

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah memberikan aktivitas yang positif dalam kegiatan siswa baik itu berupa intrakurikuler, ekstrakurikuler dan kegiatan lainnya. Aktivitas siswa di sekolah dapat mendukung siswa untuk mencari tahu minat ataupun bakat yang mereka miliki dengan begitu guru bisa membimbing siswa dalam mengembangkan bakat ataupun minat yang mereka miliki. Siswa bukan hanya belajar melatih aspek kognitif saja namun aspek afektif dan psikomotorik yang mereka miliki. Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi kepada seseorang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2011, hlm. 1). Belajar bukan hanya berasal dari sekolah saja, namun bisa juga dari lingkungan sekitar kita.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 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.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan undang-undang di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mewujudkan peserta didik yang cerdas dari segi akademik juga cerdas secara sosial, emosional, dan spiritualnya. Semua tujuan pembelajaran memiliki kesamaan yaitu menjadikan siswanya memiliki kepribadian yang baik, namun semuanya tidak bisa direalisasikan tanpa kerjasama antara guru, orang tua dan masyarakat sekitar. Karena bukan hanya sekolah saja yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, lingkungan masyarakat pun memiliki peran penting dalam pembentukan karakter seseorang. Sekolah sebagai

Siti Wahidatun Mukarromah, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.Upi.edu | Perpustakaa.upi.edu

tempat siswa menuntut ilmu memiliki tugas untuk menjalankan tujuan pendidikan yang ada di Indonesia.

Pada tahun 2018 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa seluruh sekolah wajib menerapkan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2018/2019 yang menjadi target dari implementasi kurikulum 2013 yang pertama adalah perubahan pendidikan berkarakter yang terintegrasi di sekolah, baik intrakurikuler, ekstrakurikuler, maupun kokurikuler.

Kurikulum 2013 mengintegrasikan tiga ranah kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dalam implementasinya terangkum dalam Kompetensi Inti 1 (KI-1) berupa sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 (KI-2) berupa sikap sosial, Kompetensi Inti 3 (KI-3) berupa pengetahuan, dan Kompetensi Inti 4 (KI-4) berupa ketrampilan. (Machali, 2014, hlm.73-74)

Dikelas IV, V dan VI nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial tercantum dalam Struktur Kurikulum dan memiliki Kompetensi Dasar masing-masing. Untuk proses pembelajaran, Kompetensi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagaimana Kompetensi Dasar mata pelajaran lain, diintegrasikan ke dalam tema. Oleh karena itu, proses pembelajaran semua Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran terintegrasi dalam berbagai tema. (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2013)

Dalam proses pembelajaran di kelas V SD Cipeundeuy Kabupaten Subang, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti bertanya sehingga siswa kurang fokus dan materi yang guru sampaikan menjadi kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Serta hanya beberapa siswa yang turut aktif dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan aktivitas siswa yang rendah.

Kelas	Jumlah siswa		Presentase	
	Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
V B	10	11	47,6%	52,3 %
SD				

Dari tabel diperoleh data bahwa sekitar 47,6% aktivitas siswa kelas 5B masih rendah. Guru menyadari kekurangan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa dan menjadikan suasana belajar yang tenang dan interaktif. Oleh karena itu untuk pembelajaran selanjutnya guru ingin memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *role playing*. Menurut Huda (2015, hlm. 209) *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Sejalan dengan itu Blatner dalam Vasileiou dan Paraskeva (2010, hlm. 29) mengungkapkan bahwa

Using role-playing techniques students participate actively in learning activities, as they express their feelings, ideas, and arguments, trying to convince others of their viewpoint, and, thus, they create and develop self-efficacy beliefs. Also, through the negotiation and interaction with their peers, they learn to compromise, accept different perspectives, and gain tolerance to cultural diversity. Furthermore, role-playing can be used as a method for teaching insight and empathy competence.

Menurut pernyataan diatas dapat disimpulkan Blatner menyatakan menggunakan model *role playing* dapat membuat siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengungkapkan perasaan, ide, dan argumen mereka, mencoba meyakinkan orang lain tentang sudut pandang mereka, dengan demikian, mereka menciptakan dan mengembangkan keyakinan *self-efficacy*. Melalui negosiasi dan interaksi dengan teman sebaya, mereka belajar berkompromi, menerima perspektif yang berbeda, dan mendapatkan toleransi terhadap keanekaragaman budaya. Selanjutnya, bermain peran dapat digunakan sebagai metode untuk mengajarkan wawasan dan empati kompetensi.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dari Indrawati (2013) mengatakan bahwa dengan menggunakan model *role playing* hasil penelitian tersebut mengalami peningkatan dari siklus I 68,56% dan pada siklus II menjadi 77,89%.

Menurut Silberman (2010, hlm. 42) kegiatan pengalaman sangat membantu untuk melibatkan peserta didik bahkan lebih baik bagi peserta didik untuk mengalami sesuatu daripada hanya mendengar atau membicarakannya.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah serta alternatif media pembelajaran yang dapat memecahkan masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Tema 7 (Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada Kelas V SDN Cipeundeuy Tahun Ajaran 2018/2019)”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah aktivitas siswa kelas V B pada Tema 7 peristiwa dalam kehidupan meningkat dengan diterapkannya model *role playing*?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V B pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan setelah diterapkan model *role playing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model *Role Playing*, dan secara rincinya ingin mengetahui tentang:

1. Untuk memperoleh aktivitas siswa siswa kelas 5 B dalam pembelajaran tema 7 peristiwa dalam kehidupan dengan diterapkannya model *role playing*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 5 B pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan setelah diterapkannya model *role playing*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan siswa bisa lebih aktif dan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai sehingga guru bisa lebih semangat lagi dalam mengajar menggunakan model ini, dengan rincian manfaat yang didapat adalah :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 - b. Melatih kemampuan siswa berinteraksi dengan siswa lain, guru, dan lingkungan.

2. Bagi Guru,
 - a. Dapat dijadikan salah satu referensi guru dalam mengajar sehingga lebih menarik lagi.
 - b. Menjadi acuan untuk kedepannya bagi para guru sebagai usaha meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Bagi Peneliti,

Penelitian ini menjadi pengalaman, sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan aktivitas siswa di kelas melalui metode kerja kelompok yang bermakna.

1.5 Sistematika Penulisan

Susunan penulisan penelitian ini berdasarkan pengelompokan pokok-pokok pikiran yang tercantum dalam bab-bab sebagai berikut:

Bab I pendahuluan terdiri dari: 1.1 latar belakang masalah, 1.2 rumusan masalah, 1.3 tujuan penelitian, 1.4 manfaat penelitian, 1.5 sistematika penulisan.

Bab II kajian teori yang terdiri dari: 2.1 model pembelajaran, 2.2 aktivitas, 2.3 kurikulum 2013, 2.4 penelitian yang relevan, 2.5 kerangka berpikir

Bab III metode penelitian: 3.1 jenis dan desain penelitian, 3.2 subjek penelitian, 3.3 definisi operasional, 3.4 teknik pengumpulan data, 3.5 instrument penelitian, 3.6 teknik analisis data.

Bab IV: temuan dan pembahasan, dan Bab V: simpulan, implikasi, dan rekomendasi.