

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses ilmiah setiap orang (Huda, Miftahul 2017, hlm. 2). Belajar juga proses ilmiah yang dapat berdampak pada pengalaman, sehingga dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan yang dapat mendorong siswa belajar aktif oleh karena itu pada proses pembelajaran hendaknya menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktifitas.

Selain dapat berpengaruh terhadap pemahaman dan pengalaman, belajar juga bisa meningkatkan kerja sama peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Rukiyati dkk (Yulianti, S.D., dkk 2016, hlm. 35) mengatakan bahwa karakter kerja sama penting dimiliki oleh setiap siswa pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena karakter tersebut mampu melatih siswa dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerja sama guna mencapai tujuan bersama. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat kita semakin mudah mengakses berbagai sumber belajar. Hal ini membuat guru harus lebih meningkatkan wawasan, kemampuan mendidikan dan memberikan inovasi serta pemanfaatan secara positif media dalam proses pembelajarannya. Sehingga siswa mampu memaknai pengetahuan, termotivasi dan timbul

keinginan untuk terus membentuk pengetahuan pengetahuan dengan berbagai sarana yang telah bermunculan.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara pada tanggal 09 Mei 2019 di Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja tahun ajaran 2018/2019 kepada Ibu Wiwin Widaningsih S.Pd dan Ibu Titin Kartini, S.Pd memperoleh informasi bahwa di kelas I ada 6 peserta didik yang masih kurang dalam kemampuan kerja sama sehingga satu sama lain masih kurang peduli. Dan wawancara kepada Ibu Juariah S.Pd dan Ibu Evi Oktapia, S.Pd diperoleh informasi bahwa guru di kelas II belum pernah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga peneliti akan melakukan penelitian eksperimen menggunakan model pembelajaran di kelas II tersebut. Guru juga kurang dalam menggunakan media sehingga guru mengajar secara konvensional yang monoton. Dan juga jarak antara tempat duduk siswa yang terlalu sempit atau dekat sehingga lebih memudahkan siswa untuk mengobrol dengan siswa yang lain sehingga keadaan didalam kelas menjadi tidak kondusif.

Solusi yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut adalah pendidik menggunakan model *cooperative learning* karena model tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Pada pendekatan ini, siswa didorong untuk mampu memiliki dan melakukan hal-hal seperti 1) menerima orang lain; 2) membantu orang lain; 3) menghadapi tantangan; 4) bekerja dalam tim (Huda, Miftahul 2017, hlm. 196-197). Model pembelajaran kooperatif dilakukan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dengan anggota kelompok lainnya untuk mempelajari materi yang ditentukan oleh guru.

Sehingga untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam belajar akan lebih efektif jika belajar secara kelompok bersama teman, karena bisa memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa dari bekerjasama tersebut. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu model tersebut adalah model *role playing* atau bermain peran. Model *role playing* ialah salah satu cara penguasaan

bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Huda, Miftahul 2017, hlm. 209).

Untuk mengatasi permasalahan di atas ada keunggulan yang bisa diperoleh peserta didik dengan menggunakan model *role playing* ini adalah: 1) dapat member kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; 4) membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. (Huda, Miftahul 2011, hlm. 210).

Penerapan model pembelajaran *role playing* merupakan langkah yang tepat untuk membuat siswa berkonsentrasi dalam belajar. Hal ini sesuai dengan teori behavioristik, bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Model *role playing* dalam penelitian ini merupakan stimulus dan kerjasama merupakan respon.

Jadi secara singkat model *role playing* adalah cara untuk menguasai bahan pelajaran dengan memerankan tokoh. Model *role playing* merupakan model yang tepat untuk membuat siswa dapat bekerja sama dengan siswa yang lainnya dalam mengikuti pembelajaran, karena model ini siswa diikutsertakan untuk memainkan peran.

Dari ulasan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* terhadap Kemampuan Kerja Sama. Penelitian Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah diidentifikasi seperti berikut:

1. Peserta didik susah untuk diajak bekerja sama.

2. Metode yang digunakan tidak bervariasi.
3. Kurang dalam menggunakan media sehingga hanya terpaku kepada buku siswa.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu: Bagaimana pengaruh model pembelajaran tipe *role playing* terhadap kerja sama peserta didik pada kelas II Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari adanya penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *role playing* terhadap kemampuan kerja sama peserta didik pada kelas II Sekolah Dasar Negeri Pangkalan Raja.

E. MANFAAT PENELITIAN

Keberhasilan penelitian ini akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Diharapkan melalui model pembelajaran *role playing* dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis untuk penelitian berikutnya dan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam model pembelajaran *role playing*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini mampu memberikan masukan dan pengetahuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar agar proses belajar mengajar berjalan efektif terutama pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* sehingga pembelajaran lebih bervariasi.

b. Bagi peserta didik

Dengan model pembelajaran *role playing* ini mampu membuat peserta didik bekerja sama dengan peserta didik yang lain dalam proses kegiatan belajar serta dapat sebagai bahan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa.

c. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini sekolah dapat menggunakan model pembelajaran tipe *role playing* ini sebagai salah satu model yang dapat membantu kerja sama peserta didik dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menjadi referensi dalam memecahkan masalah pembelajaran yang sama yang dilakukan oleh peneliti.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sumber dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id> mengatakan bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dan pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya perubahan pada diri peserta didik karena telah diberikan suatu perlakuan.

2. Model *Role Playing*

Sebagaimana dikatakan oleh Mulyasa (Martha, Md.A.A., dkk 2014, hlm. 4) bahwa model pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Maka *role playing* atau bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana yang

menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan mendorong siswa untuk bekerja sama sehingga terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Kemampuan Kerja Sama

Dijelaskan pula oleh Apriono (Pratiwi, I.A., dkk 2018, hlm. 178) bahwa kemampuan kerja sama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama. Dan Kemampuan kerja sama yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses interaksi dalam semua anggota kelompok untuk menumbuhkan solidaritas antar sesama.

Dengan demikian skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* terhadap Kemampuan Kerja Sama” dapat diartikan sebagai mengukur sejauhmana daya model pembelajaran bermain peran pada aspek interaksi semua anggota kelompok peserta didik untuk menumbuhkan solidaritas antar sesama.

G. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Skripsi ini ditulis ke dalam 5 bab yaitu bab I pendahuluan berisi : 1) latar belakang masalah, membahas tentang latar belakang pada penelitian ini yaitu permasalahan di SDN Pangkalan Raja dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala masalah tersebut. 2) identifikasi masalah, memaparkan masalah-masalah yang terdapat di SDN Pangkalan Raja. 3) rumusan masalah, merumuskan masalah atau memaparkan sesuai dengan identifikasi masalah. 4) tujuan penelitian, untuk mengungkapkan bagaimana pengaruh dari model pembelajaran yang akan diterapkan dengan kemampuan kerja sama peserta didik. 5) manfaat penelitian, mencakup manfaat penelitian yang akan diperoleh guru, peserta didik, sekolah dan peneliti sebagai masukan ke arah yang lebih baik lagi. 6) definisi operasional, memaparkan penyimpulan terhadap pembatasan

istilah sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah. 7) sistematika penulisan skripsi, mencakup urutan-urutan dalam penulisan skripsi serta hubungan dalam setiap bab agar terbentuk skripsi yang sistematis.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran. Bagian ini berisi tentang kajian teori yang memfokuskan kepada hasil kajian dari teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

Bab III metode penelitian. Bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan. Hal-hal berikut berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Bagian ini berisi tentang dua hal utama yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V simpulan dan saran. Pada bagian ini hanya berisis tentang simpulan dan saran dari keseluruhan bagian isi skripsi. Sedangkan pada bagian akhir skripsi disusun oleh daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.