

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003, tujuan utama pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan nilai-nilai iman, takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak yang baik, kesehatan, pengetahuan, keterampilan, serta kemandirian pada siswa. Hal ini bertujuan agar mereka dapat berperan aktif dalam meningkatkan mutu pendidikan serta membentuk masa depan yang inovatif, adil, dan bertanggung jawab bagi kemajuan negara. Pendidikan dianggap sebagai fondasi penting dalam pembangunan negara. Setiap warga negara seharusnya mendapatkan pendidikan sejak usia dini. Pendidikan juga harus menciptakan lingkungan belajar di mana siswa aktif mengembangkan kekuatan spiritual, membentuk akhlak yang baik, mengendalikan diri, meningkatkan kecerdasan, serta mengembangkan keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat dan diri mereka sendiri (Rahman dkk., 20). Hasil pendidikan tidak optimal tanpa sistem pendidikan yang baik dalam perancangan dan pengelolaannya.

Salah satu elemen kunci dalam pendidikan adalah kualitas pembelajaran; peningkatannya sangat bergantung pada perbaikan aspek-aspek kecil seperti metode pengajaran di kelas (Nurhuda et al., 2024). Saat ini, kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat sekolah dasar, masih belum memadai. Ini disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang

dominan berpusat pada guru. Akibatnya, proses belajar menjadi didominasi oleh guru, membuat siswa pasif, dan nilai hasil belajar kognitif menurun (Chikita, 2023).

Di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dan cenderung pasif selama pembelajaran IPAS. Mayoritas siswa juga tidak menyukai materi yang diajarkan oleh guru. Apabila guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengungkapkan pendapat selama pembelajaran, hal tersebut dapat menimbulkan rasa bosan di kalangan siswa. Masalah ini mungkin juga disebabkan oleh kurang cocoknya metode dan materi pembelajaran, yang berujung pada hasil belajar IPAS kelas IV yang belum mencapai Ketuntasan Minimal (KKM).

Pemilihan metode pembelajaran yang cocok sangat penting bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai, guru dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran (Suherman, 2016; Julacha & Erihadiana, 2021). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh pada prestasi akademik siswa. Salah satu contoh model yang efektif adalah *role playing*.

Menurut Wirachman & Ike Kurniawati (2023), penerapan model pembelajaran *role playing* mendorong siswa untuk secara aktif mengambil peran dari berbagai karakter dan mengembangkan ide-ide mereka dengan antusias, serius, dan menghargai (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023).

Model ini meminta siswa untuk langsung mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran dan memicu kreativitas mereka melalui peran-peran tokoh yang menarik. Adapun Kelebihan dari model pembelajaran *role playing* yaitu: 1) Membangun keaktifan siswa; 2) Mendorong kolaborasi serta komunikasi; 3) Merangsang kreativitas, 4); Menyediakan umpan balik secara langsung; 5) Mengembangkan keterampilan sosial Merangsang kreativitas; 6) Memperkuat koneksi emosional; 7) Meningkatkan pemahaman konsep (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023).

Untuk memaksimalkan model pembelajaran *role playing* sebaiknya dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk mentransfer informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa serta mendukung partisipasi aktif dan bermakna dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media ini dapat berupa alat atau bentuk lain yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi selama proses belajar mengajar (Ilmu et al., 2020). Secara umum, media pembelajaran meliputi berbagai objek atau kejadian, baik yang hidup maupun mati, yang membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Salah satu contoh konkret dari media pembelajaran adalah Wayang kreasi.

Wayang kreasi merupakan wujud wayang baru yang dapat dinikmati dan dimanfaatkan sesuai dengan perkembangan zaman dan keadaan sosial, pendidikan, maupun budaya masyarakat saat ini (T. Firmansyah & Akbar, 2022).

Seni wayang modern, yang juga dikenal sebagai evolusi baru dari seni wayang, telah timbul dan berkembang melalui perubahan budaya, eksplorasi seni, dan serangkaian peristiwa sejarah di Indonesia (Maruti & Opsari, 2021, hal. 14). Ini menunjukkan bahwa wayang telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Indonesia. Pada mulanya, wayang dikenal melalui cerita dan legenda yang berasal dari Pulau Jawa. Namun, seiring berjalannya waktu, wayang telah dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan mendidik. Penggunaan wayang dalam konteks pendidikan sangat berbeda, di mana materi yang digunakan dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pemaparan hal di atas, maka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik yaitu dengan mengupayakan suatu pembelajaran yang lebih bermakna menggunakan model pembelajaran *Role playing* yang berbantu media Wayang Kreasi.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas perlu adanya batasan masalah, maka dapat diartikan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi permasalahan pada model pembelajaran *Role playing* berbantuan media wayang kreasi terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa SD

2. Mata pelajaran yang akan dibahas yaitu IPAS dengan materi pada BAB 6 Topik B: (Kekayaan Budaya Indonesia)
3. Subyek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role playing* berbantuan media wayang kreasi terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa SD? ”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role playing* berbantuan wayang kreasi terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan untuk para guru dan calon guru dalam mengajar, terutama dalam menggunakan model *role playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* dengan memanfaatkan wayang kreatif dapat berperan penting dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

b. Bagi Guru

Mempermudah Guru dalam menyampaikan serta membangun pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS materi Topik B: (Kekayaan Budaya Indonesia) kepada siswa, serta dapat menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran *Role playing* berbantuan media wayang kreasi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan bahan referensi dalam proses belajar mengajar dalam menggunakan model pembelajaran *Role playing* berbantuan wayang kreasi.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Role playing*

Model pembelajaran *Role playing* merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diperankan oleh peserta didik

2. Wayang Kreasi

Wayang kreasi adalah wayang yang berbahan kertas atau karton (bukan dari kulit hewan)

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan tertentu yang berhasil dicapai setelah melalui proses pembelajaran, hal tersebut meliputi keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor.