

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masih rendahnya kualitas pendidikan. Hal tersebut disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Siswa dipaksa mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran di kelas adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu padat pokoknya adalah diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha.

Dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktifitas.

Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Tidak ada metode pembelajaran yang paling sesuai dalam proses pembelajaran karena tiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Metode pembelajaran yang dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat antara lain adalah metode bermain peran atau *role playing*.

Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus (Nana Sudjana 2014, hlm. 8).. Seperti yang terdapat dalam al Qur'an Surat An Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan*

*hati, agar kamu bersyukur". (An Nahl:78)*

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah telah membekali anak tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembang anak dan mempermudah pendidik dalam memberi pembelajaran.

Kondisi umum di lapangan khususnya di MI Nurul Huda Brebes bahwa kualitas guru juga rendah. Para pendidik tidak sedikit yang tidak mengerti apa yang diajarkannya. Anak didik tidak dituntun untuk berpikir realistik tetapi lebih menekankan pada aspek hapalan. Kemudian dalam menyampaikan materi guru tidak menarik perhatian siswa, sehingga siswa jenuh dengan materi yang diajarkan, dan guru kurang dapat memotivasi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang dari nilai KKM.

Adapun masalah yang terjadi di kelas IV MI Nurul Huda Brebes yaitu pembelajaran monoton di karenakan guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa merasa bosan. Dengan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan yang ada di kelas IV Mi Nurul Huda tersebut maka perlu adanya cara agar situasi dan kondisi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menyenangkan, motivasi siswa tumbuh, hasil belajar meningkat.

Penulis menyimpulkan hal tersebut disebabkan karena pembelajaran pada kelas IV Mi Nurul Huda Brebes metode yang di gunakan guru hanyalah ceramah. Dimana dalam pembelajaran guru menyampaikan

materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan komunikasi guru dan siswa berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias.

Pembelajaran menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan itu tidak akan pernah mencapai hasil yang maksimal. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan komunikasi guru dan siswa berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias. Seperti pernyataan Wahab (2007, hlm. 89) bahwa ceramah merupakan salah satu bentuk lain pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan menyebabkan perolehan hasil belajar siswa tidak optimal.

Metode yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu metode pembelajaran *role playing*. *Role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Melalui *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Sugihartono (2007, hlm. 83) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *role*

*playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD .

Menurut Sumantri dan Syaodih (2009, hlm. 63) bahwa karakteristik yang menonjol dari anak SD adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung. Agar dapat membantu siswa secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar dan mengurangi peran guru yang terlalu dominan dalam proses pembelajaran, maka kesenangan dalam belajar itu sendiri perlu diperhatikan.. Terkait belum optimalnya hasil belajar siswa kelas IV MI Nurul Huda Brebes, maka penulis berupaya menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam model pembelajaran konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung. Dalam Al Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raf ayat 175 sebagai berikut:

وَأْتَلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي آتَيْنَاهُ آيَاتِنَا فَانْسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ الضَّالِّينَ

*“Dan bacakanlah (Muhammad) kepada mereka, berita orang yang telah Kami berikan ayat-ayat Kami kepadanya, kemudian dia melepaskan diri dari ayat-ayat itu, lalu dia diikuti oleh setan (sampai dia tergoda), maka jadilah dia termasuk orang yang sesat.”*

Ayat diatas berkaitan dengan metode *Role Playing*, salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan; sudut pandang; dan cara berfikir orang lain.

Dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mi Nurul Huda Brebes.

## **2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Nurul Huda ?
2. Bagaimana Metode bermain peran akan meningkatkan hasil belajar IPS?
3. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar ips Siswa Kelas IV?

## **4. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar atau pendukung bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan ataupun penelitian sejenis. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dan menambah wawasan berfikir kritis guna melatih kemampuan dalam memahami dan menganalisis masalah-masalah pendidikan untuk melakukan pengembangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian penerapan metode bermain peran ( *Role playing* ) terhadap hasil belajar siswa ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

### a. Bagi guru

Untuk guru diharapkan bisa bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi siswa

Untuk siswa penelitian ini dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar sehingga siswa lebih dapat memahami dan proses belajar mengajar menjadi menarik.

### c. Bagi Peneliti

Berdasarkan penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang membutuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

