muncul ketika metode yang digunakan bisa menstimulus siswa dalam mengeksplorasi materi yang diajarkan. Berupa hal-hal yang nampak baik dari ekspresi siswa atau temuan-temuan baru yang ditemukan ketika kegiatan pembelajaran.

Salah satu permasalahan yang ada di kelas khususnya di kelas rendah, menurut asumsi dan pengalaman peneliti ketika pertama kali melaksanakan

kegiatan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) ialah ketika pembelajaran telah dimulai siswa masih sibuk dengan kegiatannya masing-masing dan beberapa ada yang masih bermain dengan tidak mengikuti pembelajaran yang diarahkan oleh guru. Berkaitan dengan hal ini kita tidak bisa menyalahkan guru secara keseluruhan, tetapi ada beberapa faktor yang menyebabkan anak tidak mengikuti pembelajaran. Menurut Pradana (2017, hlm. 6) mengemukakan bahwa “50,37 % faktor yang paling dominan menyebabkan siswa kurang bisa mengikuti pembelajaran adalah faktor instrinsik sedang 49,63 % adalah faktor ekstrinsik”. Faktor dari dalam siswa itu sendiri yang dominan membuat siswa tidak mau mengikuti pembelajaran, bisa berupa rasa malas atau kekurangtertarikan dan kurangnya rasa keingintahuan atas pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Tentunya walaupun faktor dalam diri siswa itu lebih dominan, tapi tidak berbeda jauh jaraknya dengan faktor ekstrinsik atau luar yang membuat diri siswa kurang bisa mengikuti kegiatan pembelajaran. Faktor lingkungan dan suasana belajar di kelas yang terkadang menjadi salah satu alasan siswa cenderung kurang bisa mengikuti pembelajaran dan terkadang mengabaikan arahan dari guru karena dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Peran orang tua juga penting dalam membimbing siswa setelah kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru yang memegang kendali atas pembelajaran di kelas setidaknya harus bisa mengkondisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran, membangun suasana belajar yang nyaman serta menggunakan metode yang tepat sehingga siswa mampu mengeksplorasi pengalaman belajar yang didapatkan serta nantinya muncul berbagai ekspresi dari siswa.

Salah satu metode yang bisa dan tepat digunakan kepada siswa agar bisa ikut serta mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan komunikasi dua arah serta berisi kegiatan praktis yang membuat siswa bisa memunculkan banyak ekspresi ialah metode *role playing*.

Akollo J.G. (2020, hlm. 46) berpendapat bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan tingkah laku dalam berakting atau berpura-pura seperti menjadi sebuah benda dan makhluk hidup tertentu yang dirangkai dalam suatu kejadian dengan latar waktu dan tempat kejadian, dengan

tujuan agar memiliki pengalaman bermakna mengenai satu tujuan yang ingin dicapai melalui penyampaian bermain peran atau *role playing*.

Metode bermain peran atau *role playing* berkaitan dengan kegiatan motorik siswa, dari mulai pembuatan properti yang digunakan dan dipersiapkan, walaupun tanpa properti bisa saja. Kemudian siswa memperagakan, mempraktikan dan mencoba menjadi sesuatu yang dia tiru. Ketika siswa menirukan karakter atau sesuatu yang dia amati baik secara langsung maupun dengan imajinasi. Ada satu kemiripan yang diusahakan, dalam artian siswa berusaha menjadi tokoh, makhluk hidup, benda dan yang lainnya. Muncul ekspresi dari peran yang ditirukan oleh siswa, setidaknya secara tidak sadar mereka mengeluarkan perasaannya yang dituangkan dalam sebuah peran yang ditirukan. Bermain peran atau *Role Playing* cocok digunakan untuk pembelajaran yang bersifat mengenalkan, merasakan, dan mengetahui bagaimana makhluk hidup berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPA salah satu materi yang mengenalkan makhluk hidup untuk berinteraksi dengan lingkungannya, dengan berbagai jenis tingkatan tertentu biasanya dikenal dengan keanekaragaman hayati.

Keanekaragaman hayati sendiri bisa dikatakan sebagai keanekaragaman alam atau variasi jumlah makhluk hidup dan frekuensinya dalam sistem alam (Asril, 2022, hlm. 1). Keanekaragaman yang kita lihat hari ini merupakan proses alam yang semakin hari meningkat akibat proses aktivitas makhluk hidup. Manusia sangat berpengaruh di dalamnya sebagai salah satu keanekaragaman yang sampai saat ini menjadi salah satu makhluk hidup yang berperan penting dalam kehidupan makhluk hidup. Menurut Mora (dalam Asril, 2022, hlm. 1) “untuk saat ini keanekaragaman yang ada dapat identifikasi sekitar 2.1 juta spesies, sebagian besarnya merupakan organisme kecil seperti serangga”. Keanekaragaman hayati mencakup keragaman tingkat gen, spesies, dan ekosistem. Dalam lingkup yang cukup sedang, sekolah menjadi salah satu tempat yang terdapat keanekaagaman hayati baik berupa hewan, tumbuhan dan manusia itu sendiri. Hewan yang ada di sekitar sekolah biasanya terdiri dari beberapa serangga dan hewan kecil dan tumbuhan sendiri biasanya merupakan yang di rawat di depan

kelas. Siswa bisa menghargai keanekaragaman yang ada di sekolah dengan menjaganya, kita ambil contoh tanaman di sekolah yang disiram, itu sudah termasuk ekspresi menghargai. Siswa peduli dengan lingkungannya dan menjaga keanekaragaman yang ada baik diirawat atau diperlakukan dengan baik bisa menjadi salah satu upaya menjaga kelestarian keanekaragaman hayati yang ada.

Ada sebuah penelitian terdahulu yang membuat peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Baihaqi (2016) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Dengan Metode Role Playing Pada Kelompok Teater Kenes Smpn 4 Yogyakarta”. Dengan tujuan untuk meningkatkan ekspresi siswa dalam pembelajaran teater. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian akan dilakukan peneliti ingin adanya *research GAP* dari penelitian yang dilakukan oleh Baihaqi. Kesenjangan atau perbedaannya mengenai topik ekspresi yang diteliti tidak hanya mengenai ekspresi emosi akan tetapi ingin membahas mengenai ekspresi yang berupa tingkah laku. Kemudian juga mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Narrative Inquiry* dengan tujuan hasil penelitian bisa disajikan ke dalam sebuah narasi cerita sehingga bisa dipahami secara sederhana dan bisa dimakani dengan luas.

Dari pengalaman peneliti dalam kegiatan PPLSP yang sedang dilaksanakan, ada beberapa hal yang ditemukan ketika peneliti mengajar di salah satu kelas. Sebelum jam pembelajaran dimulai peneliti mengamati ada beberapa siswa yang mencabut daun, dan tanaman yang berada di depan kelas. Tidak hanya itu beberapa siswa sebelum masuk ke kelas mereka terlihat sedang bermain dengan semut yang berada di sekitar tanaman di depan kelas. Peneliti mengamati beberapa siswa berperilaku tidak baik kepada tumbuhan dan binatang di sekitar tanaman di depan kelas. Kemudian peneliti mengingatkan mereka dan mengajaknya masuk ke kelas.

Pada hari itu peneliti mengajar mengenai materi tentang menyayangi tumbuhan dan hewan. Kegiatan pembelajaran berlangsung seperti biasanya,

mulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Sebelum masuk ke dalam kegiatan pembelajaran peneliti coba memberikan *ice breaking* atau permainan supaya anak-anak fokus sebelum masuk ke dalam kegiatan pembelajaran. Ketika pembelajaran dimulai peneliti menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran, dengan tujuan siswa dapat merasakan secara langsung dan berimajinasi mengenai hewan yang mereka peragakan. Saat siswa bermain peran mereka mengeluarkan berbagai ekspresi ketika menyiapkan properti, kemudian ketika memerankan peran serta mereka menyadari bahwa peran yang mereka lakukan ada pesan moralnya. Siswa menyadari ketika berperan menjadi hewan dan tumbuhan bahwa mereka akan merasakan sesuatu yang dilakukan kepadanya. Siswa sadar ketika mereka menyakiti tumbuhan atau hewan di sekitar, mereka juga akan merasakan kesakitan.

Ekspresi, keanekaragaman hayati dan *role playing* saling berhubungan satu sama lain. Dimana ekspresi muncul karena kegiatan *role playing* dilaksanakan baik berupa sebuah emosi yang tertuang dalam raut wajah maupun berupa sebuah perilaku. Kemudian keanekaragaman hayati menjadi sebuah topik yang dibawa dalam kegiatan *role playing*. Berbagai makhluk hidup yang ada dalam naskah cerita *role playing* diperankan sehingga memunculkan sebuah ekspresi.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai ekspresi siswa dalam menghargai keanekaragaman yang ada di sekitar mereka. Sebelumnya mengenai permasalahan siswa yang kurang bisa menghargai keanekaragaman hayati bisa diatasi dengan solusi menerapkan metode *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti merencanakan dan membuat sebuah penelitian dengan judul “Ekspresi Siswa Dalam Menghargai Keanekaragaman Hayati Dengan Menerapkan Metode *Role Playing* (Studi *Narrative Inquiry* di SDN Buah Gede)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, yang menjadi permasalahan utama ialah siswa yang kurang

bisa menghargai keanekaragaman hayati. Secara khusus rumusan permasalahan dibahas dalam penelitian ini, dapat diperinci dengan sebuah pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana ekspresi siswa dalam menghargai keanekaragaman hayati?
2. Bagaimana penerapan metode *role playing* dalam mengenalkan keanekaragamana hayati?
3. Apakah penerapan metode *role playing* dapat merubah perilaku siswa perilaku siswa dalam menghargai keanekaragaman hayati?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilihat dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ekspresi siswa dalam menghargai keanekaragaman hayati.
2. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam mengenalkan keanekaragaman hayati.
3. Untuk mengetahui dampak penerapan metode *role playing* terhadap perubahan perilaku siswa dalam menghargai keanekaragaman hayati.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan dalam penelitian ini ada manfaat yang diambil berupa sumbangan konsep pembelajaran yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berikut beberapa manfaat yang didapatkan :

1. Manfaat Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna disertai ekspresi menghargai untuk menjaga keanekaragaman hayati.

2. Manfaat bagi Guru

Diharapkan bisa menjadi salah satu informasi dan solusi bagi guru dalam membuat suasana belajar yang nyaman dan bisa menjadi alternatif konsep pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan komunikasi dua arah. Kemudian bisa menjadi sebuah masukan dan motivasi

kepada guru untuk terus berupaya meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan bermakna yang diikuti oleh siswa secara langsung.

3. Manfaat bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa menjadi sebuah inspirasi kepada peneliti selanjutnya. Kemudian diharapkan bisa menjadi salah satu referensi dan informasi yang berkaitan dengan penelitian selanjutnya.

E. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang digunakan dalam pembahasan, untuk menghindari kesalah pahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, maka dari itu peneliti membuat daftar istilah sebagai berikut:

1. Ekspresi Menghargai

Ekspresi menghargai merupakan suatu ungkapan yang diutarakan untuk menyampaikan suatu perasaan, baik ada maksud tertentu atau ada sebuah gagasan yang ingin disampaikan. Ekspresi menghargai berupa sebuah perilaku komunikatif dalam menjaga keanekaragaman hayati dan lingkungan sekitar.

2. Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati merupakan variasi makhluk hidup dalam ekosistemnya dengan frekuensinya dan jenisnya yang berbeda-beda. Dalam penelitian keanekaragaman hayati yang dimaksud lebih kepada berbagai makhluk hidup yang ada di sekitar sekolah.

3. *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan tingkah laku atau peran siswa dalam berakting menjadi sebuah peran baik berupa benda dan makhluk hidup yang dirangkai dalam suatu kejadian dengan latar waktu dan tempat, dengan tujuan agar memiliki pengalaman bermakna dalam memaknai kegiatan pembelajaran.

4. *Narrative Inquiry*

Narrative Inquiry yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian yang membahas pengalaman kehidupan seorang

individu dengan menceritakan kembali kehidupan orang tersebut dengan sebuah narasi cerita, yang digabungkan dengan narasi cerita kehidupan peneliti itu sendiri menjadi suatu pengalaman yang saling berkaitan.

F. Sistematika Laporan

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, peneliti akan membahas latar belakang masalah yang menjadi suatu pokok permasalahan yang diteliti. Kemudian dirumuskan menjadi sebuah rumusan masalah yang diperinci menjadi sebuah pertanyaan, tujuan penelitian menjadi jawaban atas pertanyaan dalam rumusan masalah, serta manfaat penelitian akan tujukan kepada pihak-pihak tertentu.

BAB II Kajian Pustaka, peneliti menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu mengenai Ekspresi, Keanekaragaman Hayati, *Role Playing*.

BAB III Metode Penelitian, memaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yang terdiri dari : pendekatan penelitian, metode penelitian, latar penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, peneliti menguraikan hasil terkait data yang sudah didapatkan di lapangan dan dibahas secara rinci.

BAB V Penutup, kesimpulan dan saran, peneliti menyimpulkan hasil temuan penelitian yang sudah dibahas kemudian memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.