

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pembelajaran yang tepat sangat memberi pengaruh terhadap kualitas belajar. Dengan demikian, guru perlu mempunyai pengetahuan serta inovatif dan kreatif agar pembelajaran menjadi menarik. Guru perlu memperhatikan metode yang digunakan. Ada banyak metode yang bisa digunakan diantaranya ialah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini merupakan cara yang dapat dilakukan oleh siswa sebab sangat menarik di mana bisa memainkan peran selaku tokoh sejarah atau peristiwa lampau. Metode *role playing* sesuai dengan karakter siswa karena sifat siswa senang bermain.

Pelajaran akan menarik apabila terdapat cerita, nyanyian serta tantangan di dalamnya. Guru yang harmonis tetapi serius akan menolong siswa memahami pelajaran dengan cara mudah dan menyenangkan. Guru tahu keadaan siswa serta memperhatikan siswa dalam kelas. Disamping itu, guru memberi kesempatan bagi siswa sehingga dapat berkembang.

Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat yang diajarkannya dan memahami berbagai metode pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar.¹

KBBI menjelaskan pemahaman sebagai hal yang dimengerti secara benar. Paham dimaknai dalam beberapa pengertian yakni (1), pengertian; mengetahui, (2), pendapat, pikiran (3) aliran; (4) pengertian benar (5) pandai memahami. Dengan demikian, pemahaman ialah proses untuk memahami, mempercayai sehingga mengerti.²

Dalam kaitanya dengan pemahaman dijelaskan juga tentang konsep dalam belajar. Konsep berkaitan pada teori, dan teori berhubungan dengan yang ilmiah. Apabila teori berkait konsep maka konsep mengenai pelajaran terfokus pada ilmu dari pembelajaran. Hal inilah yang disebut sebagai konsep maka inilah orang memahami pembelajaran.³

Belajar, ialah sikap pada semua keadaan seseorang. Belajar dimaknai sebagai proses yang dituju serta dibuat dalam banyak pengalaman.

Pembelajaran dilakukan jika seseorang menerima keadaan dan tidak bisa

¹Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang," *FKIP Universitas Riau* 1, no. 1 (2017): 38.

²Indah Purwanti, "Studi Kasus Tentang Pemahaman Orang Tua Yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus Di SDN Kembang Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik," 2012, 6.

³Dani Darmawan, *Konsep Dasar Pembelajaran*, 2008, 6.

menyesuaikan diri pada cara yang biasa, dan harus menyelesaikan masalah yang mengganggu kegiatannya. Penyesuaian diri dalam menghadapi masalah dengan tidak sadar, tidak memikirkan banyak mengenai apa yang dilakukan. Pembelajaran melakukan tingkah laku sehingga mencapai respon sesuai keinginan. ⁴

Hubungannya dengan pembelajaran PAK, suksesnya pembelajaran terlihat dari kemampuan guru untuk memberi pelajaran yang menarik. Cara belajar yang bermutu dari guru selaku *manager* yang bisa menggunakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Dalam kaitannya dengan penjelasan di atas maka diharapkan siswa di sekolah lebih memahami tentang pembelajaran PAK sehingga dapat beriman serta bertumbuh. PAK bukan hanya dari nilai agaman namun melalui diri siswa yang telah mencapai standar, dalam memenuhi kriteria sebagai orang Kristen. PAK tidak hanya mengetahui, namun perlu menjadi pegangan hidup dari siswa yang diterapkan melalui tingkah laku baik pada teman, orang tua, guru serta masyarakat yang luas khususnya pada Tuhan. ⁵

Seperti diketahui, metode dalam mengajar ialah cara untuk mengelola interaksi antara pengajar dan pelajar sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. kegiatan ini sendiri merupakan

⁴Ibid., 4.

⁵Martha Berliana Simanjuntak, "Hubungan Pancasila Belajar Pendidikan Dengan Kepribadian Siswa," *Iniversitas Darma Agung* 1, no. 1 (2020): 60.

multidimensi. Maksudnya saat siswa belajar, mereka bisa menyimak, merasa serta berkata, menulis dan melakukan sesuatu. Tidak sedikit dari aktivitas yang dapat dikerjakan. Namun tindakan siswa sangat dipengaruhi oleh pengajar dalam mengelola serta memimpin pembelajaran. Contohnya ketidakmampuan siswa yang diakibatkan karena tidak menyiapkan peluang saat belajar dengan multiarah.⁶ Dalam belajar, pengajar harus memberikan waktu bagi siswa dalam mengerjakan aktivitas, berdasarkan waktu tujuan dan fasilitas belajar. Guru perlu mengerti prinsip belajar serta metode yang dipakai yakni memilih serta menerapkan.

Metode mengajar perlu dipilih secara kreatif sedemikian rupa. Belajar dengan kreatif memfokuskan pada peserta didik selaku pelaku (subjek), dan peran guru selaku pembimbing, yang mengarahkan serta membantu. Pembelajaran kreatif dilakukan dengan metode yang berbeda-beda sehingga memberi kreativitas baru serta sikap pelajar sehingga semangat dalam belajar. Dengan begitu, pelajar berada pada simpulan "ada sesuatu yang baru yang saya peroleh!".⁷

Ada salah satu metode dari Marlene LeFever, dalam tulisan, *Creative Teaching methods (1885)*, yaitu *Role Playing*, merupakan salah satu cara

⁶B.s. Sidjabat, *Mengajar Dengan Profesional*, 2010, 230.

⁷wiwi Isnaeni Leny Angraeni, F, puput marthin HB, "Efektivitas Metode Role Playing Berbantuan Medispro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia," *J. Bio.Edu* 4, no. 312 (2015).

dalam menguasai pelajaran dalam memberi imajinasi serta penghayatan pada siswa. Imajinasi penghayatan diberikan peserta didik melalui peranan tokoh hidup dan bendah mati.⁸ Menggunakan Metode *role playing* di harapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran.⁹ dalam tulisan Yamin didefinisikan "*metode role playing* ialah cara dalam melibatkan dua atau lebih siswa mengenai suatu pembahasan. Dengan demikian metode *role playing* menuntut pelajar untuk mampu memerankan keadaan yang dialami sehari-hari.¹⁰

Melalui pengamatan awal, penulis menemui bahwa siswa di SDN 2 Denpina secara khusus kelas V menunjukkan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran yang berlangsung. Pemahaman siswa mengartikan siswa paham dari segi pengetahuan dapat memberikan pendapat dan mengerti serta memahami akan pembelajaran yang dipelajarinya. Sedangkan yang penulis lihat pada saat observasi ketika guru mengajar, guru akan bercerama sekaitan dengan materi kemudian menuangkan pelajar menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa (LKS), akan tetapi siswa kurang mampu menjawab pertanyaan tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam memahami apa yang

⁸ Hasan Basri. "Penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 032 Kualu kecamatan tambang", *FKIP Universitas Riau, vol 1 nomor* (2017), 41.

⁹Sidjabat, *Mengajar Dengan Profesional*, 233.

¹⁰Rizki Ananda, "Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota," *basicedu 2*, no. 1 (2018): 34.

dibacanya. Ketika guru mengajak siswa membaca agar siswa dapat mengemukakan pendapat dari apa yang dibacanya siswa pun sulit memberikan pendapat dan lebih banyak memilih diam. Ketidakfokusan siswa dalam belajar mengakibatkan siswa kurang mengerti dan kurang mampu memahami tentang apa yang di baca dan materi yang dipelajari. Banyak juga ditemukan hasil jawaban LKS yang sama ketika guru memeriksa jawaban LKS yang dikumpulkan siswa dikarenakan siswa menyontek hasil pekerjaan temannya.

Penulis tertarik menerapkan metode pembelajaran secara tepat untuk memberi peningkatan pemahaman dalam belajar PAK. Penulis berharap melalui metode pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan semangat serta motivasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PAK.

Metode *role playing* ialah metode belajar mengajar yang bisa di terapkan supaya guru memberi semangat serta antusias bagi peserta didik dalam belajar untuk menampilkan dirinya sebagai sumber dan media belajar serta dalam menyampaikan pesan. Pembentukan rasa percaya diri pun difasilitasi oleh metode itu. Sehingga penelitian ini mengenai cara penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran PAK Siswa kelas V SDN 2 Denpina.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ialah bagaimana peningkatan pemahamana siswa pada mata pelajaran PAK melalui penerapan metode *role playing* di kelas V SDN 2 Denpina

C. Tujuan penelitian

untuk mendeskripsikan penerapan motode *role playing* dalam memningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAK kelas V SDN 2 Denpina.

D. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Akademik

- a. Penulisan ini kiranya dapat memberikan sumbangsih pemikiran bagi mahasiswa di IAKN Toraja, terutama pada mata kuliah strategi pembelajara.
- b. Untuk Kampus: Bisa menambah pengetahuan bagi mahasiswa tentang bagaimana metode *role playing* sebagai salah satu metode mengajar bagi siswa SD.

2. Manfaat Praktis,

a. Bagi Sekolah

Dapat menggunakan metode *role playing*, dalam peningkatan pemahaman siswa dalam pelajaran PAK.

b. Bagi Peneliti Lanjutan

Bisa dipakai menjadi dasar riset lanjutan serta pokok pikiran dalam melanjutkan riset demi peningkatan pembelajaran.

