

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan secara umum adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Secara umum, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi di dalam diri para peserta didik. Dengan pertumbuhan kecerdasan dan potensi diri maka setiap anak bisa memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang baik, mandiri, dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Pendidikan memiliki tujuan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkarakter dengan pendidikan seserang yang memiliki pandangan yang luas untuk mencapai cita-cita yang diharapkan.

Pendidikan mempunyai beberapa unsur di antaranya adalah kurikulum, guru, siswa, sarana dan prasarana yang dapat mencapai hasil yang maksimal dan mewujudkan pendidikan yang baik serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran di SD/MI, dari sisi proses pembelajaran yang dikembangkan dan dilaksanakan oleh para guru SD/MI tampak belum kondusif bagi perkembangan kemampuan siswa. Hal ini tampak dari intensitas kegiatan pembelajaran yang mendorong pengembangan saintifik siswa. Dimana pendekatan saintifik dapat mendorong seorang siswa agar aktif dalam proses

pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu tema pembelajaran. Penggabungan tersebut dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Tematik dapat memberikan siswa pengalaman yang bermakna karena siswa dapat menguasai materi dari beberapa mata pelajaran hanya dengan mempelajari satu tema.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. IPS sebagai mata pelajaran memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bahkan pada teori dan keilmuannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe, masih ada permasalahan yang pada tema 7 subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dimana pembelajaran masih berpusat pada guru, model yang digunakan belum bervariasi, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, serta hasil belajar siswa yang masih belum meningkat.

Akibat permasalahan di atas banyak siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe hasil belajarnya kurang maksimal dan hanya beberapa siswa yang sudah mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM siswa kelas V SD Negeri 044824 adalah 70 dan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.1 Data Ulangan Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa  
Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V  
SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe**

Tahun Ajaran	KKM	Jumlah Siswa			
		Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
2022/2023	70	9 (60%)	6 (40%)	15	65

*Sumber Data : SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun 2022*

Dari tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa hasil ulangan siswa di kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan atau belum tuntas. Dimana hasil ulangan diperoleh siswa masih di

bawah rata – rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Dari 15 siswa hanya 9 siswa yang tuntas mendapat nilai 70 sedangkan 6 siswa belum tuntas.

Untuk itu, maka perlu diadakan inovasi dalam sebuah proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran tersebut harus menjadikan siswa lebih aktif dan tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu solusinya, guru dapat membuat model yang tepat agar tercipta kondisi belajar yang menyenangkan. Salah satu model yang tepat yaitu model *Role Playing*. *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 044824 RUMAH KABANJAHE TAHUN PELAJARAN 2022/2023”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
2. Model yang belum bervariasi
3. Kurangnya motivasi belajar siswa
4. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe yang perlu ditingkatkan

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2

Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar menggunakan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Apakah menggunakan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar menggunakan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan model *Role Playing* pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru-guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran tentang penggunaan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe pada Tema 7 Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga mampu memajukan proses pendidikan dimasa mendatang, memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah khususnya dalam rangka proses pembelajaran pada tema 7 subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, mendorong kinerja sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana agar proses belajar mengajar lebih efektif.
- b. Bagi guru, sebagai bahan evaluasi dan masukan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa, sebagai informasi dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan model *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi penulis, sebagai bahan masukan untuk calon pendidikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dan sebagai acuan penulis dalam merancang pembelajaran.