

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 mendefinisikan pendidikan sebagai berikut “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 di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Maka disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan penuh perencanaan agar peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya guna menjadi individu yang memiliki kepribadian yang beragama, cerdas, berakhlak mulia serta memiliki kemampuan untuk menjadi masyarakat dan warga negara yang baik.

Proses pembelajaran bergantung pada peran guru yang secara profesional mampu mengaktifkan peserta didik melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, sebagai seorang pendidik harus memiliki kreatifitas untuk membangun minat dan motivasi belajar peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Minat dan motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran, untuk itu guru perlu memahami pentingnya apa itu minat dan motivasi, agar dapat melakukan berbagai tindakan dan bantuan kepada peserta didik. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978:114), minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan

apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Sedangkan motivasi diartikan sebagai dorongan bagi peserta didik baik dari dalam maupun dari luar peserta didik, untuk mencapai tujuan tertentu yang memenuhi kebutuhan. Kebutuhan tersebut sangat berhubungan dengan proses pembelajaran.

Untuk membangun minat dan motivasi belajar peserta didik tentunya guru harus membuat suasana belajar yang mengacu pada *student centered*. Ada banyak metode pembelajaran yang menyenangkan dan juga memotivasi peserta didik berperan aktif pada saat proses pembelajaran, tentunya guru juga harus memilih metode yang tepat. Metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar serta juga minat dan motivasi belajar peserta didik. Ketercapaian tujuan pembelajaran akan terjadi apabila adanya interaksi yang menyenangkan antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas III di Sekolah Dasar 121/I Muara Singoan pada saat proses pelajaran tematik berlangsung ditemukan permasalahan sebagai berikut.

Pertama, kurangnya perhatian peserta didik ketika guru menjelaskan materi. Pada saat proses pelajaran tematik berlangsung dari 13 peserta didik hanya 3 peserta didik yang mengikuti pelajaran dengan baik, sedangkan 10 peserta didik lainnya tidak terfokus ke pembelajaran. Ada peserta didik yang asik mengobrol sendiri, ada yang kelihatan mengantuk, dan ada pula peserta didik yang mengganggu teman lainnya.

Kedua, adanya dominasi peserta didik saat belajar. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, dalam kegiatan belajar mengajar, hanya 3 peserta didik saja yang tertarik pada pembelajaran, mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan

semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan 10 peserta didik lainnya tidak tertarik pada pembelajaran, melihat keluar kelas melalui jendela, mecoret-coret bagian belakang buku saat guru sedang menjelaskan, termenung, dan mengobrol dengan teman.

Ketiga, pembelajaran masih mengacu pada *teacher centered* dimana pada saat proses pembelajaran, metode yang digunakan kurang tepat sehingga membuat para peserta didik jenuh, mengantuk, dan tidak semangat pada saat proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran akan menjadi menyenangkan apabila peserta didik semangat untuk berpartisipasi pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukannya metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik perhatian, fokus, dan konsentrasi pada saat belajar. Metode pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran jadi menyenangkan agar peserta didik tertarik dan berminat sehingga dapat memunculkan motivasi bagi peserta didik dalam belajar. Pada saat proses pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan bisa mengkondisikan peserta didik sesuai indikator motivasi belajar yaitu perhatian, fokus dan konsentrasi pada saat guru menjelaskan pembelajaran, mengerjakan tugas tepat waktu, bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan melakukan pekerjaan yang diberikan guru.

Cooperative Learning merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik. Peserta didik didorong untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan tertentu sehingga peserta didik dituntut untuk berbagi informasi dengan peserta didik yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka. Dalam pembelajaran kooperatif, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok

yang terdiri dari dua orang atau lebih. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.

Metode *role playing* atau disebut juga dengan metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan kepada peserta didik berperan aktif pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi terfokus ke pembelajaran. Peserta didik dapat memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dengan cara ini adalah kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi dan menginterpretasikan peristiwa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di perlukannya memberikan minat motivasi belajar melalui metode pembelajaran yang tepat kepada peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan gejala-gejala di atas, maka peneliti merumuskan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar dikelas III SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti menyimpulkan rumusan masalah tersebut adalah “Bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik kelas III?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat disimpulkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik kelas III SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber pengetahuan baru yang bisa dimanfaatkan oleh peneliti ketika ia menjadi guru nantinya, serta membuka wawasan para pendidik mengenai metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

