

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan pendidikan, manusia dapat berupaya untuk meningkatkan taraf hidup dan memperbaiki masa depannya. Hal tersebut disebabkan oleh kualitas manusia yang berpendidikan akan jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan manusia yang tidak berpendidikan.¹ Adanya pendidikan dalam diri seseorang akan mempengaruhinya dalam bersikap dan berinteraksi dengan individu lain. Oleh sebab itu, manusia yang mempunyai pendidikan akan dapat memposisikan dirinya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dengan lebih baik. Seiring dengan tingginya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan perlu diimbangi dengan kualitas pendidikan yang baik pula. Tetapi untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik diperlukan sinergi antara sistem pendidikan dan konsep pembelajaran.

Pemerintah mengatur sistem pendidikan dalam UU RI NO 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan.² Dimana pada UU NO 20 Tahun 2003 ini membahas mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Disebutkan didalam UU NO 20 tahun 2003 bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2014, hlm.20

² Lihat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Pencapaian tujuan pendidikan nasional yang memprioritaskan penanaman karakter siswa perlu dilakukan sejak dini. Hal tersebut dapat dimulai pada pendidikan tingkat dasar seperti Madrasah Ibtidaiyyah. Madrasah Ibtidaiyyah adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia, setara dengan Sekolah Dasar, yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama. Namun, dalam pencapaian tujuan pendidikan sering terhalang dengan ketidaksesuaian pembelajaran.⁴

Pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah perlu disesuaikan dengan perkembangan psikologi anak. Hal tersebut disebabkan karena Siswa Madrasah Ibtidaiyyah berada pada usia pembentukan, Piaget berpendapat bahwa pada usia 7-10 tahun yaitu usia MI anak berada pada fase transisi, yaitu fase dimana anak mulai memperhatikan dirinya dan orang lain.⁵ Pada fase ini anak mengenal tiga hal, yaitu hak pribadi, norma sosial dan aturan timbal balik. Ketiga hal tersebut sangat mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan emosinya. Jika pada fase ini anak mendapat pembelajaran yang baik maka hasilnya juga akan baik begitu pula sebaliknya. Namun, pada kenyataannya guru Madrasah Ibtidaiyyah kurang menyadari bahwa hasil pendidikan yang diberikan sangat mempengaruhi kualitas manusia di masa depan.

Pendidikan yang di berikan oleh guru Madrasah Ibtidaiyyah juga menjadi penentu awal mengenai ketercapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan akan tercapai jika terjadi penyesuaian antara tujuan dan pembelajaran, proses pembelajaran harus diarahkan pada pembentukan karakter yang akan tertanam dalam diri peserta didik, dimana segala sesuatu yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran selalu berorientasi pada

³Abdullah Idi, *Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat Dan Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada: Jakarta , 2011, hlm. 268

⁴ Aris Shoimin, *Op.Cit.* hlm.23

⁵ Bisri Musthofa, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta : Parama Ilmu, 2015, hlm: 120-121

tujuan pendidikan. Karena seperti yang dikemukakan oleh Antonius bahwa pembelajaran dapat mempengaruhi karakter yang tertanam pada diri siswa.⁶

Perbaikan pembelajaran di tingkat dasar sangat perlu di lakukan. Hal tersebut dilihat dari data KPAI yang menunjukkan bahwa pada tahun 2014, tercatat 67 kasus anak yang menjadi pelaku kekerasan. Sementara pada 2015, menjadi 79 kasus. Selain itu, anak sebagai pelaku tawuran mengalami kenaikan dari 46 kasus di tahun 2014 menjadi 103 kasus pada 2015.⁷ Dari data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap jumlah anak-anak sebagai pelaku kasus kriminalitas di Indonesia. Hal tersebut juga ditunjang dengan pernyataan Riana Mashar bahwa terjadi pelonjakan kasus bunuh diri anak berusia di bawah 15 tahun sebesar 120% (0,8-1,7 per 100.000/ tahun).⁸ Beberapa kasus diatas menunjukkan masalah yang ada emosi anak sekaligus menunjukkan tingkat kecerdasan emosional anak yang rendah.

Seorang guru Madrasah Ibtidaiyyah dapat mengupayakan perbaikan pembelajaran melalui pemilihan model pembelajaran yang digunakan di kelas. Pemilihan model yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, karena pemilihan model pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak, maka Pemilihan model pembelajaran haruslah yang memberikan bagi anak dalam berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran, model pembelajaran yang dapat menyediakan berinteraksi dengan lingkungan adalah model pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Model pembelajaran yang aktif dan inovatif dapat memberikan efek yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan. Karena model pembelajaran yang inovatif akan menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna.⁹ Hal tersebut sepaham dengan penelitian yang dilakukan oleh

⁶Antonius, *Buku Pedoman Guru*, Yrama Widya: Bandung, 2015, hlm.122

⁷ Ipac Ayu Nugraha, *Catatan Akhir Tahun KPAI: Anak Sebagai Pelaku Kejahatan Meningkat.(online)*, 2016, <http://lifestyle.bisnis.com/read/20160102/236/506440/catatan-akhir-tahun-kpai-anak-sebagai-pelaku-kejahatan-meningkat>. (22 Desember 2017)

⁸ Riana Masher, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta : Prenatal Media Group, 2015, hlm. 2.

⁹ Aris Shoimin, *Op.Cit*, hlm.21

Adrian bahwa metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran yang disampaikan. Karena model pembelajaran yang digunakan akan langsung berhubungan dengan peserta didik.¹⁰ Dari sekian banyak model pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran yang aktif dan inovatif, diantaranya adalah model pembelajaran *Role Playing* dan *Cooperative Scripts*.

Model pembelajaran *Role Playing* berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain.¹¹ Model pembelajaran *Role Playing* menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dengan kelompoknya dalam pemenuhan tugas. Yang artinya peserta didik harus berinteraksi dengan teman sekelompoknya dalam penugasannya. Dimana masing-masing dari siswa harus menekan sifat egoisme masing-masing untuk mendengarkan pendapat dari siswa yang lain. Dengan demikian proses ini akan membantu siswa untuk meninggalkan sifat egosentris yang siswa-sisanya masing ada dari fase perkembangan sebelumnya. Selain itu dengan adanya kerja sama yang dibutuhkan untuk memenuhi tugas, siswa juga diperkenalkan bahwa manusia itu bukan hanya makhluk individu tetapi juga makhluk sosial yang membutuhkan orang lain. Dengan demikian, maka akan timbul interaksi aktif yang akan memberikan pengalaman sosial. Rian juga menjelaskan didalam penelitiannya di SD bahwa metode *Role playing* dapat meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik.¹² Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Diyanti bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat memberikan pengaruh yang signifikan

¹⁰Adrian Rizal Novianto, Pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Paikem) Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Pada Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas 5 SDN Tembok Dukuh Surabaya)”, *Jurnal* Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya, 2014.

¹¹Hamid S Hasan, *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta:Depdikbud, 1996, hlm. 67

¹² Indah Aminatuz Zuhriyah, Aplikasi Model *Role Playing* Sebagai Upaya Pembelajaran Nilai Dalam Pendidikan IPS SD/MI, *Jurnal* Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2009, hlm. 78

terhadap kecerdasan sosio-emosional siswa.¹³ Karena metode *Role Playing* menyajikan situasi sosial yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

Selain model pembelajaran *Role Playing* ada juga model pembelajaran yang aktif dan inovatif lainnya, yaitu model pembelajaran *Cooperative Scribts*. Model pembelajaran *Cooperative Scribts* merupakan model Pembelajaran dimana terjadi suatu kesepakatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa untuk berkolaborasi memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan cara-cara yang kolaboratif seperti halnya menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan siswa.¹⁴

Model pembelajaran *Cooperative Scribts* menekankan pada peserta didik untuk bekerja sama dengan teman sekelasnya secara berpasang-pasangan. Dimana setiap pasangan dituntut untuk bekerja sama dalam memahami materi pelajaran yang disuguhkan oleh guru. Dengan demikian maka akan ada interaksi yang terjadi antara dua siswa tersebut dengan menyingkirkan egoisme masing-masing supaya tugas guru dapat terselesaikan. Karena dengan pembagian pasangan yang diberikan oleh guru siswa harus menyesuaikan diri dengan siapapun yang menjadi pasangannya. Dengan adanya pembelajaran seperti ini akan mengajarkan peserta didik untuk tidak berinteraksi dengan satu atau sekelompok orang saja. Dimana hal tersebut akan membantu peserta didik untuk meninggalkan sifat egosentris yang ada pada fase perkembangan sebelumnya. Jika hal tersebut dilaksanakan maka dengan sendirinya akan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Diperlukan pengalaman yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan individu atau kelompok lain untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Dimana akan terjadi proses negosiasi dalam segala hal untuk mencapai kehidupan yang damai dan tentram. Karena lingkungan terdiri dari sekumpulan individu yang masing-

¹³ Dianti Jati Pratiwi, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Sosio-Emosional Siswa Kelas V SDN Lidah Kulon I Surabaya, *Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, 2015, hlm. 89

¹⁴ Aris Shoimin, *Op.Cit* .hlm.49

masing mempunyai karakter. Maka sudah pasti akan adanya konflik yang disebabkan oleh ketidaksesuaian antara satu individu dengan individu lain atau satu kelompok dengan kelompok yang lain. Oleh sebab itu, untuk menghindari konflik yang terjadi di masyarakat diperlukan adanya kecerdasan emosional yang tinggi untuk dapat memberikan keterampilan dalam bersikap kepada peserta didik. Hal ini dapat diupayakan melalui model pembelajaran yang digunakan selama kegiatan KBM berlangsung. Jika keterampilan bersosialisasi tersebut dimiliki oleh semua orang maka akan tercipta kehidupan yang tentram.

Ketentraman yang menjadi tujuan hidup tidak berorientasi pada kecerdasan intelektual, seperti yang dijelaskan oleh Daniel Goleman bahwa kecerdasan intelektual tidak menawarkan persiapan untuk menghadapi konflik yang ditimbulkan oleh kesulitan-kesulitan hidup.¹⁵ Sebaliknya kecerdasan emosional sangat membantu peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Kecerdasan emosional juga akan menentukan sikap yang akan diambil sebagai respon peserta didik terhadap suatu situasi yang dihadapi.

Kurangnya kecerdasan emosional dapat menjadi salah satu hal yang menjadi sebab dari kriminalitas yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur. Karena kurangnya kecerdasan emosional menyebabkan siswa tidak dapat menanggapi kejadian-kejadian dilingkungan sekitarnya dengan baik. Hal tersebut dapat disebabkan kurangnya pendidikan karakter yang diberikan kepada siswa atau memang tidak adanya pengalaman siswa dalam keterampilan bersosial yang baik. Model pembelajaran *Role Playing* dan *Cooperative Scribts* menyajikan interaksi sosial yang dapat memberikan pengalaman bersosilaisasi kepada peserta didik guna menumbuhkan kecerdasan emosional pada diri peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Cooperative Scribts* diharapkan dapat menumbuhkan kecerdasan emosional yang lebih baik terhadap peserta didik.

¹⁵ Daniel Goleman, *Emotional Intelegensi (Kecerdasan Emosional: mengapa EQ lebih penting dari IQ*, PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta, 2002, hlm.49.

Dari permasalahan yang dijabarkan diatas maka peneliti akan mengajukan penelitian dengan judul **“Eksperimentasi Model Pembelajaran Role Playing Dan Cooperative Scribts Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V MI Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Desa Purworejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2018/2019.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Cooperative Scribts* terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Desa Purworejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2018/2019 ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah seagai berikut:

Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Cooperative Scribts* terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Desa Purworejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah khasanah keilmuan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Dan bagi peneliti lain, penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi dan digunakan sebagai wacana pengembangan serta pembanding dalm melakukan penelitian dengan tema yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat memiliki pengetahuan baru berkaitan dengan pelaksanaan metode *Role Playing* dan *Cooperative Scribts* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Dengan demikian guru dapat mempraktikkan metode *Role Playing* dan *Cooperative Scribts* dalam membelajarkan materi cerita rakyat di kelas bersama peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik bisa mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat. Dengan begitu penguasaan materi-materi cerita rakyat peserta didik bisa ditingkatkan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai metode pembelajaran siswa. Pada awalnya hanya dapat mengerti dari hasil bacaan sumber tekstual akan tetapi setelah mengadakan penelitian ini peneliti menjadi lebih paham tentang metode *Role Playing* dan *Cooperative Scribts*. Baik secara teori maupun praktiknya.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini bias digunakan sebagai referensi bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dan *Cooperative Sribts* sangat menarik dan dapat diterapkan di pendidikan tingkat dasar sekaligus memberikan manfaat dalam meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik selama di kelas. Selain itu hasil ini juga bias memberikan inspirasi bagi pihak yang bekerja di lembaga tersebut untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran sehingga kualitas kegiatan belajar bisa selalu ditingkatkan.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Pada sistematika penulisan ini akan dijelaskan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, yang mana pembahasannya dibagi menjadi dua, yaitu pembahasan secara teoritis berdasarkan literatur yang ada serta pembahasan analisis yang berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan untuk mempermudah dan memperjelas proses penyusunan skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan tersebut sebagai berikut:

Pada *bab satu* akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan hasil penelitian.

Pada *bab dua* akan dijelaskan mengenai kajian teori, mencakup pengertian model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran *Cooperative Scribts* beserta langkah-langkahnya. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai kecerdasan emosional beserta indikatornya, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.

Pada *bab tiga* akan dijelaskan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, didalamnya juga mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, tata variabel, definisi operasional, lokasi penelitian, instrument penelitian, uji validitas, reliabilitas instrument, teknik analisis data, pengambilan keputusan dan hipotesis.

Pada *bab empat* akan dijelaskan mengenai deskripsi lokasi penelitian, deskripsi data hasil penelitian, pengambilan keputusan dan pembahasan.

Pada *bab lima* akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran.