

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Agar tercipta manusia yang cerdas dan maju diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan mutu guru, karena guru sebagai ujung tombak kegiatan pendidikan. Proses pembelajaran akan optimal apabila guru mampu merencanakan pelaksanaan sampai dengan evaluasi (Sulhan, 2020, p. 2).

Pendidikan seni menjadi penting keberadaannya karena berorientasi pada sebuah proses *creative thinking* yang berguna untuk menggali dan mengasah kecerdasan peserta didik. Pendidikan seni masuk dalam komponen kurikulum sekolah dengan menyesuaikan pembelajaran terpadu lainnya yang disesuaikan menurut masing-masing jenjang pendidikan, baik SD, SMP maupun SMA. Kegiatan seni di dalam dunia pendidikan diharapkan mampu membentuk kepribadian dan karakter dari pada peserta didik. Peran pendidikan seni sebagai bagian dari komponen kurikulum di sekolah, selalu mengalami perubahan konsepsi seiring dengan perubahan yang terjadi di institusi sekolah. Pendidikan seni harus mampu menjadi alat yang digunakan untuk dapat mengembangkan dan menghasilkan pribadi/individu yang menanamkan nilai-nilai budaya baik lokal maupun nasional dan memiliki kemampuan berdaya kreatif tinggi sehingga seni menjadi lebih bermakna dan berbobot yang dapat memancing potensi kreatif anak

Didik (Pamungkas & Utama, 2021, pp. 2-3).

Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan pada tingkat sekolah dasar menekankan pada keterampilan kerajinan tangan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian siswa dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap, kemampuan dalam berkarya dan bersemangat (Siskowati & Prastowo, 2022, pp. 42-43).

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar di kelas serta wawancara narasumber, adanya faktor penghambat yang berasal dari siswa yaitu kemauan siswa bergerak, kepercayaan diri dan rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal mengenai seni tari yang dimiliki siswa masih kurang sehingga kesempatan untuk melakukan kegiatan kreatif, berpikir kreatif dan berproses kreatif menjadi terhambat, siswa menjadi sulit dalam membuat karya tari yang memiliki keberagaman gerak, pola lantai dan unsur-unsur pendukung tari lainnya. Faktor lain yang berasal dari guru mata pelajaran seni budaya di sekolah itu sendiri yaitu kurangnya penguasaan materi seni khususnya seni tari dan penggunaan metode pembelajaran pada saat mengajar yang kurang bervariasi.

Dalam proses pembelajaran guru dan siswa terkadang mempunyai hambatan, salah satunya yaitu dalam pembelajaran yang sedang berlangsung siswa kurang memperhatikan guru dan siswa terkadang jenuh dengan Pembelajaran yang monoton,

dalam artian guru belum biasa membuat siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini guru harus memberikan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, maka dari itu seorang guru perlu memberikan metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Peran metode pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Metode role playing dalam penelitian ini memiliki ciri-ciri yaitu pada proses belajar siswa dikondisikan untuk ikut merasakan suatu kondisi tertentu yang ada diluar kelas serta adanya permainan peran/tokok sambil belajar yang diperankan masing-masing siswa.

Menurut Santoso (2016:18) bahwa role playing adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode role playing (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologi itu. Selain itu, model pembelajaran role playing dimaksudkan sebagai salah satu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya berperan sebagai oranglain, seperti peneliti yang dikemukakan Guspira Mawarni (2022) dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Imam Kota Jambi. Hasil penelitian menemukan bahwa (1) Meningkatkan kualitas proses dan motivasi belajar dari metode role playing kelas V MI Ziyadatul Imam Kota Jambi (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada siklus II dengan skor observasi meningkatkan , motivasi

belajar siswa pada siklus I di peroleh rata-rata persentase sebesar 68,3% sedangkan pada siklus II di peroleh rata-rata persentase sebesar 89,4%

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati”**

## **1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati.

### **1.2.2 Sub-fokus Penelitian**

Pada fokus penelitian, terdapat sub-fokus penelitian. Dalam penelitian ini, sub-fokus ini yaitu terhadap sikap percaya diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : bagaimana implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini antara lain:

Untuk mengetahui gambaran dari Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai implementasi metode *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

###### 1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi bagi siswa.

###### 2) Bagi Guru

Dengan menggunakan metode *Role Playing*, sebagai alur untuk meningkatkan proses belajar mengajar dikelas.

###### 3) Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pentingnya dalam memilih suatu metode pembelajaran, khususnya pada SD Negeri 1 Gajah Mati.

4) Bagi peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dengan referensi peneliti berikutnya implementasi metode *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati.