

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan sebagai upaya untuk peserta didik dalam mengembangkan potensinya supaya menjadi seseorang yang lebih baik dan berkembang. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka untuk mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya dalam kehidupan bermasyarakat (Oemar Hamalik, 2015:3). Jadi, pendidikan sangat penting bagi peserta didik karena pendidikan adalah sebagai bekal peserta didik dalam berproses untuk mengembangkan diri dan kemampuannya supaya menjadi pribadi yang bermanfaat.

Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting bagi ketercapaian hasil belajar siswa. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan yang efektif untuk terciptanya kegiatan belajar mengajar yang tepat. Guru juga harus memiliki kreatifitas mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dicapai dengan cara guru mengaktifkan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar juga harus didukung oleh peran siswa yang aktif, kurikulum, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat. Namun, pada kenyataannya guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran. Padahal, dalam ketercapaian keberhasilan kegiatan proses belajar mengajar guru harus memiliki kemampuan yang kreatif dan inovatif. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar terdapat beberapa muatan pembelajaran, salah satunya yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan

menalar, mengungkapkan pendapat, dan berkomunikasi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan tentang sosial dan perkembangan masyarakat pada masa kini dan masa lampau. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga mempelajari mengenai kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya. Dengan demikian, guru harus melaksanakan proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang tepat dengan cara menggunakan model pembelajaran yang aktif dan memanfaatkan media pembelajaran supaya siswa tertarik untuk mengikuti pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar, karena dalam kurikulum 2013 kegiatan proses belajar mengajar harus berpusat pada siswa yaitu siswanya harus aktif dan guru hanya sebagai fasilitator.

Kurikulum 2013 telah diberlakukan oleh pemerintah sejak tahun pembelajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah dilakukan penyederhanaan tematik-integratif dan memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara, dan peradaban di dunia (Slameto dalam Sari 2018). Jadi, dalam kurikulum 2013 guru harus menciptakan suasana proses kegiatan belajar mengajar yang aktif dan inovatif supaya menjadikan peserta didik yang berkompeten.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 26 Juli 2019 di SD Negeri 1 Bakalan telah memperoleh informasi bahwa nilai ulangan harian siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SD Negeri 1 Bakalan dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 75. Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah 70. Berdasarkan data diperoleh hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi sebesar 80. Sedangkan pada muatan pelajaran IPS terendah yaitu 10 dan nilai tertinggi sebesar 80. Dari total 29 siswa di kelas IV, hanya ada 7 siswa yang mampu mencapai

KKM dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan dalam muatan pelajaran IPS hanya ada 9 siswa yang mampu mencapai KKM. Dengan demikian, telah terlihat bahwa terdapat permasalahan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan yang masih rendah. Terutama pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sehingga siswa cenderung bosan dan bahkan ada yang berbicara sendiri. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa juga kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas masih monoton dan belum efektif.

Dari permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan cara menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dan lebih terlibat secara langsung pada proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *role playing* dan media pembelajaran wayang kertas pada tema 5 “pahlawanku”. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dan media pembelajaran wayang kertas pada penelitian ini dilaksanakan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggunaan model pembelajaran *role playing* siswa akan berperan secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* juga sangat sesuai dengan materi pembelajaran tema 5 “pahlawanku” yang mana siswa akan memerankan tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia.

Model pembelajaran *role playing* adalah proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dan bermain sesuai peran masing-masing. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fardani (2018) penggunaan metode *role playing* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Khotimah (2017) penggunaan metode *role playing* dapat melatih siswa dalam bermain peran dan mengembangkan kemampuan sosial. Penggunaan model pembelajaran *role playing* siswa akan lebih mengingat materi yang telah disampaikan karena siswa telah menyampaikan peran itu sendiri dalam pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2017:161) yaitu

model pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Jadi, kesempatan siswa dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* yaitu bermain peran sesuai tokoh-tokoh yang akan diperankan masing-masing dan sebagai peningkatan minat belajar siswa. Khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema 5 “pahlawanku”. Dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan pada tema 5 “pahlawanku”.

Media pembelajaran wayang kertas adalah media pembelajaran visual yang berupa tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh siswa pada proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran wayang kertas dapat membantu mengembangkan kreatifitas siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fardani (2018) penggunaan media wayang juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain juga dilaksanakan oleh Handayani (2016) penggunaan media wayang juga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga anak merasa senang untuk mendengarkan cerita. Media pembelajaran wayang yang dilakukan pada penelitian ini adalah wayang kertas berbentuk tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia sesuai pada tema 5 “pahlawanku”. Dengan demikian, siswa akan memperagakan tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia serta menceritakan perjuangan-perjuangan yang telah dilakukan. Selain menceritakan perjuangan yang telah dilakukan oleh pahlawan tersebut, siswa juga akan menceritakan peninggalan sejarah dari pahlawan tersebut. Berdasarkan latar belakang dari permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 5 Menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran tema 5 di SD N 1 Bakalan?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 5 di SD N 1 Bakalan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran tema 5 di SD N 1 Bakalan.
2. Diperoleh peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas pada pembelajaram tema 5 di SD N 1 Bakalan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas diharapkan mampu menjadikan peserta didik untuk lebih banyak aktivitas pembelajaran dan hasil belajarnya juga meningkat.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar menggunakan model pembelajaran *role playing* supaya dapat menciptakan kemandirian dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

##### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan evaluasi dan kesadaran bagi seorang guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi guru untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas pada tema 5 “pahlawanku” kelas IV SD dan juga memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang sangat berharga untuk menghadapi permasalahan-permasalahan di masa yang akan datang.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Bakalan Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bakalan yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Objek penelitian yang dipilih adalah muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema 5 “pahlawanku”. Sedangkan variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar tema 5 “pahlawanku”. Kompetensi inti pada penelitian ini adalah (1) menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, (2) memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya, (3) memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain, (4) menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,

dan dalam tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Muatan pelajaran pada penelitian ini adalah Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kompetensi Dasar muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu KD 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. KD 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Sedangkan Kompetensi Dasar muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu KD 3.4 mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. KD 4.4 menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

## **1.6 Definisi Operasional**

### **1.6.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang atau peserta didik atas apa yang telah diperoleh dari suatu proses kegiatan belajar mengajar. Pada proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena pada proses pembelajaran yang dilakukan harus dilaksanakan semenarik mungkin. Selain itu pada proses pembelajaran harus digemari oleh siswa supaya hasil belajarnya dapat meningkat. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik yaitu berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif dan psikomotor. Kemampuan kognitif dalam penelitian ini yaitu mengenai kesiapan siswa dalam menangkap materi yang telah diperankan oleh temannya. Sedangkan kemampuan psikomotor dalam penelitian ini yaitu mengenai keaktifan siswa dalam mengkomunikasikan hasil pekerjaannya.

### **1.6.2 Tema 5 Pahlawanku**

Dalam kurikulum 2013 pada kelas IV tema 5 yaitu pahlawanku subtema 2 pahlawanku kebangganku dan subtema 3 sikap kepahlawanan yang terdapat muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia memuat materi tentang menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Sedangkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi tentang mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di lingkungan daerah setempat serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

### **1.6.3 Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran *role playing* adalah kegiatan belajar mengajar yang diperankan oleh peserta didik dalam memperagakan tokoh-tokoh yang terdapat pada materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran *role playing* siswa akan memperagakan tokoh-tokoh tersebut dengan kreatifitas dan penghayatannya masing-masing. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa akan menjadi aktif dan secara langsung akan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: (1) guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa, (2) guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, (3) guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, (4) guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, (5) siswa memperagakan skenario yang telah dipersiapkan, (6) siswa diberikan lembar kerja, (7) setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas.

### **1.6.4 Media Pembelajaran Wayang Kertas**

Media pembelajaran wayang kertas adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas berbentuk tokoh-tokoh yang terdapat pada materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran wayang kertas bermanfaat untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran wayang kertas dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia sesuai tema 5 “pahlawanku”. Penggunaan media pembelajaran wayang kertas diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada tema 5 “pahlawanku”.



### **1.6.5 Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Tema 5**

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *role playing*. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran wayang kertas berbentuk tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia. Adapun implementasi model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas yaitu guru menyiapkan skenario pembelajaran, lalu guru menunjuk siswa untuk memperagakan media wayang kertas berbentuk tokoh pahlawan nasional. Pada saat media wayang kertas diperagakan, semua siswa memperhatikan dan diberikan lembar kerja untuk berdiskusi. Setelah berdiskusi, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

### **1.6.6 Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan mengajar guru adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterampilan mengajar guru merupakan kreatifitas yang dilakukan oleh seorang guru dalam mengelola kelas yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Keterampilan mengajar guru sangat penting bagi siswa karena dari kreatifitas guru siswa akan memperoleh informasi yang akan dicapai dan sangat menentukan pada hasil belajar mereka. Dengan demikian, diharapkan seorang guru harus memiliki keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran supaya dapat meningkatkan hasil belajarnya. Keterampilan mengajar guru dalam penelitian ini meliputi keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi, keterampilan mengelola kelas, keterampilan bertanya, keterampilan mengadakan variasi, dan keterampilan memberikan penguatan.