

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia, karena pendidikan dimulai saat manusia lahir sampai akhir hidupnya. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan sangat merubah pola pikir masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang modern (Rahayu, Halimah, & WS, 2018, p. 309). Pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan siswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan yang akan berguna dimasyarakat (Kasanah, Damayanti, & Rofian, 2019, p. 519). Oleh karena itu, kegiatan proses pembelajaran harus berkualitas sebagai usaha yang mampu membantu dan meningkatkan perkembangan siswa agar memiliki kepribadian yang baik. Proses pembelajaran yang baik dan tepat mempengaruhi kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan nilai pendidikan yang baik, harapan yang ingin dicapai adalah seseorang memahami apa yang dipelajari dan dapat diterapkan di kehidupan yang nyata (Firosalia, 2018, p. 172).

Sekolah Dasar merupakan suatu bagian dari pendidikan dasar, yang dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mendapatkan dan mengembangkan konsep dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan dapat membantu siswa dalam proses kegiatan kehidupan sehari – hari (Desrinelti, Neviyarni, & Murni, 2021, p. 105). Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu pendidikan tingkat jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik terpadu, di kelas IV Sd terdapat materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran SD yang mendalami atau mengkaji fakta sosial di masyarakat.. Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan kesadaran siswa dalam kehidupan sosial sehingga penyajian pembelajaran IPS harus tepat. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sd yaitu materi pahlawanku, terdapat pada tema 5. Tujuan pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui model pembelajaran yang menarik, sehingga proses kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih aktif (Dari, Hermansyah, & Selegi, 2021, p. 80).

Faktor kesuksesan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk membntu saat proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran IPS yaitu model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang dipelopori oleh George Shaftel, model ini sangat tepat untuk melatih daya ingat siswa (Kasanah, Damayanti, & Rofian, 2019, p. 519). Keunggulan model pembelajaran *Role Playing* ini yaitu dapat mengeksplorasi perasaan, sikap dan berbagai pemecaham masalah antar manusia dengan cara memeragakan (Bera, 2022, p. 10477).

Media pembelajaran juga sangat penting diterapkan, hal tersebut dapat menarik perhatian dan minat siswa agar dapat termotivasi untuk semangat dalam belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam meningkatkan hasil

belajar siswa (Eswadi, 2018, p. 22). Peneliti menggunakan media wayang dalam model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS. Media wayang kreasi merupakan media berupa kesenian di Indonesia yang wajib dilestarikan. Wayang seringkali dianggap suatu properti yang kuno dan ketinggalan zaman, maka dari itu sangat perlu dikembangkan oleh generasi muda saat ini (Saraswati, Pratama, & Putri, 2019, p. 412). Media wayang kreasi terbuat dari kertas gambar animasi yang di print, kemudian ditempel di kardus dan teriplek, lalu diberi penyangga kayu.

Jika sarana dan prasarana belajar baik model pembelajaran yang diterapkan guru menarik media yang digunakan mendukung, hal tersebut dapat menjadikan siswa tidak merasa bosan, pembelajaran menjadi aktif dan hasil belajar siswa meningkat. Untuk itu, pada kegiatan proses pembelajaran guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat, agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga menjadikan pembelajaran yang diminati oleh siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Anggraini, Sukasno, & Kustanto, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mawardi & Aritonang, 2022) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Tematik Dan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal” membuktikan bahwa Model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan sebagai model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Bahasa Indonesia Tingkat SD” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 171 Palembang, beberapa siswa memiliki hasil belajar yang rendah atau dibawah KKM. Dikarenakan guru kelas menggunakan tidak menggunakan model pembelajaran. Dengan jumlah seluruh siswa kelas IV yaitu 60 siswa terdapat 67% atau 40 siswa yang tuntas dalam belajar dan 33 % atau 20 siswa yang belum tuntas dalam belajar.

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti berkesimpulan untuk melakukan penelitian yang berjudul **Efektivitas Penggunaan Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 171 Palembang.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang menyebabkan beberapa siswa tidak mencapai nilai KKM.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dikemukakan, peneliti hanya memfokuskan permasalahan pada model pembelajaran *role playing* berbantuan wayang kreasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV. Materi yang akan dipilih yaitu Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran ke 3, materi kegiatan ekonomi. Oleh karena itu, peneliti meneliti terkait efektivitas

model *role playing* berbantuan wayang kreasi di kelas IV materi pahlawanku di SD Negeri 171 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan model *Role Playing* berbantuan wayang kreasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 171 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Role Playing* berbantuan wayang kreasi dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Negeri 171 Palembang tahun pelajaran 2023/2024.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak orang.

1. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan model *role playing* berbantuan wayang kreasi dalam mata pelajaran IPS, dapat memberikan pengalaman belajar yang kreatif sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru tentang model pembelajaran dan media terutama model *role*

playing berbantuan wayang kreasi yang dapat digunakan pada saat mengajar, serta dapat mengembangkan kualitas guru guna meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan mutu pendidikan terutama di SD Negeri 171 Palembang.