

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi seseorang. Pendidikan dijadikan wadah sebagai ajang untuk menuntut ilmu. Menurut Ahdar (2021) pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar berupa bimbingan, pelatihan, pengajaran guna menciptakan peserta didik yang dapat menjalankan perannya di lingkungan bermasyarakat. pendidikan merupakan wadah yang digunakan untuk membentuk perubahan sikap, perilaku, dengan sebuah bimbingan, pelatihan, serta pengajaran untuk menciptakan peserta didik yang unggul dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Pendidikan tidak semata-mata dijalankan begitu saja, akan tetapi pendidikan memiliki fungsi di dalamnya. Adapun fungsi pendidikan yaitu melatih kembangkan kompetensi yang ada pada diri seseorang. Adanya proses pendidikan dapat mematangkan generasi penerus bangsa agar menjadi lebih baik, dengan mengembangkan potensi-potensi dalam dirinya, sehingga siap untuk menjadi penerus generasi selanjutnya (Citriadin, 2019). Pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkah laku seseorang dalam memperbaiki diri menjadi lebih baik. Kemudian pendidikan juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif guna mengembangkan potensi peserta didik, membentuk karakter peserta didik, memberikan bekal ilmu pengetahuan, keterampilan peserta didik. Pendidikan terus berkembang dan diperbarui

mengikuti perkembangan zaman, seperti adanya kurikulum yang merupakan bagian dari pendidikan.

Saat ini kurikulum yang berlaku di sekolah-sekolah ialah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sering disebut juga Merdeka Belajar, artinya kebebasan dalam belajar. Maksud dari kebebasan dalam belajar ialah, peserta didik dapat memilih pembelajaran yang diinginkan, guru bebas untuk mengonsep pembelajaran di dalam ataupun luar kelas untuk peserta didiknya. Menurut Zainuri (2023) Merdeka Belajar memiliki arti kemandirian dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan dalam menentukan metode terbaik dalam pembelajaran. Karakteristik merdeka belajar lebih mengarah pada pengembangan potensi berupa keterampilan atau *soft skills*, dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Adanya kurikulum merdeka merupakan salah cara pemerintah agar peserta didik belajar untuk lebih kritis dalam belajar, serta memiliki minat belajar yang tinggi karena pembelajaran telah di desain sesuai kebutuhan peserta didik. Guru telah mengupayakan pembelajaran yang dapat mengembangkan *soft skill* peserta didik, seperti mengajak peserta didik untuk kreatif melalui pembuatan karya, mengajak siswa untuk berpikir kritis, menerapkan pembelajaran dengan berkelompok untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa. Kurikulum ini berlaku pada semua mata pelajaran termasuk IPAS.

IPAS merupakan pelajaran gabungan dari IPA dan IPS. Pelajaran IPAS merupakan pelajaran yang di dalamnya membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi individu sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya. Tujuan adanya IPAS dalam kurikulum merdeka yaitu

mengembangkan minat, rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan dan pengetahuan. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS juga memiliki kendala.

Berdasarkan hasil angket pra penelitian 66% siswa mengatakan bahwa pembelajaran IPAS dikelasnya tidak menyenangkan. Siswa juga menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS. Selain itu siswa kesulitan jika memahami materi hanya dengan membaca dan mengerjakan soal. Permasalahan tersebut merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali Kelas IV, ada beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, salah satunya adalah pada mata pembelajaran IPAS. Pada mata pelajaran ini ada beberapa materi yang memiliki kendala, salah satunya materi kegiatan ekonomi. Pada materi ini hasil belajar siswa rendah, yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) di sekolah tersebut, yakni di bawah 70. Materi kegiatan ekonomi tidak hanya terkait teori saja, namun ada pembelajaran yang memerlukan pengamatan langsung, praktik, ataupun simulasi. Guru mengatakan bahwa kurang dalam menerapkan metode, dan model pembelajaran sehingga pembelajaran kurang maksimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar dari siswa. Guru mengatakan bahwa metode yang sering dipakai adalah metode ceramah. Metode ceramah tidak selamanya efektif digunakan dalam setiap pembelajaran, adakalanya guru memerlukan inovasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil angket siswa menyatakan bahwa 78 % siswa menyukai pembelajaran dengan berkelompok. Siswa menyukai belajar sambil bermain, dan melakukan praktik. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk menerapkan inovasi pembelajaran sesuai kebutuhan dan kondisi siswa. Di era saat ini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun juga berpusat pada siswa. Perlu penerapan metode dan model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan menjadikan hasil belajarnya meningkat.

Hasil belajar adalah sebuah poin yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Menurut Maryono *et.al* (2021) hasil belajar adalah bentuk prestasi atau penghargaan bagi siswa setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Perubahan tingkah laku yang dialami seseorang yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran oleh pendidik. Hasil belajar setiap individu akan berbeda-beda, karena kemampuan setiap orang juga berbeda. Hasil belajar juga bisa rendah ataupun tinggi, tergantung sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan. Untuk meningkatkan hasil belajar, perlu tindakan yang lebih, baik dari peserta didik, ataupun dari pendidik. Sebagai pendidik, menggunakan berbagai desain pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dapat meningkatkan

hasil belajarnya. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa dilakukan ialah, menerapkan model pembelajaran yang cocok sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu cara atau langkah yang dilakukan oleh guru untuk mengajak siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Adanya model pembelajaran, dapat digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ada begitu banyak contoh model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran di kelas maupun luar kelas. Salah satu contoh model pembelajaran yang ada yaitu, model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang didesain agar siswa dapat memerankan suatu karakter. Penghayatan terhadap karakter yang diperankan, akan membawa siswa untuk lebih mendalami peran yang dimainkan, sehingga siswa akan lebih paham, karena seakan-akan ia berada dalam situasi tersebut. Menurut Sohibun dkk. (2017) *Role Playing* dapat menjadikan siswa memahami berbagai karakter dirinya, dan lingkungan sekitarnya dan dapat mengambil pelajaran positif dengan bermain peran. Ismawati, *et.al* (2016) mengatakan bahwa *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengenal lingkungannya, belajar secara langsung, berinteraksi dengan lingkungan, mengajak siswa untuk berimajinasi, mengekspresikan dirinya tanpa terbatas kata dan gerak.

Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *role playing*, sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh

Lestari (2021) terkait dengan model pembelajaran *Role Playing*, mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model role playing dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa, sehingga siswa terangsang untuk berperan aktif dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Setyowati, *et.al* (2020) juga melakukan penelitian berkaitan dengan model pembelajaran bermain peran, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui kegiatan bermain peran, yang membuat siswa lebih memahami, mengingat dan menyimulasikan isi dari materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah di deskripsikan, penggunaan model pembelajaran bermain peran perlu dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga judul dari penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Blega 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang, rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Role*

Playing pada materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SDN Blega 2?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* pada materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SDN Blega 2”

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seseorang, sekelompok orang, ataupun lembaga. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang beragam, dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran diharapkan ada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, juga menambah ketertarikan siswa dalam belajar IPAS, serta membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

2. Bagi Guru

Guru dapat termotivasi untuk menerapkan berbagai model pembelajaran, metode pembelajaran dan strategi dalam pembelajaran. Guru juga dapat mengevaluasi pembelajaran sebelumnya, agar memperbaiki segala sesuatu

untuk pembelajaran selanjutnya, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai alat untuk mempertimbangkan kualitas belajar mengajar yang ada di sekolah agar di tingkatkan. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan semestinya karena telah di rancang dengan baik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman yang sangat berkesan, dan dapat dijadikan pembelajaran serta bekal untuk ke depannya. Selain itu, juga sebagai wawasan untuk menambah pengetahuan terkait model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Harapan penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya, agar dikaji lebih dalam lagi.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam penelitian agar tidak meluas. Adapun ruang lingkup pada batasan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini ingin mengetahui adanya pengaruh yang disebabkan oleh model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*

3. Materi yang ada pada penelitian ini tentang kegiatan ekonomi yang ada di Kelas IV Semester Genap
4. Populasi yang ada yang dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV berjumlah 38 orang di SDN Blega 2
5. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar dari segi kognitif

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah memuat tentang definisi atau pengertian dari berbagai istilah agar tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran/ penerjemahannya.

1. Pengaruh adalah dampak yang ditimbulkan atau dihasilkan oleh suatu tindakan atau perlakuan. Pengaruh merupakan perubahan yang diterima oleh suatu hal setelah dikenai tindakan, atau setelah dipengaruhi.
2. Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memerankan suatu tokoh/peran dan mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dengan lingkungannya.
3. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh seseorang setelah ia memperoleh suatu perlakuan. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh seseorang selama ia belajar. Sehingga hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menilai pemahaman siswa.
4. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti proses jual beli. Kegiatan ekonomi sering dijumpai karena erat sekali dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.