

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mengukur kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa dianggap berhasil, apabila sistem pendidikan yang dijalankan menghasilkan anak didik yang berprestasi. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menjelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Seiring dengan perkembangan zaman dan didukung oleh teknologi yang semakin canggih, maka pelaksanaan pendidikan harus selalu ditingkatkan mengikuti perkembangan zaman guna membentuk dan menciptakan generasi penerus bangsa yang semakin berkualitas. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan cara memaksimalkan proses pendidikan melalui keprofesionalan seorang guru dalam mengemban amanah dan tugas yang diberikan (Salsabila, 2021: 104).

Guru sebagai tenaga pendidik yang berhubungan langsung dengan peserta didik, sudah seharusnya mampu memaksimalkan perannya dalam misi besar pembangunan generasi bangsa ini. Guru yang profesional akan mampu meningkatkan mutu kualitas pendidikan suatu bangsa ke arah yang lebih baik. Salah satu tugas yang berdampak langsung kepada peserta didik adalah bagaimana upaya guru dalam mengembangkan pengelolaan proses pembelajaran sehari-hari di dalam kelas. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya upaya guru yang dapat

merealisasikan proses pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan mengaktifkan peserta didik sehingga potensi peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran sehari-hari pun tidak monoton.

Siswa perlu mendapatkan proses pembelajaran yang memudahkannya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya memiliki gaya pembelajaran yang menarik, kreatif, serta menekankan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan bagi siswa dan hasil belajar yang diraih pun mengalami peningkatan.

Keterlibatan siswa secara aktif pada proses pembelajaran sangat dibutuhkan, guna meningkatkan potensi dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang sudah seharusnya dilatih sejak dini. Selain itu, perkembangan zaman yang semakin maju saat ini menghendaki siswa dituntut untuk lebih dominan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan guru yang seharusnya sebagai fasilitator atau memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Oleh karenanya, menyadari akan hal seperti yang disebutkan di atas, perlu adanya upaya guru merealisasikan proses pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan mengaktifkan peserta didik sehingga potensi peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran sehari-hari pun tidak monoton. Siswa perlu mendapatkan proses pembelajaran yang memudahkannya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya memiliki gaya pembelajaran yang menarik, kreatif, serta menekankan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, yakni untuk menciptakan siswa yang bukan hanya duduk manis mendengarkan penjelasan

dari gurunya saja, akan tetapi bisa aktif di kelas, hal ini ditujukan demi tercapainya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah penulis lakukan di SD Negeri Kuta Pasie terlihat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru masih menyampaikan materi secara langsung tanpa melibatkan siswa, dalam pembelajaran ini masih bersifat *teacher centered* untuk pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru lebih sering menggunakan ceramah dibandingkan melibatkan siswa saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran ini siswa tidak diajarkan membangun bagaimana memecahkan masalah dan belajar berpikir kreatif. Metode ceramah merupakan metode yang tidak terlepas dalam suatu kegiatan pembelajaran, karena melalui ceramah guru mengarahkan langkah-langkah dalam suatu pembelajaran kepada siswa, tetapi dalam penggunaannya jangan terlalu didominasi oleh metode ceramah, karena akan mengakibatkan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga tergolong sedikit. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran yang di berikan oleh guru, siswa tidak mau bertanya kepada guru dan siswa juga tidak mau berpendapat ketika guru bertanya sehingga menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal.

Menurut Ahmadi (2017: 90) proses belajar mengajar yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan keaktifan siswa sedikit. Siswa menjadi tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam pembelajaran, guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional. Guru lebih dominan pada waktu pembelajaran, sementara siswa hanya dipandang sebagai objek dan menjadi pasif. Pada saat siswa pasif, siswa mengalami proses kegiatan belajar mengajar tanpa

ada rasa ingin tahu, tanpa pertanyaan, dan tanpa daya tarik terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat konvensional ini tentu berdampak terhadap hasil belajar siswanya, baik hasil ujian harian, ulangan tengah semester maupun ujian kenaikan kelas.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka penulis ingin menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia dari sudut pandang yang berbeda. Cara yang di pilih adalah menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Sumatri (2015:49-50) berpendapat model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Huda (2016:209) mengemukakan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri. Dalam pembelajaran *role playing* siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Model pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Kuta Pasie. Astuti, dkk (2022:27) mengemukakan model *role playing* memiliki banyak keunggulan, di antaranya adalah meningkatkan minat siswa, meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari, diterapkan dalam berbagai *setting*.

Tujuan utama dalam pembelajaran *role playing* adalah siswa dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Dari latar belakang Masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “**Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Cerita Rakyat di SDN Kuta Pasie**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada materi cerita rakyat kelas IV di SDN Kuta Pasie?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerita rakyat kelas IV di SDN Kuta Pasie?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada materi cerita rakyat kelas IV di SDN Kuta Pasie.

2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar materi cerita rakyat kelas IV di SDN Kuta Pasie.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan perbaikan pembelajaran dalam peningkatan keaktifan belajar siswa dan masukan tentang keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat kelas IV.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru, kajian ini dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan penerapannya serta dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif kedepannya.
- b. Manfaat bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Penelitian ini juga diharapkan siswa bisa menerapkan materi yang diajarkan oleh guru dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Manfaat bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para pembaca khususnya calon guru terkait cara mengembangkan metode pada pembelajaran di sekolah.