BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan berperan sebagai sarana untuk memotivasi, membimbing, dan membina individu agar mampu mengoptimalkan potensi dirinya demi mencapai kualitas pribadi yang lebih baik. Melalui pendidikan yang tepat, seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang bermanfaat untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan juga memiliki peran krusial dalam kehidupan, karena diakui sebagai kekuatan yang mampu mendorong kemajuan individu. Dengan pendidikan, seseorang dapat menguasai keterampilan dan ilmu pengetahuan yang diperlukan dalam kehidupan.

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk membentuk manusia yang cerdas secara intelektual dan memiliki akhlak yang baik. Peran pendidikan sangat penting dalam menciptakan warga negara yang berpengetahuan dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga merupakan tanggung jawab setiap orang tua demi menjamin masa depan anak-anak mereka (Kurnia, 2023, h. 12). Oleh karena itu, negara menjamin hak setiap warga untuk memperoleh pendidikan sebagai bagian dari hak asasi manusia. Jaminan ini selaras dengan tujuan negara yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sebagai landasan utama dalam kehidupan seseorang, pendidikan harus dibangun dengan sebaik mungkin, terutama melalui proses pembelajaran di sekolah. Secara umum, pendidikan adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dijalani setiap individu. Proses ini berlangsung melalui berbagai bentuk, seperti pengajaran, pelatihan, maupun penelitian. Selain memberikan wawasan, pendidikan juga berperan penting dalam membentuk kecerdasan, moral yang baik, dan kemampuan dalam berbagai bidang kehidupan.

Pembelajaran merupakan proses yang bertujuan untuk memberikan pemahaman agar seseorang dapat membentuk kepribadian yang lebih baik. Melalui kegiatan belajar, individu akan memperoleh pengetahuan serta sudut pandang yang lebih bijak untuk menghadapi masa depan. Pembelajaran membantu setiap orang dalam membangun pemahaman yang mendalam dan arah berpikir yang positif, baik dalam aspek sosial maupun dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Menurut Suardi (2018, h. 17), pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Melalui proses ini, peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri. Dengan kata lain, pembelajaran membantu peserta didik agar dapat belajar secara efektif sepanjang hayat, kapan pun dan di mana pun. Keaktifan dalam pembelajaran muncul dari keterlibatan dalam kegiatan yang bersifat konstruktif dan mampu memicu perubahan positif dalam proses belajar.

Sementara itu, Wibowo (2016, h.72) menyatakan bahwa keaktifan dapat berupa aktivitas fisik maupun mental. Keberhasilan belajar ditentukan oleh keterlibatan aktif siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keaktifan ini penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan belajar adalah *role playing*, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain, baik secara individu maupun kelompok. Metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, menyimak, dan menjelaskan materi pelajaran.

Role playing atau bermain peran adalah metode belajar bahasa berdasarkan prinsip komunikasi (Amruddin, 2022, h.95) . Kata itu dapat digunakan dalam membangun ikatan sosial dalam ruangan kelas, dan juga untuk meningkatkan motivasi yang kuat melalui penggunaan bahasa lisan yang mengandung arti atau makna. Menurut Naldi et al, (2024, h.139), pengertian metode *role playing* merupakan metode dimana peserta didik berperan sebagai karakter tertentu, memungkinkan mereka untuk menjelajahi materi pelajaran dengan pendekatan yang berbeda. Melalui aktivitas ini, siswa juga belajar memahami karakter, perasaan, serta gagasan orang lain dalam situasi yang ditentukan. Penerapan metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, seperti dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, menjelaskan materi, dan mendengarkan penyampaian dari teman sekelas. Dengan

demikian, metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Berbeda dari studi sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Utami (2019, hlm. 57–76) telah meneliti dampak model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik membahas penerapan *role playing* dalam konteks pembelajaran cerita dongeng. Penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan cerita dongeng sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada siswa kelas 2 SD. Oleh karena itu, perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada fokus variabel yang dikaji, yaitu keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran cerita dongeng. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengisi celah dalam literatur yang ada serta memberikan perspektif baru mengenai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar pada jenjang pendidikan dasar yang lebih rendah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam menanggapi pembelajaran di kelas, hal ini disebabkan karena masih kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang efektif, Sebagian guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, tetapi ada juga guru yang melakukan pembelajaran menggunakan ppt, jadi dalam pembelajaran masih belum maksimal sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Namun ada beberapa siswa yang sangat tertarik dan juga aktif dalam mendengarkan materi yang disampaikan pada pembelajaran berlangsung. Peneliti berharap

dengan menggunakan metode *role playing* siswa akan lebih mudah memahami dan lebih aktif apabila materi yang disampaikan dengan pembawaan yang ringan, menarik dan tidak membosankan.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat mengajak siswa bermain sambil belajar ,sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penerapan metode *role playing* dianggap sesuai diterapkan karena karakteristik materi yang cocok, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian “ **Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 2 SD Negeri 3 Babat Toman**”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran yang digunakan oleh sebagian guru masih konvensional menggunakan beberapa buku paket dan media seadanya.
2. Keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belum tercapai secara optimal.
3. Belum adanya penggunaan metode *role playing* di SD Negeri 3 Toman

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 2 yang berfokus pada materi cerita dongeng.
2. Peneliti membatasi penggunaan metode *role playing* sebagai variabel pembanding dengan pembelajaran *role playing*.

1.4 Rumusan Masalah

Untuk lebih mengarahkan pelaksanaan penelitian, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini : Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 2.A SD Negeri 3 Toman ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditentukan ,maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas 2.A SD Negeri 3 Toman.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas pengetahuan di berbagai disiplin ilmu dan memberikan pemahaman yang lebih baik untuk kedepannya.

1.6.1 Manfaat Toritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. hasilnya diharapkan dapat memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran aktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman pembelajaran baru untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode *role playing*.

b. Bagi Guru

Adanya metode *role playing* membuka kesempatan bagi guru untuk memperoleh strategi ampuh dalam mendorong keaktifan siswa belajar di kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan proses belajar mengajar, terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia.