

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah tiang utama dari kebudayaan dan pondasi utama guna membangun peradaban dari sebuah bangsa. Pendidikan dalam suatu negara mempunyai peranan yang sangat penting karena pendidikan dapat menciptakan manusia yang mempunyai kualitas dan berpotensi. Maju tidaknya suatu negara juga dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Dengan demikian, pendidikan merupakan cerminan dari kualitas suatu negara.

Pendidikan merupakan aktivitas dan usaha manusia guna meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budinurani) dan jasmani (pancaindera serta ketrampilan-ketrampilan).¹ Pernyataan tersebut menunjukkan pentingnya siswa untuk meningkatkan kepribadiannya dalam menempuh pendidikan dan meningkatkan minat belajarnya. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran agar ilmu yang disampaikan oleh guru tersampaikan dan diterima dengan baik oleh siswa, maka perlu adanya minat belajar. Hal tersebut juga tentu dipengaruhi oleh kreatifitas guru dalam memberikan pembelajaran dalam kelas. guru dituntut untuk dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias.

¹) Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan Landasan, Teori dan 234 Metafora Pendidikan*, cet pertama, (Bandung : Alfabeta, 2010), hal. 4.

Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hendaknya disampaikan dengan menarik dan menyenangkan agar siswa mengikutinya dengan penuh semangat dan rasa minat belajarnya akan semakin terlihat. Menurut Slameto (dalam Nurhasanah, Siti, dan Ahmad Sobandi) definisi minat belajar yaitu suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan. Minat belajar dapat di ukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.² Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar itu adalah suatu rasa suka terhadap suatu mata pembelajaran tertentu yang dapat menjadi sebuah ketertarikan untuk mempelajarinya.

Tercapainya suatu tujuan dari sebuah pembelajaran adalah harapan setiap seorang pendidik. Namun didalamnya juga perlu diperhatikan bahwa dalam melakukan proses pembelajaran hendaknya melihat seberapa besar minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar siswa berperan sangat penting karena akan mempengaruhi keaktifan siswa dalam kelas ketika proses pembelajaran. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan terlihat. Mulai dari keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran dan juga ketertarikannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar siswa dapat di tingkatkan dengan cara menyajikan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan melibatkan siswa didalamnya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada hari Jum'at tanggal 07 Januari 2022, di kelas IV B MI Sultan Agung Sidomoro menunjukkan adanya

²⁾ Nurhasanah, Siti, and Ahmad Sobandi. "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 1.1 (2016): 128-135.

perilaku siswa yang minat belajarnya masih kurang dan perlu untuk ditingkatkan. Terkait dengan keadaan siswa pada saat kegiatan proses pembelajaran, peneliti menemukan adanya beberapa siswa yang kurang semangat dan kurang minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti juga menemukan adanya permasalahan di dalam kelas. Setelah peneliti mengamati bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran disana, dimana proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode tersebut, terlihat masih ada siswa yang tidak memperhatikan.³

Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat menyebabkan terjadinya verbalisme. Verbalisme adalah “penyakit” yang sangat mungkin disebabkan oleh proses ceramah. Oleh karenanya, dalam proses penyajiannya guru hanya mengandalkan bahasa verbal dan siswa hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Sementara itu, perlu disadari bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan yang tidak sama, termasuk dalam ketajaman dalam menangkap materi pembelajaran melalui pendengarannya.⁴ Fenomena tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi monoton, dan siswa hanya mendengarkan dan menulis penjelasan materi dari guru sehingga menjadikan siswa kurang aktif.

Langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah guru perlu memberikan sesuatu yang baru dalam menyajikan pembelajaran

³) Hasil Observasi yang dilakukan oleh Peneliti, pada Hari Jum'at tanggal 07 Januari 2022, di MI Sultan Agung Sidomoro.

⁴) Wina Sanjaya, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*”, cet 10, (Jakarta : Fajar Interprtama Mandiri, 2013) hal. 149.

dalam kelas. Jika guru tidak menghadirkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka minat belajar siswa akan rendah dan siswa menjadi kurang aktif. Berdasarkan dari fenomena tersebut, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang mendukung siswa agar lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas yang menjadikan minat belajar siswa muncul dan meningkat. Salah satu langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode bermain peran. Metode ini membuat siswa lebih aktif karena melibatkan siswa didalamnya. Metode ini juga melatih siswa untuk berkomunikasi karena metode ini dapat meningkatkan kemampuan ketrampilan berbicara dan berbahasa siswa.

Berdasarkan dari hal-hal yang telah peneliti uraikan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian Eksperimental dengan Judul **“Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 “Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro.”**

B. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, penting adanya batasan masalah. Pembatasan masalah pada sebuah penelitian digunakan untuk memudahkan peneliti agar fokus penelitian lebih terarah, dan untuk menghindari pelebaran pokok masalah. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Metode *Role Playing* dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran Tematik Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 “Pekerjaan di Sekitarku.”
2. Minat belajar pada penelitian ini merupakan minat belajar siswa kelas IV.
3. Objek penelitian ini dilakukan di MI Sultan Agung Sidomoro, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka telah diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah penerapan *Metode Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 “Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro?
2. Bagaimana penerapan *Metode Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran Tematik kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 “Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro?

D. Penegasan Istilah

Dalam sebuah penelitian perlu adanya penegasan istilah, agar terhindar dari pembahasan yang terlalu luas dan perbedaan dari istilah yang digunakan. Oleh karenanya, peneliti memberikan penegasan istilah, yakni :

1. Efektivitas

Efektivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata efektif yang berarti 1. Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), 2. Manjur atau

mujarab (tt obat), 3. Dapat membawa hasil, berhail guna (tt usaha, tindakan) mangkus, 4. Mulai berlaku (tt undang-undang, peraturan).⁵

Berdasarkan pengertian efektivitas diatas, efektivitas dalam penelitian ini adalah sebuah keadaan yang mempengaruhi keberhasilan suatu usaha perilaku, atau hal lainnya. Efektivitas pada penelitian ini adalah ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 terhadap minat belajar siswa kelas IV di MI Sultan Agung Sidomoro.

2. Metode *Role Playing*

Menurut Imelda Rahmi, dkk metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa secara langsung untuk aktif dengan melibatkan siswa ikut serta dalam memerankan suatu materi pembelajaran bersama. Ada pertumbuhan minat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka dapat menarik perhatian siswa dan memecahkan masalah kehidupan nyata yang diperoleh dari pengalaman mereka ketika memainkan karakter tertentu dalam drama.⁶

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya siswa terlibat dan ikut berperan aktif, dalam metode ini siswa berperan sebagai tokoh hidup ataupun benda mati yang dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kelas. Dari kegiatan tersebut, siswa akan mampu

⁵) Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2002) Kamus Besar Bahasa Indonesia, cet. 2. Jakarta : Balai Pustaka. Hal. 284.

⁶) Rahmi, Imelda, dkk. "*Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.*" *Journal on Teacher Education* 2.1 (2020): 197-206.

memecahkan masalah yang mereka temui dalam kehidupan nyata, berdasarkan dari pengalaman yang telah didapatkan pada saat memainkan karakter tertentu dalam sebuah drama.

3. Minat Belajar

Menurut Surya (dalam Wiliyanti Then) minat belajar diartikan sebagai rasa suka atau tidak suka dalam menghadapi suatu objek.⁷ Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa minat belajar adalah sebuah rasa kegembiraan atau ketidaknyamanan dalam menghadapi objek tertentu. Siswa yang memiliki minat belajar pada suatu mata pelajaran tertentu, akan merasa suka ketika menghadapi mata pelajaran tersebut. Siswa akan mau belajar dan selalu antusias ketika menghadapi mata pelajaran yang disukainya.

4. Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran Tematik Integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dari beragam bidang studi menjadi satu tema tertentu, yang dimana siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan pengetahuannya tidak terbatas dalam suatu disiplin ilmu tertentu. Dengan begitu, pembelajaran akan dapat mengembangkan ranah pengetahuan, sikap dan juga ketrampilan siswa dengan seimbang juga menyeluruh.⁸

Berdasarkan dari pengertian diatas, pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi dari

⁷⁾ Then, Wiliyanti. "Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Sekolah Tinggi Bahasa Harapan Bersama." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 3.2 (2020): 1-14.

⁸⁾ Hidayah, Nurul. "Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2.1 (2015): 34-49.

berbagai macam bidang studi menjadi satu tema tertentu, yang membuat pengalaman belajar lebih bermakna dan tidak dibatasi pengetahuannya dalam disiplin ilmu tertentu dan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa menjadiimbang dan menyeluruh.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian tersebut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *Metode Role Playing* guna meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 “Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *Metode Role Playing* terhadap minat belajar pada siswa kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 2 “Pekerjaan di Sekitarku” di MI Sultan Agung Sidomoro.

F. Kegunaan Penelitian

Pada setiap kegiatan sebuah penelitian, diharapkan penelitian dapat bermanfaat untuk individu, masyarakat ataupun sebuah lembaga. Sesuai dengan diketahuinya dari hasil penelitian diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai mana berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan tentang cara mengatasi kesulitan belajar pada pembelajaran Tematik.
 - b. Memperkaya ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan inovasi pembelajaran pada pembelajaran Tematik.

c. Menjadi bahan kajian lebih lanjut untuk masalah yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif oleh guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pandangan dan pengetahuan lebih sebagai calon tenaga pendidik yang nantinya akan terjun dalam mengajar.

d. Bagi Peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang sejenis dan sebagai bahan pengembangan untuk penelitian yang lebih lanjut.