

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraannya. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta dapat memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia. Melalui pendidikan, manusia belajar untuk menjadi manusia seutuhnya. Pendidikan berpengaruh terhadap perubahan perilaku manusia secara menyeluruh.

Didalam sebuah pendidikan tidak lepas dari sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran itu sendiri. Didalam sebuah pembelajaran diharapkan adanya suatu proses interaksi yang saling membangun antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan penuh makna, dan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran dititik beratkan kepada bagaimana guru dapat membangun iklim belajar yang kondusif serta memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat ikut serta berperan aktif didalam proses pembelajaran tersebut, sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal.

Akan tetapi didalam praktiknya terdapat beberapa guru yang masih kurang memperhatikan esensi dari pembelajaran itu sendiri. Akibatnya hasil belajar siswapun menjadi kurang maksimal. Seperti halnya yang terjadi di SD Negeri 1 Bengking, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa masih terdapat banyak permasalahan didalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Berbagai permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Bengking diantaranya adalah siswa kurang aktif saat mengikuti

proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru lebih mendominasi didalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk ikut berpartisipasi aktif. Selain itu kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif sehingga kurang menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Selama ini guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Beberapa hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, banyak siswa yang belum mendapatkan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dari jumlah 17 siswa hanya sebanyak 9 siswa berhasil mencapai KKM. Sedangkan 8 siswa lainnya belum berhasil mencapai KKM. Jumlah itu tentunya tergolong sangat banyak antara siswa yang tuntas dan tidak tuntas hanya selisih satu siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas lebih dari separuh jumlah siswa didalam kelas.

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model role playing pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 1 Bengking. Ada berbagai macam metode pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah dasar seperti dengan menggunakan tehnik Teams games tournamen, Discovery learning dll. Tetapi dalam proses pembelajaran tematik metode yang digunakan adalah metode saintifik. Pembelajaran tematik menurut Kemendikbud (2013: 7) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema, dimana peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema. Prastowo (dalam Trianto, 2010: 15) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Metode pembelajaran yang peneliti anggap cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tematik dan untuk mengatasi berbagai masalah diatas adalah dengan menggunakan metode *Role playing*. Metode *Role Playing*

merupakan salah satu metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan dapat melibatkan siswa secara langsung guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (2008:214) melalui *role playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Selain itu bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Sehingga dengan melalui pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* khususnya dalam pembelajaran Tematik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengingat bahwa metode *role playing* dapat melatih kerjasama dan kemampuan dalam hubungan sosial dengan teman. Siswa dapat secara langsung memerankan permasalahan yang akan dipecahkan, dari pada hanya mendengarkan atau mengamati saja.

Menurut Susanto (2013: 5) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Winarni (2012: 138) hasil belajar adalah suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar efektif dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati,2006). Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya suatu proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dengan suatu pencapaian tujuan pengajaran. Dengan adanya inovasi penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Tematik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking?
2. Apakah penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Tematik dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Tematik dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu kontribusi keilmuan dalam bidang Pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan metode *role playing* dalam Pembelajaran Tematik dalam upaya meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar pada siswa yang dapat diterapkan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

##### b. Manfaat bagi guru

Manfaat yang dapat diambil bagi guru yaitu guru dapat menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Tematik untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas IV SDN 1 Bengking.

##### c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu untuk mengembangkan metode pembelajaran dan adanya peningkatan kemampuan pada diri guru.

##### d. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model role playing dalam pembelajaran Tematik.