

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kebijakan baru Pemerintah di bidang pendidikan dan diharapkan dapat menjawab tantangan dan masalah yang dihadapi Negara Indonesia di masa depan. Transformasi mendasar Kurikulum 2013 dibandingkan dengan Kurikulum sebelumnya adalah perubahan pada tingkat satuan pendidikan, dimana penerapan pada kurikulum 2013 ini diterapkan dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan. Transformasi lain dapat dilihat dari konsep kurikulum 2013 itu sendiri. Kurikulum dalam hal ini bertujuan untuk memberikan keseimbangan yang seimbang dari aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik, sehingga diharapkan ketiga aspek tersebut dapat berjalan seimbang selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek kognitif, usia kelas II merupakan peralihan dari dunia khayal menuju dunia nyata. Usia 7-11 tahun adalah tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak mampu melakukan operasi kognitif. Penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif selama nalar dapat diterapkan pada suatu kejadian konkret. Pada tahap ini kemampuan kognitif anak berkembang dan memungkinkan untuk merencana dan melaksanakan gagasan kongkrit. Karakteristik siswa berkembang seiring dengan pertumbuhannya (Mujtahidin, 2013:86-87). Teori perkembangan yang dilakukan oleh Piaget menelaah tingkat perkembangan kognitif siswa yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.

Melihat pada perkembangan kognitif tersebut, siswa sekolah dasar sebagian besar tergolong dalam tingkat operasi konkret. Anak-anak pada usia 7-11 tahun masih berada dalam operasi konkret dalam berpikir (Santrock, 2003:106). Siswa kelas rendah merupakan siswa yang memerlukan perhatian yang lebih banyak dikarenakan siswa masih lemah dalam berkonsentrasi, sehingga guru kelas rendah harus mampu mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan efektif (Zulvira et al., 2021:1849). Ada beberapa contoh kegiatan belajar yang dapat dilakukan siswa kelas rendah seperti menggolongkan peran anggota keluarga, menerapkan etika dan sopan santun di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar, menggunakan kosakata geografi untuk menceritakan tempat, dan menceritakan cara memanfaatkan uang secara sederhana melalui jual beli barang dan menabung. Contoh-contoh di atas menggambarkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar tidak harus selalu dilakukan dengan ceramah saja, tetapi dapat menggunakan beberapa metode mengajar yang memungkinkan siswa beraktivitas tinggi dan metode yang melibatkan siswa aktif.

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu ke arah sudah mampu (Afandi et al., 2013:4). Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya

perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Namun terdapat beberapa guru yang kurang memperhatikan aspek hasil belajar yang telah dijelaskan di atas, akibatnya hasil belajar siswa tidak maksimal. Demikian halnya yang terjadi di kelas II SDN Banyuajuh 2 Kamal. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada tema 7 subtema 1, pembelajaran 1 didapat hasil persentasi siswa yang tidak tuntas di kelas 2A sebanyak 60% (12 siswa) dan presentasi siswa yang tuntas adalah 40% (8 siswa) dari 20 siswa, dan siswa kelas 2B yang tidak tuntas sebanyak 61% (11 siswa) dan persentasi siswa yang tuntas adalah sebesar 39% (7 siswa) dari 18 siswa dengan nilai KKM 65.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa dan guru dapat diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran di kelas, guru sudah mengajar sesuai tujuan, KI, dan KD yang sesuai, tetapi dalam pembelajarannya kurang efektif, karena guru menggunakan metode yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi, guru sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru belum mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, proses pembelajaran hanya menekankan kegiatan guru yang aktif dan siswa di kelas terlihat kurang aktif, kurang antusias, jenuh, sering berbicara dengan temannya dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas 2 di UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal pada tanggal 11 November 2021, diperoleh data bahwa guru sudah

menerapkan kurikulum 2013, untuk nilai KKM di sekolah tersebut adalah 65. Hasil belajar siswa yang terbilang rendah ada ada tema 7, sub tema 1, pembelajaran 1 dan 2 pada materi bilangan pecahan dan karakteristik individu. Di sekolah tersebut juga terdapat sarana pendukung yang memadai seperti LKPD, media pembelajaran dan alat peraga, tetapi hanya mempunyai satu LCD sehingga materi tidak ter cover dengan baik dan metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Wali kelas 2A dan 2B belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi pada kegiatan pembelajaran. Dan guru lebih senang menggunakan metode ceramah dan penugasan karena dianggap lebih praktis dipraktikkan ke siswa. Kendala yang dihadapi guru di kelas adalah siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang berinovasi. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa pada tanggal 13 November 2021, didapatkan hasil bahwa siswa lebih senang jika guru menyelipkan beberapa permainan dalam pembelajaran daripada mendengarkan penjelasan dari guru, siswa juga menonton kartun fabel dan sangat antusias jika diminta untuk berperan sebagai hewan.

Hasil wawancara dan observasi diatas dapat dianalisis bahwa guru kurang efektif dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, padahal metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang inovatif untuk menggairahkan peran aktif siswa kelas II dalam pembelajaran tematik adalah dengan mengemas metode pembelajaran yaitu metode bermain peran.

Menurut (Munir et al., 2017; Reza dan Dyah, 2019) mengatakan bahwa bermain peran adalah cabang metode simulasi yang mengharuskan setiap orang yang terlibat dalam strategi untuk melihat diri mereka sebagai orang lain dengan tujuan menelaah bagaimana orang lain berperilaku dan merasa. Dalam arti lain dengan menggunakan metode bermain peran, seluruh siswa akan terlibat didalam pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian dari Liana Putri tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIN 11 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*Quasy Eksperimen Desain*). Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control design*. Analisis yang telah dilakukan dan telah teruji secara statistik didapat bahwa t_{hitung} lebih besar dari $(5,1069 < 1,67155)$ yang menyebabkan h_o ditolak dan h_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kemampuan berbicara siswa yang menggunakan metode bermain peran dan yang tidak menggunakan metode bermain peran dikelas III MIN 11 Bandar Lampung.

Sejalan dengan Linda Yanti tentang pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain *intact-group comparison*, dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas III pada tema kegiatan jual beli di SDN Kepatihan 06 Jember tahun ajaran 2018/2019. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikan 5%, diperoleh t_{hitung} sebesar $6.646 > t_{tabel}$ yaitu 1.996. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata *posttest* kedua kelompok.

Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran sebesar 20,17. Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 11,26. Artinya pencapaian hasil belajar kelas IIIA yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan hasil yang lebih efektif dibandingkan dengan kelas IIIB yang dibelajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran metode bermain peran.

Diperjelas oleh Tri Fantovi yahya tentang pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar tema indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV di SDN Patrang 01 Jember. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang menggunakan pola *pretest posttest control group design*, dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar tema indahny keragaman di negeriku di SDN Patrang 01 Jember.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui bahwa siswa memerlukan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Kelas 2 di UPTD SDN Banyuajuh 2”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas adalah “adakah pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di UPTD SDN Banyuajuh 2?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di UPTD SDN Banyuajuh 2.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kualitas pendidikan dan kemampuan belajar, dan juga dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 di UPTD SDN Banyuajuh 2.

b. Bagi Guru

Bermain peran merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diaplikasikan baik untuk pembelajaran di kelas maupun sebagai masukan untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Membantu meningkatkan pengetahuan tentang efek dari pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di UPTD SDN banyuajuh 2

d. Bagi Peneliti

Berguna untuk menyelesaikan tugas akhir, menambah pengetahuan, serta mendapatkan pengalaman nyata yang nanti pada akhirnya akan diaplikasikan dalam pembelajaran.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Pada judul pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Banyuajuh 2, peneliti hanya membatasi permasalahan pada hasil belajar kognitif, pada tema 7 subtema 1 di kelas 2A dan 2B di SDN Banyuajuh 2 Kamal.

F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang penting, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah cabang metode simulasi yang mengharuskan setiap orang yang terlibat dalam strategi untuk melihat diri mereka sebagai

orang lain dengan tujuan menelaah bagaimana orang lain berperilaku dan merasa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik