

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari segala aspek bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia. Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang diinginkan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman.

Maka seharusnya proses pendidikan harus dengan kualitas pendidik serta sarana dan prasarana yang memadai supaya tercapai pendidikan yang baik. Pendidikan adalah wadah peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik. Pernyataan ini sesuai dalam pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah :

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.”¹

Tujuan ini dapat tercapai apabila diiringi dengan peningkatan mutu dalam dunia pendidikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah sumber daya manusia yang terlibat dalam dunia pendidikan, yaitu seperti peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum, pengadaan buku-buku pelajaran serta usaha-usaha lain yang berkaitan dengan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan diharapkan semua komponen berkerjasama.

Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari kegiatan pendidikan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan

¹ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, cet. 1 ; Jakarta BP Panca Usaha, 2003, h.4.

pembelajaran secara efektif dan efisien.² Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Keduanya merupakan aktivitas penting dalam pendidikan.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan belajar mengajar pasti melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru.

Tugas guru dalam pembelajaran tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, akan tetapi seorang guru juga harus memahami bakat, minat, kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar guru dapat membantu peserta didik apabila mereka mengalami kesulitan dalam belajar. Akan tetapi dalam praktiknya saat ini, guru hanya sebatas menyampaikan materi dan uji kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik tanpa memperhatikan tingkat pemahaman dari peserta didik itu sendiri.

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, cet.8 ; Bandung: Alfabeta, 2010, h.14.

Proses pembelajaran yang terjadi menempatkan siswa hanya sebagai pendengar pasif terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya. Pasifnya siswa selama proses pembelajaran juga dikarenakan pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat. Metode mempunyai nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar, nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya dari proses kegiatan belajar mengajar.

Salah satu hal juga yang perlu dan penting diperhatikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal adalah penyusunan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah cara yang sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan adanya strategi pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah dan terkendali.

Strategi pembelajaran diperlukan disetiap jenjang sekolah, tak terkecuali pada jenjang sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, umumnya seorang guru kelas bertanggung jawab atas beberapa mata pelajaran. Idealnya, setiap mata pelajaran akan memiliki strategi pembelajaran yang berbeda, hal ini dikarenakan setiap mata pelajaran tersebut memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda. Untuk itu, diharapkan guru untuk lebih memperhatikan strategi pembelajaran yang digunakannya.

Untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, seorang guru harus mampu memilih strategi pembelajaran dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Strategi pembelajaran adalah cara yang sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.³

Untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih konkrit, guru dapat membuat strategi pembelajaran dengan menggunakan beraneka ragam metode dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang menitik beratkan kepada siswa dan memotivasi semangat siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar adalah metode Role Playing. Metode pembelajaran role playing adalah suatu metode perbaikan dalam pembelajaran yang membuat siswa lebih banyak beraktivitas. Metode ini bertujuan agar siswa menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar. Lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya dan hasil belajarpun akan lebih meningkat.

³ Hamdani, *Strategi Belajar Menjagar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 80

Metode pembelajaran Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Bedasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang peneliti lakukan di SDN Pesanggrahan 01 Pagi pada kelas II, saat proses pembelajaran guru dalam mengajar masih membacakan materi pelajaran hari ini cerita dan siswa mendengarkan lalu terakhir ditutup dengan penugasan terkait materi hari itu. Proses pembelajaran seperti itu hanya berpusat pada guru atau berlangsung searah. Proses pembelajaran seperti itu yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena siswa tidak dilibatkan secara aktif. Sehingga membuat siswa mudah lupa atau bahkan kurang memahami materi apa yang sudah dipelajarinya hari ini.

Saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II di SDN Pesanggrahan 01 Pagi tersebut, peneliti bertanya apakah guru tersebut sudah mencoba menerapkan beberapa variasi metode pembelajaran untuk pembelajaran PLBJ di kelas II seperti metode role playing dan guru tersebut menyatakan jika belum pernah mencoba menerapkan metode role playing dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut menimbulkan hasil belajar untuk pembelajaran PLBJ tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah karena sekolah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran PLBJ kelas II diangka nilai 75 dan bukan hanya terhadap hasil belajar tetapi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran juga kurang semangat. dari

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang masih kurang menarik sehingga membuat siswa kurang aktif dan pembelajaran terkesan monoton.
2. Metode Role Playing yang belum diterapkan dalam pembelajaran saat dikelas
3. Hasil belajar siswa kelas II di SDN Pesanggrahan 01 Pagi yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah.
4. Apakah peran strategi pembelajaran dalam mengelola pembelajaran PLBJ di Sekolah Dasar

5. Bagaimana mengembangkan strategi pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan pada identifikasi masalah, maka ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Masalah yang diperoleh adalah pengembangan strategi pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi
2. Pengembangan strategi pembelajaran dengan metode role playing dilaksanakan pada tingkat Sekolah Dasar khususnya tingkat II
3. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Pesanggrahan 01 Pagi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana mengembangkan strategi pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan strategi pembelajaran dengan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka adapun manfaat yaitu:

1. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, aktif dalam pembelajaran dan dapat memahami materi dengan mudah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Menambah wawasan pendidik dalam mengajar pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran Role Playing untuk salah satu variasi pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dapat tercipta pelajaran yang menyenangkan guna meningkatkan hasil pembelajaran.

3. Bagi Pihak Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dan dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya SD Negeri Pesanggrahan 01 Pagi

4. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar.

