

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sarana tempat terjadinya suatu interaksi antara guru dengan siswanya. Sekolah merupakan suatu lembaga dimana seorang guru memiliki peran paling penting dalam melahirkan seorang siswa yang berkualitas. Belajar adalah suatu proses adanya interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai sebuah target yaitu untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Dalam proses belajar mengajar, terdapat tahap-tahap yang harus bersifat komprehensif dan mengarah pada aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan.

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh suatu individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Perubahan dalam diri seseorang tersebut bisa didapatkannya melalui pelatihan-pelatihan, pengalaman-pengalaman maupun materi-materi yang diperolehnya. Dengan adanya perubahan-perubahan tersebut tentunya individu tersebut akan terbantu dalam memecahkan suatu masalah dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil belajar merupakan suatu perilaku yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari proses belajar dari yang telah ditempuhnya. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dari hasil belajar tersebut dapat menunjukkan bagaimana prestasi belajar siswa. Agar memperoleh hasil belajar yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik. Menurut Ahmad Susanto dalam Melinda,

dkk (2013, h. 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Kristina (2019, h. 785) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menyatukan berbagai kecakapan dan berbagai muatan pembelajaran ke dalam berbagai tema. Penyatuan tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu penyatuan sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan penyatuan berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema memiliki makna dari berbagai konsep dasar sehingga konsep dasar yang dipelajari siswa tidak hanya sebagian. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan arti yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia (Wakhyudin & Kurniawati, 2014, h. 78). Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa muatan pembelajaran dalam suatu topik pembicaraan yang disebut tema. Pembelajaran tematik ini lebih mengutamakan kegiatan pembelajaran siswa yaitu melalui belajar yang menyenangkan tanpa adanya suatu tekanan dan ketakutan tetapi tetap bermakna bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam instansi pendidikan, gurulah yang paling berperan penting dalam menransfer ilmu kepada siswa. Tugas seorang guru sangat diharapkan mampu dalam membangun kualitas dan kuantitas dari siswa serta mampu membangun mental dan moral siswa yang baik. Guru sangat berpengaruh dalam menentukan terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, jadi seorang guru harus memikirkan bagaimana cara agar pesan atau bahan pembelajaran yang ia sampaikan akan

dimengerti oleh para siswa sehingga siswa mampu menangkap dan berpikir kritis tentang apa yang sudah dipelajarinya, dan hal ini tidak terlepas dari sebuah strategi seorang guru untuk menerapkan ilmu kepada para siswa. Seorang guru sebagai pendidik dapat dikatakan berhasil dalam mendidik siswa apabila penerapan dari segala strategi, pendekatan, metode, baik model pembelajaran yang diajarkan harus sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Dedy (2016, h. 167), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) debat, dan sebagainya. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Madinatussalam pada bulan Oktober 2022 ditemukan bahwa dengan guru kelas III A yaitu ibu Nurul Fauziah Sahara Srg, S.Pd.,I dan wali kelas III B yaitu ibu Nurhikmah Batubara S.Pd.,I di MI Madinatussalam Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia masih dikatakan rendah, hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru selama proses pembelajaran hanya menggunakan cara

konvensional yaitu contohnya metode ceramah yang mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi yang diajar guru serta proses pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan kondisi kelas pun bersifat monoton sehingga terdapat beberapa siswa kurang menyukai pembelajaran pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia karena menurut mereka bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang membosankan.

Peneliti melihat bahwa guru dalam proses belajar mengajar belum menggunakan metode pembelajaran yang efektif. Guru kurang memahami bagaimana metode pembelajaran yang baik untuk diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas menjadi jenuh sehingga siswa menjadi bermain-main di kelas dan tidak fokus dalam belajar. Kondisi kelas yang peneliti temukan tidak kondusif dan aktif melainkan siswa hanya menjadi pendengar saja tanpa adanya keterlibatan dalam pemecahan masalah dari materi yang diajarkan guru. Padahal, dalam proses pembelajaran siswa diharuskan lebih aktif dari pada guru. Hal ini dikarenakan, guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan penugasan dalam pembelajaran di kelas sehingga hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas III. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik semester genap yang masih banyak yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Berikut adalah nilai uts siswa kelas III MI Madinatussalam pada T.A 2022/2023:

Tabel 1.1 Data Nilai UTS Siswa Kelas III**MI Madinatussalam T.A 2022/2023**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Ketuntasan	Presentase	Keterangan
III A (kelas kontrol)	75	32 siswa	18	56,2 %	Belum Tuntas
			14	43,7 %	Tuntas
III B (kelas eksperimen)	75	32 siswa	20	62,5 %	Belum Tuntas
			12	37,5 %	Tuntas

Sumber: Data nilai dari wali kelas III A dan III B

Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk muatan pembelajaran tematik adalah 75. Diketahui bahwa terdapat di kelas III A yang belum tuntas sebanyak 20 siswa dan yang tuntas sebanyak 12 siswa, sedangkan di kelas III B yang belum tuntas sebanyak 18 siswa dan yang tuntas sebanyak 14 siswa. Artinya ada 32 siswa dengan persentase 59,3 % dari kelas III A dan III B belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dilihat dari beberapa permasalahan-permasalahan dan nilai hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 di atas, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya perubahan metode pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan siswa lebih aktif, tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Salah satu solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada di atas adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang mana dalam proses pembelajaran tersebut siswa diajak untuk ikut bermain peran.

Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode *role playing* menunjukkan bagaimana kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Melalui metode pembelajaran ini siswa akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukan selama ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Lickona (2013, h. 377) yang menjelaskan bahwa “metode *role playing* adalah metode yang paling efektif dalam merangsang minat dan keikutsertaan peserta didik”.

Menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif dan efektif. Penggunaan metode *role playing* ini dapat dibentuk melalui sebuah cerita yang mana didalam cerita tersebut nantinya setiap siswa mendapat peran masing-masing yang diberikan oleh guru, dan disitulah bagaimana pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik siswa akan terlihat dan bagaimana hasil belajar setelah menggunakan metode *role playing* tersebut. Dengan lebih aktifnya siswa dalam pembelajaran, siswa lebih mendalami dan memiliki pengetahuan pada pembelajaran tematik. Dengan bermain peran ini juga, semangat belajar peserta didik akan semakin kuat karena ikut terlibat langsung dalam situasi yang sebenarnya melalui peran yang dimainkan, dengan memperagakan karakter (sikap seseorang) sesuai dengan kondisi sosial sehingga siswa benar-benar menjiwai tokoh yang diperankannya dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang penting dari keberhasilan pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajarnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat karena berhasil tidaknya proses belajar mengajar sangatlah ditentukan oleh efektivitas metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Oleh karena itu metode pembelajaran yang digunakan haruslah menarik dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tidak mudah melupakan materi yang dipelajari seiring dengan berjalannya waktu.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka identifikasi masalah di atas adalah:

1. Hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia masih dikatakan rendah.
2. Metode yang digunakan guru selama proses pembelajaran hanya menggunakan cara konvensional yaitu contohnya metode ceramah, serta proses pembelajarannya yang berpusat pada guru.
3. Terdapat beberapa siswa kurang menyukai pembelajaran pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia, karena menurut mereka pembelajarannya membosankan.

4. Guru kurang memahami penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu peneliti memfokuskan pada pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran tematik pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia di kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III MI Madinatussalam 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III MI Madinatussalam 2023/2024.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan dari penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III MI Madinatussalam 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia di kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 pada muatan pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sekolah sebagai rangka perbaikan sistem pembelajaran tematik dan sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran selanjutnya.

d. Bagi Penelitian

Memperoleh pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing*, serta memperoleh pengalaman strategi yang bervariasi.

