

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada.

Tujuan pendidikan yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas:2003).

Sasaran Pendidikan adalah manusia. Pendidikan bertujuan menumbuhkan kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab dan normal (Jumali dkk.2004:1). Manusia merupakan makhluk sosial dalam membekali ilmu pengetahuan masyarakat lokal dan global, sejarah suatu negara, peradaban suatu bangsa, kenampakan alam, kegiatan ekonomi, dan sebagainya dapat ditempuh antara lain melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS.)

Siswa menganggap pelajaran IPAS sebagai pelajaran yang monoton dan kurang variasi, apalagi jika dalam penyampaiannya guru mengajarkan secara monoton, teoritis dan tidak mengguankan media yang menarik. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS perlu dirancang dengan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Dengan demikian proses belajar mengajar dan berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPAS SD dituntut untuk memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model atau metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang di pelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPAS tidak monoton dan lebih bervariasi,

maka dapat diterapkan berbagai model, metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode atau model pembelajaran yang bervariasi tersebut bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi dan untuk mengatasi guru dalam mengajar, di samping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih model pembelajaran, agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai. Maka model pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu dengan lebih banyak menekankan pada proses itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 1 Ganungkidul kelas V khususnya dalam kegiatan belajar mengajar IPAS terlihat siswa masih belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Guru kurang mengadakan interaksi dan komunikasi dengan siswa, guru hanya menggunakan komunikasi satu arah, sehingga terjadi kurang variatifnya iklim pembelajaran di dalam kelas, hal tersebut cenderung membuat siswa menjadi pasif dan membuat minat belajar dan keaktifan serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran IPS menjadi kurang atau lemah. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat yaitu pada saat memberikan materi hanya berupa ceramah dan lebih menekankan pada hafalan. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan

media, sehingga pembelajaran cenderung berjalan monoton dan siswa cepat mengalami kebosanan, sehingga siswa lebih sering ramai dan membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif. Dalam pembelajaran, kebanyakan siswa masih terlihat sulit dalam memahami materi ajar, dikarenakan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mereka mudah bosan disebabkan pembelajaran dan suasana belajar yang kurang menarik sehingga hal seperti itu menyebabkan hasil belajar siswa menurun dan rendah..

Berdasarkan perolehan dokumen nilai rata-rata dari guru pada materi “Budaya Daerahku” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa harus memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75% untuk mata pelajaran IPAS, nyatanya masih ada sebagian siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum tersebut. Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Sebab, dengan metode atau model pembelajaran yang menarik tentu akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model atau kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas atau sering dikenal dengan istilah *student centered*.

Dalam upaya untuk meningkatkan perilaku siswa harus menggunakan model pembelajaran yang tepat agar kualitas siswa dalam hal pengetahuan,

ketrampilan, nilai, sikap, apresiasi, logika berpikir, komunikasi dan kreativitas meningkat. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat memperbaiki proses pembelajaran dari model pembelajaran konvensional menuju desain pembelajaran konstruktivisme yang menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun (to construct) pengetahuan dan pemahaman (Santrock, 2007:8) Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran.

Model pembelajaran *role playing* dipelopori oleh Geoge Shafel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan disertai analisis pada situasi permasalahan dalam kehidupan (Uno, 2012). Dalam model pembelajaran *role playing*, peserta didik akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama dengan berbantuan media wayang, dibandingkan jika peserta didik belajar secara individual. Melalui model pembelajaran *role playing* peserta didik juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan serta peserta didik juga di didik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Model pembelajaran *role playing* dalam pelajaran IPAS dalam materi “Budaya Daerahku” dengan berbantuan wayang, peserta didik akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami budaya-budaya yang ada di daerah tempat tinggal. *Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan

dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan model *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Melalui *role playing* atau bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, dan menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilakunya dan perilaku orang lain.

Berdasarkan latar belakang diatas diambil penelitian tesis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang dapat Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk Tahun 2023/2024”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka masalah-masalah yang timbul dapat ditulis sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru
3. Guru jarang menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran
4. Hasil belajar siswa kelas V masih banyak yang dibawah KKM
5. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah

### C. Rumusan Masalah dan Pemecahan masalah

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024?
- b. Apakah penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024?
- c. Apakah model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024?
- d. Bagaimana model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024?

#### 2. Pemecahan Masalah

Dengan melaksanakan penilaian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan peneliti di SDN 1 Ganungkidul dengan menerapkan metode

pembelajaran *Role Playing* berbantuan media wayang pada siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Merencanakan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* dengan berbantuan media wayang pada siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul
- b. Melaksanakan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* dengan berbantuan media wayang pada siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul
- c. Mengobservasi pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* dengan berbantuan media wayang pada siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul
- d. Merefleksi pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* dengan berbantuan media wayang pada siswa kelas V SDN 1 Ganungkidul

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024.
2. Mengetahui penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024.



3. Mengetahui penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024
4. Mengetahui penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Ganungkidul Nganjuk tahun 2023/2024

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan yang tepat. Adapun manfaat atau kegunaan yang bisa diperoleh yaitu:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran IPAS.

##### **2. Kegunaan Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS SD.

2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, serta sebagai motivasi belajar IPAS, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

b. Bagi Guru

1) Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai variasi penggunaan model pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

2) Memberikan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik.

3) Dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, serta mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran juga dapat menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Adanya peningkatan kemampuan siswa dan dapat dijadikan sebagai masukan data serta rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang. Sekolah akan dapat mengalami perubahan/perbaikan yang pesat karena mampu menanggulangi berbagai masalah belajar siswa dan perbaikan

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian tindakan (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran IPAS.

## F. Definisi Istilah

### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penelitian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Jadi, Model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru membuat pembelajaran menarik sehingga tidak membosankan guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### 2. *Role Playing*

*Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan eduitament. Dalam *role playing*, peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas di mana peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

### 3. Media Wayang

Media wayang merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan karakteristik wayang yang pada umumnya yaitu dapat menunjukkan suatu pengalaman atau objek.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh seorang siswa setelah mengikuti evaluasi. Dan juga dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah nilai yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan siswa pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan.

### 5. Keaktifan Siswa

Keaktifan merupakan suatu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yang menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran.

### 6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPAS secara khusus bertujuan selain membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pengembangan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, juga membekali siswa agar terampil dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Oleh karena itu,

semestinya para guru merancang pembelajaran IPAS dengan memperhatikan tujuan-tujuan IPAS itu sendiri, yakni selain pembelajaran yang ditujukan untuk pembekalan konsep juga pembekalan kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah sosial. Melalui mata pelajaran IPAS diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.