

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2003:61).

Manusia yang beradab dan berpendidikan memiliki pemahaman tentang pentingnya pendidikan bagi kehidupan. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu sarana mengembangkan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana dia hidup. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan dimana guru dan siswa terlibat secara langsung. Mulyasa (2008:164) mengemukakan bahwa “proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Guru harus mengelola kegiatan pembelajaran dengan

kreatif agar siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif dan penuh semangat”.

Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar proses menyatakan bahwa “proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang terlibat yaitu guru, siswa, interaksi, materi, media, alat peraga, dan lain sebagainya. Guru sebagai mediator penyampai ilmu kepada siswa. Selain itu, guru juga sebagai fasilitator, motivator, organisator, dan assessor. Peran guru sangat penting untuk mendukung keberhasilan pendidikan, oleh karena itu perlu bagi guru untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Guru dalam pembelajaran selalu menggunakan berbagai pendekatan, strategi, model, metode pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkannya. Berbagai pendekatan dan model pembelajaran dapat dilakukan guru dalam setiap pembelajaran di kelas. Penerapan model-model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat mengembangkan seluruh potensi siswa secara optimal dan meningkatkan aktivitas belajar.

Aktivitas belajar merupakan suatu proses pembelajaran kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa yang di dalamnya terdapat interaksi, pemahaman materi yang di sajikan oleh guru, serta pengalaman belajar yang di dapatkan oleh siswa melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukannya di dalam kelas. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak terlepas dari

kegiatan belajar. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik fisik maupun mental. Aktivitas fisik adalah siswa aktif dengan anggota tubuh seperti membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, mengukur, mempraktikkan, dan membaca. Sedangkan aktivitas psikis yaitu siswa mau berfikir atau menalar dan menyalurkan pemikiran atau pendapatnya tersebut dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta mengingat dan mengulang kembali pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Aktivitas belajar siswa sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, karena pada dasarnya siswalah yang harus banyak aktif dalam pembelajaran, karena siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan, dan siswa sendiri yang melaksanakan belajar (Usman, 2011:21).

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asa yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar (Sardiman, 2012:97-98). Namun pada kenyataannya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 14/I Sungai Baung pada kelas IV B dengan jumlah siswa 20 orang, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran PKn didalam kelas. Salah satu masalah yang paling menonjol menurut peneliti yaitu kurangnya aktivitas belajar siswa. Kurangnya aktivitas belajar disini yaitu siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak membuat catatan tentang materi pembelajaran, siswa belum mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran, serta masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini terlihat dari

banyaknya siswa yang melakukan aktivitas lain seperti melamun, mencoret-coret buku, dan berbicara dengan teman sebangku. Dari 20 orang siswa kelas IV B, hanya 5 orang siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika guru menanyakan tentang penjelasan materi yang telah disampaikan, ternyata masih banyak siswa yang belum mengerti dengan penjelasan yang dijelaskan oleh guru. Ketika guru meminta siswa untuk bertanya apa yang tidak dimengerti, siswa cenderung malas untuk bertanya. Hanya beberapa siswa saja yang mau mengemukakan pendapat dan bertanya. Selebihnya siswa enggan untuk menyampaikan apa yang mereka pikirkan.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV B SD Negeri 14/I Sungai Baung cukup rendah. Hal ini dikarenakan guru yang cenderung masih terbiasa dengan model pembelajaran yang sering digunakan sehingga kurang adanya pembaharuan model dalam mengajar. Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru belum tampak adanya pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa. Maka itu, perlu digunakannya model pembelajaran. Karena pada model pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting dalam mengajar dikelas. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang akan dirancang dan dilaksanakan oleh guru, namun setelah melakukan analisis terhadap berbagai aspek seperti karakter peserta didik, mata pelajaran, dan berbagai aspek lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi guna membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran agar lebih dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga siswa lebih aktif didalam kelas.

Model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan didalam suatu tujuan.

Setelah ditemukan permasalahan dari kurangnya kativitas belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKn, peneliti menemukan solusi yang akan digunakan sebagai pemecahan masalah dari kurangnya aktivitas belajar siswa tersebut. Yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) ini termasuk kedalam model pembelajaran tipe kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Fogg dalam Huda (2015:208-209) "*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment".

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memilih topik masalah **"Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV B SD Negeri 14/I Sungai Baung"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 14/I Sungai Baung?"

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 14/I Sungai Baung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya yang sama atau sejenis dengan penelitian ini yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Role Playing*.

### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, yaitu sebagai sumbangan pemikiran dalam memilih dan merencanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar terutama pada masalah aktivitas belajar. Selain itu penelitian ini dapat menambah

pengetahuan guru mengenai model *Role Playing* yang dapat digunakan saat proses pembelajaran.

- b. Bagi siswa, yaitu dapat memberikan masukan kepada siswa agar lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat merasakan suasana baru pada proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran. Manfaat lainnya yaitu sebagai sumbangan pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.