

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu wadah untuk mengarahkan peserta didik agar mendapatkan pengajaran dalam berperilaku yang baik sesuai dengan aturan yang berlaku dan memiliki kecerdasan yang luar biasa. Pendidikan tidak hanya didapatkan dalam sekolah saja, tapi juga berkaitan dengan keluarga dan masyarakat. Dengan begitu, pendidikan memiliki fungsi dan tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai “Sistem Pendidikan Nasional”. Dalam undang-undang dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter yang baik sehingga membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menciptakan hubungan baik antara guru masyarakat dan keluarga sehingga mereka menjadi orang yang berpengetahuan dan tanggap dalam menemukan ide dan perilaku baru yang dapat membentuk kualitas generasi mendatang yang luar biasa dan bertanggung jawab.¹

Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran yang berkualitas dengan metode yang inovatif. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses yang tersusun sistematis dimana didalamnya terdapat orang yang melakukan suatu kegiatan belajar dan mengajar yang didukung oleh *skill* atau kemampuan lainnya, seperti kurikulum yang berlaku, media pembelajaran yang sesuai, metode pembelajaran yang menarik, dan alat peraga pendukung pembelajaran lainnya. Pembelajaran merupakan kegiatan yang diutamakan dalam proses pendidikan di suatu lembaga sekolah. Proses pembelajaran yang dicapai merupakan faktor penentu keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu. Dengan demikian, siswa yang terlibat dalam pembelajaran juga dapat mengalami perubahan dalam cara berpikirnya, sudut pandang dalam menanggapi suatu problematika, peningkatan dalam bidang pengetahuan, kreatif dalam keterampilan, dan memiliki sikap yang sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku.

¹Aas Siti, *Teori Pendidikan dalam Al-Qur'an*, Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam, Vol07, No 01,(2018): 28, diakses pada 20 Oktober 2022 http://www.researchgate.net/publication/324552938_TEOURITEORI_PENDIDIKAN_DALAM_AL-QUR'AN/link/5ad567fd0f7e9b285936b762/download

Selama proses pembelajaran di sekolah, guru akan menemukan siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu guru tidak terlepas dengan masalah keaktifan siswanya di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut, biasanya guru mulai memilih, menentukan dan mengembangkan metode atau pendekatan yang sesuai untuk mencapai rangkaian proses pembelajaran yang diinginkan dengan hasil pembelajaran yang maksimal. Sehingga guru menjadi faktor utama yang menentukan suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai. Seorang guru mempunyai tanggung jawab mejadikan pembelajaran yang bermutu dan memiliki kualitas karena pembelajaran yang berkualitas memberikan hasil yang bagus dalam proses pembelajaran.² Untuk itu perlu adanya komponen-komponen dalam pembelajaran salah satunya yaitu metode pembelajaran. Tentu saja seorang guru dikatakan mencapai keberhasilan apabila menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran. Bila mana seorang guru tidak tepat dalam menggunakan metode pembelajaran maka mungkin terjadi kesulitan selama proses mengajar. Untuk itu, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan kreatif dapat mempermudah guru ketika mengajar dan memiliki daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang kemudian menjadikan suasana kelassangat menyenangkan, sehingga keaktifan peserta didik mengalami peningkatan.

Padahal, hingga saat ini, banyak sekali ragam metode pembelajaran yang dapat digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak bosan. Namun, ketika metode pembelajaran yang berbeda diperkenalkan, pertimbangan diperlukan, karena selain menyesuaikan dengan mata pelajaran, kami juga berharap tidak salah tujuan ketika menggunakan metode pembelajaran tersebut.

Salah satu metode pembelajaran yang ingin peneliti kaji adalah metode bermain peran yang digunakan pada mata pelajaran PPKn. Metode pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran yang penguasaan materinya dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara bermain bersama mereka sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengalaman yang diperoleh melalui metode ini adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan teman, berkomunikasi dan mengingat suatu kejadian menggembarakan. Melalui metode *role playing* peserta didik dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk memilih peran yang sesuai dengan

²Pupuh Fathurrahman, DKK, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Rifaka Aditama, 2017), 13.

karakteristik temannya. Hal ini sangat baik dilakukan karena dapat mengasah kemampuan siswa untuk memecahkan masalahnya sendiri.³

Peneliti melakukan penelitian di MI Nahdlatul Ulama, MI ini merupakan salah satu madrasah atau sekolah tingkat dasar yang difavortikan oleh sebagian orang di desa Gribig. Dari letaknya yang nyaman dan strategis yaitu terletak di kelurahan Klumpit, kecamatan Gebog, kabupaten Kudus, membuat akses untuk ke lokasi sangat mudah. Tempatnya sangat asri karena banyak pepohonan, aman dengan gerbang yang menjulang tinggi, dan nyaman untuk proses belajar mengajar, walaupun dekat dengan jalan raya tetapi sekolah ini ditutup dengan gerbang besi yang tinggi sehingga pendidik tidak khawatir ketika siswa bermain di luar kelas saat jam istirahat berlangsung. Dalam sekolah ini juga mempunyai banyak prestasi yang sudah diperoleh baik tingkat kecamatan, kota, maupun tingkat provinsi. Sudah tidak heran lagi apabila banyak dari lulusan TK (Taman Kanak-Kanak) di desa Gribig dan sekitarnya yang ingin melanjutkan pendidikan di MI Nahdlatul Ulama.

Peneliti memilih kelas V sebagai objek dari penelitian ini karena peneliti percaya bahwa peserta didik kelas V sudah mulai nalar jika diberi pertanyaan dan memiliki wali kelas yang cekatan juga komunikatif. Beliau adalah salah satu pendidik yang sabar, kreatif, ulet, memiliki pengetahuan luas dan berpengalaman. Peneliti menemukan fakta di lapangan bahwa kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran menurun, siswa masih bersikap acuh dalam aktivitas belajar mengajar, kurang aktif dalam berpendapat karena seringnya bicara senduru dengan temannya, belum bisa belajar secara mandiri ketika gurunya izin keluar kelas. Problematika ini tentukan mempengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, peneliti juga menemukan fakta bahwa, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kurang diminati oleh peserta didik. Fakta tersebut terbukti dengan banyaknya siswa yang mengantuk di kelas, tidak mendengarkan gurunya dan tidak aktif bertanya ketika ada yang belum dipahami.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti mencoba mengatasinya dengan mengimplementasikan metode *role playing* pada mata pelajaran PPKn di kelas V, karena dalam metode ini akan melibatkan seluruh siswa agar berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk belajar membagi

³Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm208-209

tanggungjawabnya melalui pemeranan tokoh dan diajak untuk berpikir bagaimana memecahkan masalah yang sedang dihadapi serta bagaimana solusi mengatasi masalahnya agar dapat mengambil keputusan dalam kelompok secara cepat dan tepat.

Berdasarkan uraian mengenai beberapa problematika yang ada dalam suatu lembaga sekolah tingkat dasar dan uraian yang menggambarkan pentingnya metode pembelajaran *role playing* untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai **“Implementasi Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V MI Nahdhatul Ulama Gribig Kudus”**

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana “mengimplementasikan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V di MI Nahdhatul Ulama Gribig Kudus”.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses perencanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V MI Nahdlatul Ulama?
2. Bagaimana proses pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn kelas V MI Nahdlatul Ulama?
3. Bagaimana hasil dari implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V MI Nahdlatul Ulama?

D. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui problematika yang terjadi beserta penentuan rumusan masalahnya, adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui proses perencanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V MI Nahdlatul Ulama.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn kelas V MI Nahdlatul Ulama.
3. Untuk mengetahui hasil dari penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V MI Nahdlatul Ulama

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian nantinya diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberi kontribusi ilmu PGMI dalam bidang implementasi menggunakan metode pembelajaran *role playing* di Madrasah Ibtidaiyyah dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Siswa memiliki kesan tersendiri ketika belajar menggunakan metode pembelajaran dan memiliki pengalaman serta wawasan yang luas, artinya siswa dapat belajar untuk lebih mengenal dirinya sendiri dan peka terhadap perasaan teman-temannya maupun orang lain, sehingga berpengaruh pada kemajuan tingkat keaktifan siswa di kelas terutama pada pembelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

Guru lebih mudah dalam menerangkan materi kepada siswanya karena penggunaan metode yang sesuai dengan materi dan mata pelajaran yang diajarkan.

c. Bagi Lembaga Sekolah/ Madrasah

Terkait lembaga pendidikan, diharapkan kajian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk peningkatan mutu lulusan lembaga pendidikan madrasah. Selain itu, penelitian ini harus memberikan informasi yang sebenarnya tentang kondisi objektif lapangan dan proses pembelajaran yang dilakukan. .

d. Bagi Peneliti

Metode pembelajaran yang ingin diimplementasikan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sesama maupun diri sendiri serta dapat mengembangkan potensi peneliti dalam mengkaji metode *role playing* yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah tingkat dasar

F. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam penyusunan penelitian, maka dapat dituliskan sistematika penulisan sesuai dengan buku panduan yang ada sehingga masing-masing dari bab akan diperinci sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal sistematika penulisan terdapat halaman cover, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman

pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar

2. Bagian isi

BAB I PENDAHULUAN yang meliputi: latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II KERANGKA TEORI yang meliputi: Metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, penelitian terdahulu, kerangka berpikir

BAB III METODE PENELITIAN yang meliputi: jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN yang terdiri dari gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian

BAB V PENUTUP terdiri dari simpulan dan saran-saran

3. Bagian akhir

Bagian akhir dari sistematika penulisan terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan data riwayat pendidikan peneliti.