

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, dimana dan kapan pun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Disamping untuk memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik, pendidikan juga suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual.

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Arend dalam Ngalimun, S.Pd., M.Pd (2016:25) memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode dan teknik.

Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas, atau praktik mengawasi anak-anak.

Model belajar *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar model *Role Playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar model *Role Playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengeskpresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik dikonsepsikan dengan pembelajaran yang lainnya sehingga dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Melalui pendekatan tematik, guru bisa mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran lalu beralih ke konsep tema serta ada pula yang masih memetakan.

Dengan menggunakan media yang tepat, maka akan semakin mudah bagi siswa untuk menerima pembelajaran tersebut. Seiring dengan hal itu, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru menyajikan materi masih cenderung hanya berpatokan pada buku paket saja tanpa keterlibatan media didalamnya yang berakibat kurangnya interaksi siswa dengan siswa ataupun

siswa dengan guru sehingga siswanya menjadi kurang aktif dan kreatif. Hal inilah yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas V SD Negeri 0405444 Dolat Rayat , dalam proses pembelajaran IPS di kelas V kurang menarik dan kreatif sehingga hasil belajar siswa juga menurun disebabkan karena dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga terlihat ketika guru menerangkan materi pelajaran, siswa jarang mengemukakan pendapatnya, jarang bertanya dan hanya sedikit siswa yang aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga sangat berperan membantu siswa dalam menemukan jalan keluar dari kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari jumlah siswa kelas V yaitu sebanyak 28 siswa, hanya 12 orang siswa yang mencapai nilai KKM sedangkan 16 orang siswa tidak mencapai KKM, sementara nilai KKM mata pelajaran IPS SD NEGERI 040544 Dolat Rayat yaitu 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.1

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD 040544 Dolat Rayat
TA.2021/2022**

Tahun Pembelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-Rata Siswa
2021/2022	70	28	12(42,8%)	16(57,2%)	63

(Sumber: Guru kelas V SD NEGERI 040544 Dolat Rayat)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70 adalah 12 siswa yang tuntas (42,8%) sedangkan yang tidak tuntas 16 siswa (57,2%). Dari fakta tersebut diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar IPS. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan karena banyak faktor .

Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah, mencatat, dan mengerjakan soal. Pembelajaran hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa (*teacher centered*). Pembelajaran satu arah menyebabkan siswa tidak berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan. Dominasi guru akan menyebabkan siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru dari pada menemukan sendiri. Peran siswa tidak aktif tersebut akan berdampak bagi hasil belajar siswa.

Melihat hal tersebut maka peran guru sebagai faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hendaknya mampu berperan semaksimal mungkin untuk mengaktifkan siswanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jika siswa menyukai cara guru mengajar dengan model pembelajaran yang bervariasi, maka kemungkinan hasil belajar siswa akan lebih baik. Oleh sebab itu, Guru harus mampu menggunakan model yang bervariasi dan sesuai dengan materi pembelajaran agar permasalahan di atas dapat teratasi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu diperhatikan bahwa tidak semua materi IPS dapat disajikan dengan satu model pembelajaran, tetapi beberapa materi membutuhkan suatu pengamatan agar nantinya siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari dengan penggunaan model dan media yang sesuai, salah satunya adalah materi usaha pelestarian lingkungan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman peserta didik. Materi ini merupakan materi yang tidaklah sulit karena semua yang dipelajari adalah hal-hal yang terkait dengan aktivitas siswa setiap harinya. Namun demikian, dikatakan tidak sulit bukan berarti mudah bagi siswa untuk memahaminya, karena bisa saja siswa merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya. Untuk memicu hal ini perlu disajikan suatu model yang tepat sehingga dapat merangsang serta menarik bagi siswa untuk aktif belajar.

Penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa serta menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung di kelas khususnya pelajaran IPS. Selain itu, penggunaan model pembelajaran seharusnya mampu membantu guru untuk mempermudah proses

pemberian materi pelajaran. Dengan menggunakan model yang tepat, maka materi pelajaran yang diterima siswa akan lebih mudah dimengerti siswa karena model tersebut dapat mewakili wujud pembelajaran yang dialami siswa dalam kehidupan yang sebenarnya. Salah satu model pembelajaran dapat membantu guru dalam mewujudkan hal tersebut adalah model *Role Playing*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Tema 8 subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Di Kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat Tahun Ajaran 2021/2022.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul yaitu :

1. Siswa bersikap pasif sewaktu pembelajaran berlangsung.
2. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional serta tidak variatif saat menyampaikan materi pelajaran IPS.
3. Kurangnya penggunaan media dan alat peraga dalam pembelajaran IPS.
4. Model pembelajaran yang kurang variatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu pada meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dalam tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat tahun ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat Tahun Ajaran 2021/2022?
3. Apakah hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Usaha pelestarian Lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Usaha pelestarian Lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat tahun ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Usaha Pelestarian Lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat tahun ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, melalui model pembelajaran *Role Playing* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan efektifitas pengajaran khususnya pembelajaran IPS, serta untuk memberikan alternatif pilihan dalam penggunaan teknik mengajar, sehingga guru lebih kreatif lagi dalam mengembangkan dan menggunakan teknik pembelajaran.
3. Bagi sekolah, membantu meningkatkan mutu pendidikan di sekolah serta meningkatkan reputasi sekolah, dengan meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran IPS.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan bagi peneliti sendiri dalam meningkatkan proses belajar mengajar setelah menjadi guru, serta menambah wawasan peneliti tentang model pembelajaran *Role playing* lebih luas lagi.

