

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik sangat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di era global. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengajarkan siswa untuk memahami alam sekitar, mengembangkan sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS seringkali masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang umum ditemui adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti materi pelajaran yang dianggap sulit dan abstrak, Model pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa serta kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk Aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapinya, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKTP dan terus meningkat setiap tahunnya, Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima

pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas.

Guru harus mampu menemukan cara/strategi terbaik untuk menyampaikan konsep materi yang diajarkan dengan cara yang mudah dipahami. Strategi tidak hanya membantu siswa memperkuat ingatannya tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan. Guru harus menciptakan kesenangan dalam lingkungan pengajaran dan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

Namun kenyataannya masih banyak guru yang memberikan konsep menurut cara berpikirnya masing-masing, tanpa memperhatikan kemampuan siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Selain itu, cara guru menyampaikan penjelasan materi masih dalam format ceramah (*teacher-center*), tanpa menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan mengajar di kelas. Keadaan ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi akademik siswa.

Berdasarkan informasi dari guru wali kelas V di UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung rintih peneliti memperoleh hasil belajar siswa yang masih tidak sesuai dengan harapan pada mata pelajaran IPAS dipengaruhi oleh beberapa faktor. diantaranya ialah pada saat kegiatan belajar berlangsung masih banyak siswa yang tidak mendengarkan, bermain-main dengan teman sebangkunya, ribut didalam kelas dan sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru, walaupun tidak semua siswa bersikap sama tetapi guru belum menggunakan strategi yang dapat mengaktifkan kelas sehingga siswa jenuh dan cepat bosan ketika mengikuti pembelajaran IPAS

Guru pada saat melaksanakan pembelajaran guru hanya masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab sehingga siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS dan cenderung merasa bosan, kurangnya interaksi siswa yang terjadi di dalam kelas yang mengakibatkan pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan siswa hanya menjadi pendengar didalam kelas dan kurang aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini sangat

mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih rendah, dapat dilihat dalam tabel berikut data hasil ulangan yang diperoleh siswa kelas VA dan VB UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih pada saat ulangan harian Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS

Kelas	KKTP	Nilai < 70		Nilai ≥70		Jumlah	%
			%		%		
V-A	70	10	41,66	14	58,33	24	100%
v-B	70	9	40,90	13	59,09	24	100%
		19		27		46	

Sumber: Wali kelas V-A dan V-B UPT SPF SD Negeri 1018164

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas V-A dari 24, terdapat 10 (41%) siswa mendapat nilai < 70 dan 14 (58, 33%) siswa mendapat nilai ≥70. Kemudian untuk kelas V-B dari 22, terdapat 9 (40, 90%) siswa mendapat nilai <70 dan 13 (59, 09%) siswa mendapat nilai ≥70. Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung rintih, belum maksimal atau belum memenuhi nilai KKTP pada mata pelajaran IPAS

Belajar IPAS berarti siswa mampu melihat perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Ahmad Susanto (2013:167) dalam bukunya yang berjudul Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, "IPAS adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan". Ilmu Pengetahuan Alam atau juga dikenal dengan istilah sains. Kata sains ini berarti dari bahasa Latin yaitu scientia yang berarti "saya tahu".

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPAS ditetapkan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperlihatkan oleh hasil pemikiran dan verifikasi yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. IPAS yang merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang

mengikat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi hukum matematis dan analisis data terhadap konteks penelusuran data.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa, pada hakikatnya IPAS merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang mencakup berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya melalui rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Hasil belajar siswa yang belum maksimal dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu; model pembelajaran yang kurang bervariasi, motivasi belajar, minat belajar, guru yang kurang kreatif, dan kegiatan pembelajaran yang monoton. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa akan lebih berkesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar siswa, bukan hanya hal ini tetapi guru yang kurang kreatif dalam mengelola kelas juga sangat berpengaruh dalam keberlangsungan belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa sangat berpengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran, seperti yang telah diteliti oleh Lusio Meo, Gregorius We'u, dan Yohana Nono BS (2021:51) yang menyatakan bahwa "hasil perhitungan analisis, diperoleh nilai post-test siswa kelas kontrol dengan rata-rata 63,71 dan rata-rata kelas eksperimen 80,57. Dari hasil belajar tersebut dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional". Menyikapi hal ini dalam menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa seorang guru harus selalu siap dengan hambatan-hambatan yang terjadi serta mampu mencari solusi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan harus menggunakan cara yang bervariasi guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus sudah mempersiapkan, memikirkan serta membuat perencanaan kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang hasil belajar yang efektif dan efisien.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam Model pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, seperti *Role playing*. *Role*

*playing* merupakan Model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam suatu situasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui Model *role playing*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025?”**

### **1.2 Identifikasi masalah.**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.
2. Siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar dalam proses pembelajaran.
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran pada saat mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.
5. Nilai rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada **“Penggunaan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih TA. 2024/2025”**

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model *Role Playing* pada mata pelajaran IPAS UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih?
2. Bagaimana Hasil Belajar siswa tanpa menggunakan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPAS di kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101816 Gunung Rintih?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS Siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih.
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa tanpa menggunakan model *role playing* pada Mata Pelajaran IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa.

2. Bagi guru, Model *Role Playing* dapat menjadi alternative dalam upaya meningkatkan aktifitas siswa saat belajar.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan dalam upaya meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
4. Bagi peneliti, sebagian upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas belajar IPAS di kelas ketika telah menjadi seorang guru.

