

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan Trianto (2009: 17).

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran keberhasilan siswa merupakan harapan setiap guru dan orang tua. Semua guru atau siswa pasti selalu mengharapkan agar setiap proses belajar mengajar dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Guru mengharapkan agar siswa dapat memahami setiap materi yang diajarkan, siswa pun mengharapkan agar guru dapat menyampaikan atau menjelaskan pelajaran dengan baik, sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari sudut proses pembelajaran harus memiliki model yang cocok dengan tema yang akan diajarkan, dan memiliki kesesuaian antara siswa dan suasana belajar. Akan tetapi harapan-harapan itu tidak selalu dapat terwujud, banyak siswa yang kurang memahami penjelasan guru. Ada siswa yang nilainya selalu rendah, bahkan ada siswa yang tidak bisa mengerjakan soal atau jika mengerjakan soalpun jawabannya asal-asalan. Semua itu menunjukkan bahwa guru harus selalu mengadakan perbaikan secara terus-menerus dalam

pembelajarannya, agar masalah-masalah kesulitan belajar siswa dapat diatasi, sehingga hasil belajar siswa mencapai tujuan yang diharapkan.

Banyak faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu memahami pembelajaran tematik, siswa kurang memahami penjelasan guru, guru kecenderungan hanya memberikan keterampilan berbicara secara teoritis, kurang pada praktik, kegiatan pembelajaran yang diberikan guru masih secara klasikal, yang menyebabkan siswa menjadi bosan, walaupun memberikan kegiatan praktik hanya berpaku pada latihan-latihan yang ada pada buku saja, kemudian guru memberi penilaian.

Anak usia Sekolah Dasar (SD) pada umumnya berada dalam rentang usia 6-11 tahun atau 10-12 tahun. Usia anak setelah mencapai 10 tahun, anak berada pada masa moral relativis. Relativis moral diartikan menggantikan moral yang kaku. (Piaget dalam Trianto. 2009: 14).

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah, bagaimana bahan pengajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Hal ini disebabkan karena anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda baik intelektual, psikologis, dan biologis.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran semester ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014 sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran tematik. Siswa yang mendapat nilai 65 hanya 4 siswa dari jumlah seluruh siswa 15 orang siswa. Pada hal KKM yang ditetapkan 65. Jika

dihitung secara klasikal siswa yang tuntas hanya 27% dari seluruh siswa. Siswa banyak yang ribut pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi terganggu. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Rerata Hasil Ulangan Harian Tematik Semester Ganjil Siswa Kelas V

No	Kreteria	Rentang Nilai	Banyaknya Siswa	Persentase (%)
1	Baik	70	4	27
2	Cukup	59-69	5	33
3	kurang	59	6	40
	Jumlah		15 orang	100

Sumber Nilai Ulangan Harian Tematik Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014

Untuk memotivasi belajar siswa agar lebih aktif peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran bermain peran, hal ini diharapkan akan terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pembelajaran tematik khususnya di kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2014/2015.

## **B. Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, teridentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran tematik sehingga proses pembelajaran pasif.
2. Siswa banyak yang ribut pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi terganggu.
3. Siswa kurang memahami penjelasan guru sehingga hasil belajar siswa rendah.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini akan membahas masalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran di kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V *dengan penerapan* metode pembelajaran bermain peran?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V *dengan penerapan* metode pembelajaran bermain peran?
3. Bagaimana kinerja guru setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran di kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui model pembelajaran bermain peran siswa kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui model pembelajaran bermain peran siswa kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran.
3. Untuk memperbaiki kinerja guru melalui model pembelajaran bermain peran.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta didik

Memperluas pengetahuan siswa dalam penerapan model pembelajaran bermain peran

2. Bagi Guru

Membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guna mengadakan penelitian lebih lanjut dan mengetahui sejauh mana tingkat kesulitan dalam proses belajar serta bagaimana solusi yang seharusnya dilaksanakan.