

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin perkembangan kehidupan bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, dengan mendapatkan pendidikan manusia dapat berkembang baik dari segi pengetahuan, sikap dan perilakunya.

Untuk dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas maka diperlukannya mutu pendidikan yang baik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan yang baik, perlu adanya struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode atau pun model pembelajaran yang efisien dan efektif yang digunakan oleh pendidik.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang merupakan pendidikan kedua setelah pendidikan nonformal (keluarga). Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri

atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1).

Jenjang pendidikan formal yang pertama adalah pendidikan dasar. Tujuan dari pendidikan sekolah dasar sendiri tercantum dalam pasal 13 UU No 2 Tahun 1989 bahwa Pendidikan Dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Seiring perkembangan zaman, perubahan dan pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting yang harus diselesaikan karena struktur kurikulum merupakan salah satu faktor tercapainya mutu pendidikan. Perlunya perubahan dan pengembangan Kurikulum 2013 didorong oleh beberapa hasil studi internasional bahwa prestasi peserta didik di Indonesia tertinggal dan terbelakang. Selain itu perlu adanya perubahan kurikulum juga karena adanya beberapa kelemahan yang ditemukan dalam KTSP 2006 (Mulyasa, 2013: 60).

Kurikulum 2013 adalah bagian dari melanjutkan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004, sebagai amanat UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada penjelasan pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kemampuan lulusan yang mencakup kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara terpadu.

Inti dari kurikulum 2013 adalah ada pada upaya penyederhanaan dan Tematik Integratif dengan pembelajaran saintifik yang bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang diperoleh atau yang diketahui setelah menerima pembelajaran.

Selain itu, implementasi Kurikulum 2013 bahwa seorang guru diuntut untuk secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V A (Ibu Nur Imaroh, S.Pd) di SDN Demangan 1 Bangkalan, diketahui masih terdapat beberapa masalah yang dialami pada siswa dalam proses pembelajarannya menggunakan Kurikulum 2013. Guru menuturkan “ketika proses pembelajaran berlangsung siswa masih belum dapat memahami materi yang diajarkan dan belum dapat mengembangkan bahasa dalam buku tema dikarenakan materi dalam kurikulum 2013 hanya sepintas, motivasi siswa dalam belajar juga kurang sehingga hasil belajar siswa ikut menurun, serta siswa yang berkemampuan rendah masih sulit untuk mengikuti pembelajaran.

SDN Demangan 1 sudah menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas I, II, IV dan V namun dalam pelaksanaannya ada beberapa guru kelas yang belum maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran tematik termasuk guru kelas V,

karena kompetensi mengajar guru menggunakan Kurikulum 2013 masih perlu ditingkatkan.

Guru kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan menuturkan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan sudah PAKEM, namun hanya beberapa siswa saja yang dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias. Guru juga mengatakan model ataupun metode pembelajaran yang digunakan guru hanya sesuai dengan buku guru yang ada pada Kurikulum 2013, yaitu pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan metode diskusi, ceramah dan penugasan. Karena tidak adanya pengembangan model ataupun metode pembelajaran yang digunakan dari guru itu sendiri dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang optimal, siswa juga menjadi cepat bosan dan kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebuah pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kenyataan seperti itu dapat diatasi dengan menerapkan model atau pun metode pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat berfikir kritis sehingga dalam pembelajaran yang diberikan siswa dapat mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan materi yang telah diajarkan.

Dengan demikian perlu adanya penggunaan model atau pun metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilannya sehingga akan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran tematik terpadu perlu diterapkan suatu model atau pun metode pembelajaran yang menarik dan dapat menunjang pembelajaran. Seorang guru harus selektif dalam memilih model ataupun metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti memilih metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) pada pembelajaran Tema “Sehat Itu Penting” sub tema “ Pola Hidup Sehat” pada pembelajaran 5.

“Metode pembelajaran *role-playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang“ (Sanjaya, 2010: 161).

Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) pada pembelajaran tematik terpadu Tema “Sehat Itu Penting” Sub Tema “Pola Hidup Sehat” Pembelajaran 5 diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar, siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan siswa termotivasi untuk belajar lebih rajin dan aktif selama pelaksanaan pembelajaran karena pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran melibatkan siswa secara langsung sehingga akan tampak lebih nyata dan mudah di pahami.

Sanjaya (2010: 160) mengatakan salah satu kelebihan dalam bermain simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) dapat memberikan motivasi kepada siswa agar tetap belajar dengan penuh semangat. McDonal (dalam Nursalim,dkk 2007: 119) mengemukakan bahwa

motivasi adalah perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.

Penelitian dengan metode yang sama telah dilakukan oleh Fadhila Rika Nur (2013) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tekanan Darah Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Babat Kabupaten Lamongan” menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) motivasi belajar siswa mencapai 76,22%.

Adapaun menurut kerucut pengalaman Edgar Dalle, bahwa melakukan simulasi secara dramatis, siswa cenderung aktif dan mengingat hampir 90% dari informasi yang diterimanya. Jadi, motivasi akan tumbuh seiring dengan interaksi antar sesama dan keaktifan siswa.

Peneliti bermaksud menerapkan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi hasil belajar siswa untuk memperdalam pelajaran yang telah diberikan. “Hasil belajar ialah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan” (Purwanto, 2013: 54). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadhila Rika Nur (2013) menyatakan hasil belajar siswa aspek kognitif mencapai 79,39 %.

Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) dapat memberikan pemahaman kepada siswa sehingga dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa

penerapan metode bermain peran (*role-playing*) pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sesuai tujuan penulis.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role-Playing) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema " Sehat Itu Penting" Kelas V SDN Demangan 1 Kabupaten Bangkalan* “ setelah dilakukan penelitian ini diharapkan motivasi belajar siswa lebih besar dan hasil belajar lebih meningkat.

1.2 Permasalahan

Permasalahan, dari latar belakang diatas yaitu:

- 1.2.1 Adakah pengaruh penggunaan pembelajaran pendekatan saintifik dengan metode bermain peran (*role-playing*) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting" Subtema “Pola Hidup Sehat” Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan?
- 1.2.2 Adakah pengaruh penggunaan pembelajaran pendekatan saintifik dengan metode bermain peran (*role-playing*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting" Subtema “Pola Hidup Sehat” Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini, dari permasalahan diatas adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting" Subtema "Pola Hidup Sehat" Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*) terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tema " Sehat Itu Penting" Subtema "Pola Hidup Sehat" Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan.

1.4 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagi peneliti yaitu sebagai bahan masukan dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dan sebagai wadah pembelajaran serta menimba pengalaman.
- 1.4.2 Bagi siswa yaitu meningkatkan semangat atau motivasi belajar dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran sehingga meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.
- 1.4.3 Bagi guru yaitu sebagai bahan masukan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas.

- 1.4.4 Bagi sekolah yaitu untuk memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Hipotesis Motivasi Belajar Siswa

H_{01} : tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar (*posttest*) siswa pada pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) dengan metode diskusi-ceramah pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting" Subtema "Pola Hidup Sehat" Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan.

H_{a1} : terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar (*posttest*) siswa pada pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) dengan metode diskusi-ceramah pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting" Subtema "Pola Hidup Sehat" Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan.

1.5.2 Hipotesis Hasil Belajar

H_{02} : terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar (*posttest*) siswa pada pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) dengan metode diskusi-ceramah pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting"

Subtema “Pola Hidup Sehat” Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan.

H_{a2} : tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar (*posttest*) siswa pada pembelajaran pendekatan saintifik menggunakan metode bermain peran (*role-playing*) dengan metode diskusi-ceramah pada pembelajaran Tema "Sehat Itu Penting" Subtema “Pola Hidup Sehat” Pembelajaran 5 pada siswa kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan.