

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bersaing untuk menjadi generasi unggul di tengah banyaknya persaingan seperti saat ini bisa dilakukan dengan cara menyelenggarakan pendidikan yang memberikan banyak peluang kesempatan seluas-luasnya kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat, dan mampu menjadikan diri sendiri yang kreatif dan inovatif.. Pendidikan adalah pemberian serangkaian usaha untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menumbuhkan kemampuan kreatifitas dan keterampilan anak.¹

Para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Karena dengan bermain anak dapat belajar, anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkret (nyata), maupun secara berakting (abstrak). Permainan tersebut umumnya membuat anak dapat belajar banyak hal misal: pengukuran, bentuk, warna, besar kecil benda, berat ringan, kasar halus, selain itu anak juga belajar mengelompokkan benda, ciri-ciri benda, dan sifat-sifat benda sesuai dengan jenisnya. Pembelajaran tersebut dominan lebih mudah dicerna karena lebih efektif belajar sambil bermain²

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal yang

¹Mursid, *Belajar dan Pembelajaran Paud* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2015), 13-15.

²Mukhtar latif, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 77-78.

demikian tidak selalu benar. Dalam hal ini Hurlock mengemukakan kebanyakan anak melakukan permainan sepanjang masa kanak-kanak, permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak baik permainan aktif maupun permainan pasif (hiburan).

Bermain merupakan sarana bagi peserta didik untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain peserta didik memberitahukan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Bermain tidak hanya sekedar main-main, bermain memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalar mereka.

Oleh karena itu bermain secara fisik dapat mengembangkan kemampuan motorik. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) membuat peserta didik belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Bermain peran juga dapat mengembangkan kognitif dan perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas, dan imajinatif.³

Ilmu pengetahuan alam (IPA), sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting yang sangat dominan untuk membentuk konsep pemahaman tentang alam. Rendahnya

³ Yudrik jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), 185.

pemahaman siswa terhadap konsep IPA dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar. Dengan demikian, perlu adanya suatu pembelajaran yang bervariasi dengan menerapkan suatu metode yang menyenangkan.

Banyak cara untuk mengembangkan keterampilan proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep untuk siswa pada mata pelajaran IPA. Dilapangan misalnya guru sudah melakukan inovasi pembelajaran yang kreatif dengan berbagai metode dan strategi. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah metode bermain.

Kegiatan yang bersifat eksploratif dapat membangun kreativitas anak bisa ditunjukkan pada saat proses pembelajaran anak sebuah karya yang diperintahkan oleh guru-guru. bertambahnya kepercayaan diri mengakibatkan dirinya mudah bergaul, percaya diri, dan berani untuk mencoba hal-hal baru. Pada masa anak SD Tingkat IQ, SQ, dan EQ sangat dominan jika diasah pada masa kanak-kanak. Mereka diberikan arahan sesuai bakat yang mereka miliki, diajarkan untuk selalu mengasah kemampuannya dengan tetap di dampingi sesuai arahan yang baik. Sehingga anak SD merasa dirinya bisa untuk terus belajar. guru dan orang tua yang mendukung di belakangnya.

Metode bermain peran (*Role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pembelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, baik secara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*Role playing*) adalah metode mengajar yang

dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasi suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.⁴

Kenyataan yang terjadi di SDN Larangan Dalam 2 ini pada saat pandemi dilakukan dengan menggunakan proses belajar daring dan luring. Untuk mematuhi protokol kesehatan siswa tetap menggunakan masker dan handsanitizer jika berada di lingkungan sekolah. Pada saat penerapan sifit belajar yaitu ada dua gelombang. Gelombang pertama siswa belajar dirumah (daring) dan gelombang kedua dilakukan disekolah (luring)

Pada proses pembelajaran secara luring terdapat siswa yang mengalami permasalahan dalam belajar. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran yang peneliti amati pada prapenelitian, siswa belum mampu berbicara aktif dikelas serta mengulang kembali kesimpulan materi yang guru ajarkan, siswa masih bingung dengan apa yang guru terangkan, belum mengerti materi yang tadi dipelajari, belum mengerti apa saja cakupan poin-poin materi apa saja yang mereka pelajari sedari tadi.

Berdasarkan hasil observasi pada hari senin tanggal 5 Desember 2020 Pada guru pengajar IPA di kelas V SDN Larangan Dalam 2 menunjukkan masih banyak siswa yang kurang semangat dan motivasi belajar salah satu penyebabnya adalah pemilihan materi, model, dan metode pembelajaran guru tidak sesuai juga tidak adanya kegiatan yang bersifat eksploratif dan

⁴ Ari yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS* (Tanpa Kota: Tanpa Penerbit, 2015), 53.

membangun yang mengakibatkan kreatifitas siswa kurang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran.⁵

Guru setiap harinya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa tidak bersikap aktif seperti bertanya dan menyampaikan pendapatnya dan siswa hanya duduk dikursi mendengarkan guru bercerita dan mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dikelas dan perkembangan motivasi belajarnya kurang optimal begitupun dengan perkembangan lainnya.

Proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media dan metode belajar yang bervariasi, aktivitas pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada buku paket saja. Strategi yang dilakukan berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa cenderung diam dan aktif dengan dunia sendiri (bermain) dan tidak menjawab pertanyaan ketika guru bertanya dan meminta siswa untuk menarik kesimpulan akhir dari materi yang dipelajari. Siswa cenderung meminta tolong kepada guru untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Kegiatan yang dilakukan hanya membaca dan menulis, hal ini mengakibatkan siswa bosan dalam belajar sehingga pada waktu praobservasi terlihat siswa bosan jika belajar yang mengakibatkan mereka selalu ribut dikelas karena tidak ada semangat belajar yang memotivasinya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan penerapan metode bermain peran (*role playing*) ini berdasarkan pengalaman anak. Metode ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang

⁵ Hasil Observasi Peneliti, 5 Desember 2020.

mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan penerapan metode role playing siswa dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain sesuai kehendak guru.

Banyak siswa yang senang dalam penggunaan metode ini karena berkenaan dengan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Sehingga efeknya siswa mampu mengekspresikan diri sesuai tokoh yang dimainkan dan membuat kepercayaan diri semakin meningkat kedepannya.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDN Larangan Dalam 2, cara mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran yang lama (Ceramah) siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. metode yang digunakan kurang menarik bagi siswa sehingga banyak yang tidak menyukai pelajaran IPA karena dianggap sulit dan sebagian merasa jenuh dan bosan.

Faktor yang menyebabkan siswa tidak menyukai pembelajaran IPA yaitu dalam penyampaian materi tidak menggunakan metode yang bervariasi dan guru jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga proses belajar mengajar kurang maksimal.

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) akan melatih siswa berfikir aktif dan mengikuti pembelajaran dengan aktif. Metode bermain peran (*role playing*) diharapkan mampu membantu siswa dengan optimal mempersiapkan siswa untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Konteks penelitian di atas maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Larangan Dalam 2?
2. Bagaimana tahapan-tahapan dalam metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Larangan Dalam 2?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka penelitian ini adalah :

1. Mengetahui implementasi metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Larangan Dalam 2.
2. Mengetahui tahapan-tahapan dalam metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Larangan Dalam 2.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan Tujuan utama dan diharapkan memberikan nilai yang baik secara teori maupun secara praktek.

1. Bagi Akademik dan Dosen dapat dijadikan sebagai penambah tulisan ilmiah serta dapat dijadikan perbandingan bagi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.
2. Bagi Pendidik/guru SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan

- a. Sebagai bahan mengajar dengan mengaplikasikan metode bermain peran (*Role playing*) dalam pengapresiasi semangat siswa.
- b. Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPA.
- c. Meningkatkan profesionalisme guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar utamanya dalam pembelajaran IPA.

hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan gaya belajar yang inovatif menggunakan metode bermain peran (*role playing*) khususnya bagi guru kelas IV.

3. Bagi peneliti hasil penelitian ini akan selamanya menjadi pengalaman yang baik dan terindah yang tidak mungkin terlupakan, selain memberikan pengalaman juga memeberikan pengetahuan tentang hal penelitian.

E. Hipotesis Penelitian Berdasarkan Observasi Penelitian

Margono mengungkapkan pengertian bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoretis dianggap paling mungkin paling tinggi tingkat kebenarannya. kesimpulan atau hipotesis ditarik berdasarkan data empiris. Oleh karena itu menekankan pda indeks-indeks dan pengukuran indeks.⁶

Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel. Hipotesis deskriptif menurut sugiono

⁶ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011), 64.

adalah dugaan tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan.

Berdasarkan pernyataan diatas yang dikemukakan sebelumnya maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: Motivasi belajar siswa meningkat dengan penerapan metode bermain peran (*Role playing*) pada mata pelajaran IPA di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar pembelajaran IPA pada kelas IV di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Sedangkan batasan dalam penelitian ini hanya difokuskan kepada anak kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan, yang akan diteliti tentang Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar siswa.

G. Definisi Istilah

Judul penelitian yang akan diteliti oleh peneliti ini adalah “Implementasi metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi belajar pembelajaran IPA SDN Larangan Dalam 2”. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata kunci yang ada atau konsep pokok yang secara operasional digunakan dalam judul ini, peneliti memberikan batas pengertian dan istilah yang harus diberikan, batas pengertian tersebut:

1. Implementasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah pelaksanaan atau penerapan. Sedangkan menurut pengertian lain implementasi adalah suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius juga mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan.
2. Metode adalah suatu cara atau proses sistematis yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.. Secara etimologis, kata metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yang tersusun dari kata “*meta*” dan “*hodos*”. Meta berarti menuju, melalui, mengikuti, atau sesudah. Sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, atau arah.
3. Bermain peran (*Role Playing*) adalah metode pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang di mainkan dan ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.
4. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.
5. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa

fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Maksud dari keseluruhan dari judul ini adalah bagaimana Metode Bermain peran menjadi faktor motivasi utama dan dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik sendiri sehingga didalam dirinya tertanam sifat, sikap, karakter, perilaku, terhadap sesama baik manusia, hewan, tumbuhan, alam semesta sesuai dengan materi rantai makanan yang juga diperankan melalui kegiatan belajar beraktingnya.

H. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian oleh Arum Suryaningtyas tahun 2014 dengan judul Implementasi Metode Pembelajaran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK NEGERI 2 Purworejo. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menerapkan metode bermain peran. Perbedaannya adalah Objek yang diteliti penelitian ini adalah SMK sedangkan, objek yang akan saya teliti adalah SD. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan berbagai instrumen penelitian dan siklus sehingga membuat penelitian ini mendapatkan data yang akurat. Kekurangan dari penelitian ini adalah lembar observasi menggunakan *rating scale* berbentuk numerikan (*numerical rating scale*), dimana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan

dalam pengertian kualitatif. Jadi, penerapan instrumen ini cukup sulit dan membuat peneliti banyak melakukan pendataan⁷

2. Hasil penelitian oleh Dian Cahya Ningrum tahun 2020 dengan judul Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menerapkan metode *Role Playing*. Perbedaannya adalah meneliti tentang hasil belajar sedangkan yang akan saya teliti adalah motivasi belajar.

Kelebihan dari penelitian ini adalah pencapaian tingkat keberhasilan dari siklus I dan siklus ke II cukup besar/tinggi yaitu 32%. Kekurangannya dari penelitian ini adalah peneliti tidak menjelaskan setiap siklus ada berapa tindakan sehingga dalam menentukan apa yang menjadi faktor perbedaan setiap siklusnya cukup sulit dipahami.⁸

3. Hasil penelitian oleh Uswatun Hasanah tahun 2010 dengan judul Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama menerapkan metode bermain peran (*Role playing*). Perbedaannya adalah objek yang diteliti adalah Pembelajaran PAI sedangkan yang akan saya teliti adalah Pembelajaran IPA.

⁷Arum Suryaningtyas, “ Implementasi Metode Pembelajaran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK NEGERI 2 Purworejo” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014), 79-80.

⁸ Dian Cahya Ningrum, “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah” (Skripsi, IAIN Metro Lampung, Lampung, 2020), 49-71.

Kelebihan dari penelitian ini adalah menerapkan sampai 3 siklus dan masing-masing siklus sudah diteliti secara rinci dalam pembahasan penelitian ini. Kekurangannya adalah terlalu banyak memakan waktu seperti penggunaan instrumen catatan harian sehingga peneliti wajib hadir di sekolah setiap hari sehingga waktu tidak efisien.⁹

⁹ Uswatun Hasanah, ‘‘Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang’’ (Skripsi, UIN SUKA, Yogyakarta, 2010), 57.