

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pengembangan suatu bangsa. Pendidikan disebut juga dengan usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan. Pendidikan ialah suatu proses perubahan seseorang dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pelatihan. Salah satu faktor kunci kemajuan suatu negara adalah sistem pendidikannya. Anak-anak memiliki kebutuhan yang melekat akan pendidikan. Dengan kata lain tujuan pendidikan adalah untuk menyalurkan semua potensi yang melekat pada siswa sehingga mereka dapat berkembang sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Istilah pendidikan memiliki konotasi yang lebih besar dari sekadar belajar, karena tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan diri siswa secara utuh, bukan hanya sebatas pikiran. Pendidikan sebagai proses yang membutuhkan media yang tepat, lokasi fisik, dan perencanaan serta generasi yang memiliki pemahaman yang kuat tentang apa yang dimaksud dengan manusia yang sehat. Upaya yang harus dilalukan untuk meningkatkan standar pendidikan, yaitu tujuan akhir mengubah perilaku manusia dan memperluas kapasitas intelektual siswa. Dalam pendidikan diperlukan adanya upaya perbaikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan serta tujuan untuk merubah tingkah laku dan mengembangkan potensi peserta didik dengan cara memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Pentingnya peningkatan kualitas pendidikan sebagai prasyarat mempercepat terwujudnya suatu masyarakat yang demokratis, pendidikan yang berkualitas tidak hanya pendidikan yang mengembangkan intelegensi akademik

tetapi perlu dikembangkan seluruh spektrum intelegensi manusia yang meliputi berbagai aspek kehidupan.

Tujuan akhir pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang berpengetahuan luas yang dapat berhasil menyesuaikan perilaku mereka dengan lingkungannya. Untuk hasil belajar siswa yang lebih baik, pendidik juga bertujuan untuk membantu siswa berkembang secara intelektual, spiritual, emosional, dan mampu mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dinilai dengan melihat hasil pembelajaran. Tujuan pendidikan juga membangun potensi sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang luas serta memiliki sudut pandang ke depan untuk mencapai cita-cita yang dinantikan mampu dalam penyesuaian diri yang tepat terhadap lingkungannya. Jika semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan maka proses pembelajaran dapat dikatakan efektif. Sehubungan dengan penjabaran di atas, penulis akan mengadakan observasi atau pengamatan di Kelas III A dan III B SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Jumlah guru sebanyak 10 orang dan 1 pegawai dengan rincian, kepala sekolah 1 orang, guru kelas 6 orang, guru agama 2 orang, guru olahraga 1 orang, dan tata usaha 1 orang. Jumlah siswa keseluruhan sebanyak 49 orang. Selanjutnya, sekolah ini memiliki alat peraga yang memadai. Akan tetapi, pengaturan tempat duduk peserta didik di ruang kelas III A dan III B maupun kelas lainnya masih terlihat biasa, belum mengikuti aturan kelas interaktif, namun ruang kelas telah memiliki ventilasi yang baik. Sekolah ini beralamat di Jalan Flamboyan Raya Medan Tuntungan, Kota Medan.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti selama observasi adalah ketidakefektifan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tidak variatif dan mengarah konvensional sehingga proses pembelajaran tidak efektif. Model konvensional mengharuskan siswa menghafal informasi yang disajikan oleh guru tanpa memberikan konteks atau membuat hubungan antar konsep. Selain model pembelajaran konvensional, penyampaian materi pelajaran kurang menarik karena kurangnya pemanfaatan media atau alat peraga sehingga mengakibatkan kontribusi terhadap hasil belajar yang buruk bagi

siswa. Peserta didik cenderung pasif ketika belajar mengajar karena hanya mengandalkan media pembelajaran yang monoton. Ketika penjabaran materi hanya memberikan suasana yang membosankan, sehingga siswa menjadi tidak terlibat di dalam kelas, terutama di kelas III, metode ceramah adalah satu-satunya yang digunakan di dalam kelas. Dengan menggunakan ingatan guru saja dan kemungkinan adanya mata pelajaran yang tidak dapat dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Metode ceramah merupakan metode yang hanya memberikan penjelasan tentang suatu materi. Siswa yang menggunakan strategi atau metode ini akan dibatasi untuk acara pasif mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan konsep. Siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif karena pusat pembelajaran berorientasi pada guru, bukan pada siswa. Berikut ini nilai hasil ulangan harian mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.

**Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan**

No	Jumlah Siswa	Perolehan Nilai	Ketuntasan	Persentase
1	24 siswa	$\geq 75$	Belum tuntas	70%
2	26 siswa	$< 75$	Tuntas	30%
	50 siswa			100%

Berdasarkan hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai KKM IPA belum terpenuhi atau belum tuntas oleh siswa kelas III A dan III B SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Hal inilah yang mendasari keinginan peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran konvensional kurang dan tidak cukup untuk mendidik siswa dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk keberhasilan ketuntasan pembelajaran. Model pembelajaran yang interaktif yang ditawarkan salah satunya adalah model *Role Playing*. Model *Role Playing* adalah penataran yang memberikan peluang bagi peserta didik dalam menempatkan diri pada proses pembelajaran dan berperan langsung untuk situasi dalam meningkatkan

keyakinan nilai pada diri siswa. *Role Playing* ialah model yang memiliki aturan dan tujuan. Nilai dan keyakinan siswa dapat diperkuat melalui model pembelajaran *Role Playing*, yang memungkinkan siswa membayangkan diri mereka sendiri dalam peran dan skenario yang berbeda. Pada model ini dapat menginspirasi siswa dengan harapan dapat membangun semangat optimisme yang kuat dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan..

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut ;

1. Kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran
2. Penggunaan metode pembelajaran cenderung dominan metode ceramah
3. Pembelajaran kurang variatif sehingga kurangnya minat belajar siswa
4. Penggunaan alat peraga/media pembelajaran belum optimal
5. *Setting* atau pengaturan kelas masih biasa, belum kelas yang mencerminkan kelas interaktif
6. Hasil pembelajaran siswa belum memenuhi ketuntasan/pencapaian KKM pada mata pelajaran IPA..

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada mengidentifikasi Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil belajar IPA pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia pada siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *konvensional* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *konvensional* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-

Bagian Anggota Tubuh Manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan  
Tuntungan T.A 2023/2024

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut;

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat berupa umpan balik dan wawasan diharapkan dari peneliti ini karena berkaitan dengan penerapan pembelajaran tema melalui model *Role Playing* di sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai pijakan baru para pendidik untuk mendapatkan keakraban dengan aplikasi model, dan dan mampu menerapkan pembelajaran berbasis model inovatif dengan cara yang berhasil dan menarik bagi siswa.
- b. Bagi siswa, dapat menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran dengan berperan sebagai subjek dalam penggunaan model *Role Playing*.
- c. Bagi sekolah, temuan penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran yang digunakan di sekolah, dan karenanya menjadi langkah ke arah yang lebih baik karena sekolah beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baru.
- d. Para peneliti, mendapatkan wawasan tentang isu-isu pendidikan dasar dan kemampuan untuk menyesuaikan pengajaran dengan berbagai profil pelajar seiring kemajuan IPTEK serta mampu menerapkan model pembelajaran yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhannya..