

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan yang ada pada setiap individu tidak hanya didapatkan dari keluarga tetapi juga dari lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Pengetahuan yang ada di sekolah sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu proses belajar dimana setiap individu dibimbing untuk menjadi pribadi yang baik. setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan disebut juga kebutuhan yang terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia. Proses pendidikan yang ada di Indonesia telah mengikuti perkembangan zaman dimana salah satunya saat ini revolusi industri telah memasuki 4.0, dimana terdapat banyak sekali teknologi yang sangat canggih dan dapat menyelesaikan berbagai persoalan pendidikan sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan rencana yang telah tertulis pada undang-undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan.

Secara umum, tujuan pendidikan yaitu dapat mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri para peserta didik. Dengan mengembangkannya kecerdasan dan potensi diri di setiap peserta didik maka, peserta didik akan memiliki ilmu pengetahuan yang nantinya bisa dipergunakan untuk hal yang positif seperti lebih kreatif dalam berpikir, bertanggung jawab dengan apa yang dikerjakan, menjadi masyarakat yang selalu patuh pada aturan dan yang pasti sehat jasmani dan rohani.

Pada hal ini pendidikan yang ada di Indonesia menganut kurikulum 2013 yang dimana menggunakan pembelajaran tematik terpadu dengan setiap muatan materi pada mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan satu sama lain yang terikat kedalam tema, dipisah menjadi sebuah subtema dan dibagi menjadi enam pembelajaran. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan *saintifik*, yang terbagi kedalam aspek mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mencoba, mengolah informasi, menganalisis informasi serta mengkomunikasikan informasi yang telah di dapat. Tetapi tidak hanya pendekatan *saintifik* yang bisa

digunakan, pada pembelajaran juga dapat menggunakan beberapa model pembelajaran yang telah mengalami pengembangan.

Model pembelajaran yang ada saat ini dapat mendukung tercapainya suatu tujuan pendidikan bisa tercapai karena di tentukan dari beberapa faktor, salah satu faktor yang menunjang yaitu faktor pendidik. Pendidik memiliki tanggung jawab yang besar dalam mencapai kemajuan tujuan pendidikan dan harus memiliki kemahiran dalam menguasai kelas, setelah itu harus mengetahui model pembelajaran apa yang sesuai dengan kondisi peserta didik di kelas. Salah satu model yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran yaitu model *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu cara peserta didik menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini biasanya dilakukan dengan membayangkan kejadian nyata atau pengalaman pribadi yang dimiliki peserta didik. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini akan meningkatkan partisipasi seluruh peserta didik dan juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama, sehingga pembelajaran menjadi berkesan.

Melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* peserta didik juga dapat melatih kepercayaan diri. Karena pada dasarnya pendidikan yang benar yaitu pendidikan yang dapat memunculkan kepercayaan diri terhadap peserta didik. Hal ini sangat berkaitan semakin maju teknologi yang ada, sehingga membuat kepercayaan diri menurun. Ketika rasa percaya diri peserta didik menurun, maka peserta didik mudah untuk kehilangan arah dan selalu merasa bahwa lingkungan disekitarnya selalu mengawasi dan melecehkannya. Selain itu peserta didik akan memiliki rasa ragu, malu, rendah diri, minder dan tidak memiliki keberanian untuk menghadapi lingkungannya. Oleh karena itu, begitu pentingnya rasa percaya diri yang harus dimiliki peserta didik, yang mana peserta didik sangat membutuhkan bantuan orang tua saat berada di rumah dan bantuan pendidik saat berada di sekolah. Untuk itu sangat cocok bila mengaitkan model pembelajaran *Role Playing* dengan kepercayaan diri. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan dimana peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,

berkesan sangat kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, menarik perhatian sehingga kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dan membangkitkan gairah semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa sosial (Shoimin, 2014:162-163)

Berdasarkan uraian diatas, menarik bila mengetahui lebih lanjut model pembelajaran *Role Playing* untuk dapat melatih kepercayaan diri peserta didik. Maka dibuatlah judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda”

B. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah sebuah usaha dalam menyelesaikan suatu masalah yang masih ada dalam ruang lingkup pembahasan. Agar penelitian tidak menyimpang dari pembahasan, maka dibuatlah, batasan masalah dari penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
2. Penelitian ini meneliti kepercayaan diri peserta didik dengan fokus bermain peran berdasarkan skenario yang telah di buat oleh pendidik
3. Penelitian ini hanya menilai aspek percaya diri, kemampuan untuk mengimplementasi sesuai dengan skenario yang di buat pendidik.
4. Penelitian ini hanya diterapkan pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia
5. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III di SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana pengembangan kepercayaan diri peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut : Untuk mengetahui bagaimana pengembangan kepercayaan diri peserta didik pada pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas III di SD Hang Tuah 10 Juanda.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain seperti dibawah ini :

1. Bagi Pendidik

Dengan diterapkan model pembelajaran ini pendidik dapat mengetahui kepercayaan diri dari masing - masing individu dan dapat menngembangkan rasa percaya diri peserta didik dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi Peneliti

Peneliti dapat melihat bagaimana pengembangan yang di dapat dari menerapkannya model *Role Playing* untuk kepercayaan diri peserta didik. Apakah model tersebut bisa membuat dampak yang lebih baik atau justru sebaliknya pada peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat dilihat bagaimana tingkat keberhasilan peserta didik saat berjalannya pembelajaran di kelas dan juga sebagai masukan untuk sekolah agar meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah.