

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Perubahan-perubahan paradigma pembelajaran yang diharapkan meliputi orientasi, model, pendekatan, metode, dan teknik perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian pembelajaran.

Perubahan paradigma menginginkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran memberikan peluang yang banyak bagi aktivitas dan partisipasi peserta didik untuk mengembangkan dan memaksimalkan potensi, serta pembelajaran yang bersifat kontekstual dengan memanfaatkan kehidupan nyata dan lingkungan sekitar siswa sebagai bahan dan sumber belajar. Pernyataan ini didukung oleh Trianto (2009: 10) yang menegaskan bahwa salah satu perubahan paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada peserta didik (*student centered*), metodologi yang semula lebih didominasi oleh *ekspositori* berganti menjadi *partisipatori*, dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat *teksual* berubah menjadi *kontekstual*. Perubahan-perubahan itu dimaksudkan untuk lebih meningkatkan mutu, baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran.

Tuntutan perubahan pembelajaran yang diharapkan melalui KTSP tersebut belum terealisasi dengan baik. Ini tergambar pada beberapa sekolah yang belum memperlihatkan inovasi pembelajaran dan peningkatan mutu yang berarti. Seperti halnya keadaan di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan, meskipun kurikulum yang diberlakukan sejak tahun pelajaran 2007/2008 adalah KTSP, tetapi para guru tetap saja menggunakan cara-cara lama dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu metode yang digunakan didominasi oleh metode ceramah, guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran, dan menghabiskan alokasi waktu dengan menyuruh siswa menyalin rangkuman, mengerjakan tugas-tugas atau latihan-latihan yang terdapat dalam buku teks.

Salah satu hasil wawancara peneliti dengan guru kelas terhadap pembelajaran di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional. Pengajaran tema "Lingkungan" yang menyatukan beberapa kompetensi dasar (KD) dari empat mata pelajaran belum menunjukkan perubahan orientasi, metode, atau pendekatan pembelajaran yang diharapkan. KD 3.2 *Menghargai suara terbanyak (mayoritas)* dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diajarkan dengan cara membaca teks dengan judul "Menghargai Suara Terbanyak" yang terdapat dalam buku pegangan siswa, yaitu buku *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II* halaman 69. Beberapa siswa disuruh membaca teks tersebut secara bergantian, lalu guru memberikan penjelasan secara klasikal. Setelah itu siswa ditugaskan mengerjakan latihan yang terdapat pada halaman 71 buku teks tersebut. KD 5.2 *Menceritakan kembali isi*

*dongeng yang didengarnya* dari mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan juga dengan membaca buku teks. Masing-masing siswa disuruh membuka buku pegangan, yaitu buku *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD/MI Kelas II* pada halaman 90-91 yang memuat sebuah cerita dongeng berjudul "Gagak yang Sombong". Seorang siswa disuruh guru membaca teks dongeng tersebut dengan suara lantang dan siswa lain disuruh mengikuti dengan suara lantang juga. Setelah dua orang siswa menuntun membaca teks tersebut dengan suara lantang, guru menerangkan dongeng tersebut dengan kata-katanya sendiri. Setelah itu, siswa ditugaskan menjawab pertanyaan tentang dongeng yang dibaca bersama-sama yang terdapat pada halaman 91 dan 92 buku teks. Demikian halnya dengan KD 6.1 *Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain* dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, juga diajarkan dengan pola dan metode yang sama. Topik tentang mendeskripsikan binatang atau tumbuhan yang terdapat pada halaman 93 dan 96 buku *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD/MI Kelas II* dibaca secara bergiliran oleh beberapa siswa yang diikuti oleh siswa yang lain. Selanjutnya guru menceramahi siswa dengan diselingi beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada siswa secara klasikal mengenai topik yang dibaca siswa. Pada kegiatan akhir, siswa ditugaskan mengerjakan latihan pada halaman 94-95 dan halaman 97-98 buku teks.

Pembelajaran KD 3.2 *Melakukan pembagian bilangan dua angka* dari mata pelajaran Matematika oleh guru, dilakukan dengan memberikan beberapa contoh yang dicatat di papan tulis. Guru menjelaskan bahwa pembagian merupakan pengurangan berulang untuk bilangan yang sama sebagaimana yang

terdapat dalam buku pegangan siswa, yaitu buku *Senang Matematika untuk SD/MI Kelas II*. Guru menuliskan beberapa contoh sebagaimana yang terdapat dalam buku teks. Salah satu di antaranya adalah:

$$1. 9 : 3 = \dots$$

Penyelesaian

$$\begin{array}{r} 9 \\ \underline{3} \quad (1 \text{ kali}) \\ 6 \\ \underline{3} \quad (2 \text{ kali}) \\ 3 \\ \underline{3} \quad (3 \text{ kali}) \\ 0 \end{array} \longrightarrow 9 - 3 - 3 - 3 = 0$$

$$\text{Jadi } 9 : 3 = 3$$

Setelah beberapa contoh diterangkan oleh guru, beberapa siswa disuruh mengerjakan soal yang dituliskan guru di papan tulis. Contohnya:  $12 : 3$  dapat ditulis dalam bentuk  $12 - \dots - \dots - \dots = \dots$ . Jadi  $12 : 3 = \dots$ . Kegiatan selanjutnya, siswa ditugaskan mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam buku halaman 149. Pada kegiatan akhir guru mengoreksi dan memberikan nilai terhadap hasil kerja siswa.

Pengajaran KD 2.1 *Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga* dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan dengan membaca topik "Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga" yang terdapat pada halaman 66-68 buku *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas II SD/MI* secara bergantian oleh beberapa siswa, sementara siswa lain disuruh mendengarkan dan menyimak. Berikutnya, guru menjelaskan sambil

bertanya beberapa hal tentang topik tersebut kepada beberapa siswa. Pada kegiatan akhir, siswa ditugaskan menyalin ringkasan pada halaman 74 dan menjawab soal-soal yang terdapat pada buku teks halaman 75-77.

Pembelajaran yang dilakukan guru pada tema "Lingkungan" tersebut tidak dapat mengoptimalkan pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa. Aktivitas siswa terbatas pada kegiatan membaca bersuara, mendengarkan ceramah guru, menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, menyalin rangkuman atau ringkasan, dan mengerjakan soal-soal atau latihan yang terdapat dalam buku teks. Disain pembelajaran yang seharusnya berorientasi kepada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, juga belum diterapkan secara benar. Begitu juga dengan amanat KTSP agar pada kegiatan pembelajaran menggunakan beberapa model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pengembangan potensi peserta didik tidak terlaksana.

Dampak dari pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa itu berakibat pada proses dan hasil belajar yang tidak maksimal. Selain kegiatan belajar mengajar tidak menarik, monoton, membosankan, tidak mengeksplorasi dan mengembangkan potensi siswa, juga hasil belajar tidak memuaskan. Sebagian peserta didik di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu selalu mengikuti pembelajaran remedial karena hasil ulangan harian (UH) tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, rata-rata nilai ujian akhir semester (UAS) dan ujian kenaikan kelas (UKK) belum memberikan hasil yang optimal.

Berikut ini disajikan data nilai rata-rata ulangan harian dan persentase ketuntasan belajar dari tema "Lingkungan" hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas II-A tahun pelajaran 2009/2010.

Tabel 1.1. Data Nilai Rata-Rata dan Persentase Ketuntasan Beberapa KD Siswa Kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Tahun Pelajaran 2009/2010 (Sumber: Daftar Nilai Kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Tahun Pelajaran 2009/2010)

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	KKM	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan
PKn	3.2 Menghargai suara terbanyak (mayoritas)	72	70,52	65%
Bahasa Indonesia	5.2 Menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya	72	68,20	62,5%
	6.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain	72	68,15	60%
Matematika	3.2 Melakukan pembagian bilangan dua angka	60	60,50	55%
IPS	2.1 Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga	61	62,25	62,5%

Melihat demikian rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya maksimal dan sungguh-sungguh dari guru kelas melalui tindakan perbaikan pola, strategi, dan orientasi pembelajaran sesuai dengan amanat KTSP. Tindakan yang dapat dilakukan guru sesuai dengan kondisi kelas tersebut antara lain adalah menerapkan model pembelajaran yang memberi peluang terjadinya interaksi. Teori belajar konstruktivisme oleh Piaget (Trianto, 2009: 29) memandang bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses di mana peserta didik secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui

pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi antarmereka. Peserta didik mengalami langsung, aktif berkeaktifitas, dan interaksi multarah merupakan kondisi yang harus dibangun melalui model pembelajaran.

Memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran secara benar dan tepat memerlukan pemahaman dan tindakan nyata dari guru. Ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar oleh guru adalah langkah awal dari tindakan perbaikan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mempermudah pemahaman dan penguasaan materi ajar oleh peserta didik. Kemudahan menguasai materi pembelajaran identik dengan penguasaan kompetensi-kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam Standar Isi. Kompetensi-kompetensi inilah yang akan diukur ketercapaiannya melalui indikator-indikator penilaian dalam berbagai teknik dan instrumen. Ketercapaian penguasaan kompetensi akan ditunjukkan oleh angka-angka pada atau di atas nilai batas ambang kriteria keberhasilan belajar atau kriteria ketuntasan minimum.

Implementasi model pembelajaran sebagai salah satu tuntunan inovasi yang diharapkan, sebenarnya tidak berarti berorientasi pada penciptaan model-model pembelajaran baru. Mengembangkan dan memaksimalkan penggunaan model-model pembelajaran yang telah ada justru merupakan bagian paradigma perubahan yang sesungguhnya. Upaya-upaya para pendidik dalam merancang, memodifikasi, merekayasa, mengaplikasikan model secara tepat sasaran, memilih model yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik adalah hal-hal yang sangat mendukung perbaikan tindakan guru menuju perubahan paradigma pembelajaran dan peningkatan mutu.

Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik permasalahan tersebut di antaranya adalah model *role playing*. Model *role playing* salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik baik fisik maupun intelektual dalam proses pembelajaran, sehingga siswa benar-benar mengalami langsung pembelajaran itu. Model *role playing* mengharuskan siswa terlibat dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga proses pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan karakter-karakter tertentu, mereka dapat berimprovisasi dalam perannya, mereka dapat mengeluarkan pendapat, mengevaluasi secara objektif, dan dapat saling berbagi pengalaman, sehingga dapat memberikan manfaat bagi peserta didik terutama untuk menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan kehidupan dan lingkungan mereka dalam konteks yang sederhana dengan mengandalkan kompetensi personal dan interpersonal.

Model *role playing* memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Peserta didik dapat mengeluarkan seluruh kemampuan tanpa rasa takut atau rasa malu, sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dan kesenangan dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran ini juga memberikan andil besar terhadap pemberdayaan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga dapat memaksimalkan proses dan hasil belajar peserta didik. Hamalik (2009: 214) memaparkan bahwa ada beberapa keuntungan penggunaan *role playing*, di antaranya pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi, dan bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.



Implementasi penggunaan model *role playing* di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu merupakan salah satu alternatif yang tepat sebagai upaya guru dalam memperbaiki tindakan pembelajaran dan sebagai bagian dari tuntutan inovasi pembelajaran. Meskipun model ini memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam mendisain pemeranan bagi peserta didik yang masih berusia antara 7-9 tahun, namun dengan model ini diharapkan akan tercipta sebuah interaksi belajar yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mewujudkan amanah KTSP yang menghendaki perubahan paradigma dalam pembelajaran, penulis ingin meneliti penerapan model *role playing* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai salah satu tindakan perbaikan oleh guru. Maka penelitian ini diberi judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Role Playing* di Kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan".

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah-masalah pembelajaran di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tahun pembelajaran 2010/2011 yang dapat diidentifikasi adalah: 1) orientasi pembelajaran masih berpusat pada guru; 2) metode pembelajaran masih konvensional dengan mengandalkan metode ceramah, tanya jawab, atau pemberian tugas; 3) belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter materi atau tema dan usia peserta didik; 4) media dan sumber belajar masih mengandalkan buku teks dan guru; 5) proses pembelajaran monoton dan membosankan; 6) partisipasi aktif peserta didik rendah; dan 7) hasil pembelajaran masih belum optimal.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Untuk lebih fokus pada masalah yang diteliti, maka dari beberapa masalah yang diidentifikasi, diperlukan pembatasan-pembatasan. Dalam penelitian ini, masalah dibatasi pada penerapan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tahun pelajaran 2010/2011. Penggunaan model pembelajaran *role playing* dibatasi pada pembelajaran dengan satu tema, yaitu tema "Aktivitas Keluarga". Pembelajaran dengan tema tersebut diharapkan membantu siswa memiliki kompetensi 3.2 *Menghargai suara terbanyak (mayoritas)* pada mata pelajaran PKn; kompetensi 5.2 *Menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya* dan kompetensi 6.1 *Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia; kompetensi 3.2 *Melakukan pembagian bilangan dua angka* pada mata pelajaran Matematika; dan kompetensi 2.1 *Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga* pada mata pelajaran IPS.

### 1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana penerapan model *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tahun pelajaran 2010/2011?
- 2) Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing* di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tahun pelajaran 2010/2011?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tahun pelajaran 2010/2011.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing* di kelas II-A SD Negeri 010047 Sei Alim Ulu Kabupaten Asahan tahun pelajaran 2010/2011.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan dan peningkatan mutu pendidikan, terutama pada tingkat pendidikan sekolah dasar, yaitu:

- 1) Secara praktis diharapkan: (a) dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar bagi siswa, (b) untuk memberikan pemahaman dan pengalaman penerapan penggunaan model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran bagi guru-guru, (c) dapat memotivasi untuk melakukan penelitian-penelitian tindakan kelas dalam mengatasi masalah pembelajaran bagi sekolah.
- 2) Secara teoritis diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya teori-teori penerapan model *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di kelas rendah sekolah dasar.