

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara usaha mencerdaskan hingga mewujudkan peradaban bangsa yang bermatahat. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan sistem pendidikan yang baik dan tepat. Sistem pendidikan di Indonesia seringkali mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dalam upaya perbaikan ataupun pemulihan pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang harus berkembang mengikuti perubahan zaman. Dengan kurikulum yang baik, sebuah lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa siswa mendapatkan pendidikan yang komprehensif dan relevan. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim meluncurkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Hal ini dibuktikan dengan adanya Surat Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum merdeka dalam rangka memulihkan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, h. 1).

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah inovasi pendidikan yang fleksibel, dimana guru leluasa dalam memilih perangkat pembelajaran agar mendorong minat belajar siswa dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kurikulum Merdeka juga berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga pembelajaran lebih

mendalam, bermakna, menyenangkan dan efektif (Windayanti, dkk., 2023, h.2060).

Kurikulum Merdeka memiliki berbagai kebijakan baru. Salah satu inovasi baru kurikulum merdeka yaitu mengintegrasikan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi menjadi mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS ini diajarkan pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA. Muatan IPAS di SD//MI merupakan fondasi untuk menyiapkan peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang lebih kompleks di jenjang sekolah menengah pertama (SMP/MTs).

Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan (Suhelayanti, dkk., 2023, h. 3). Berkaitan dengan kebijakan tersebut, diperlukan penyesuaian oleh siswa karena akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, guru harus dapat menjadi fasilitator dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar (Sani 2019, h.38). Menurut Hattarina dkk (2022, h.182), hasil pembelajaran di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan data survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018. Indonesia masih berada di peringkat 74 dari 79 negara. Data tersebut menunjukkan rendahnya keterampilan matematika, sains, dan literasi di Indonesia, dengan kualitas pendidikan yang masih jauh di bawah rata-rata dan menunjukkan penurunan pada PISA pada tahun 2018.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar juga terjadi di di SDN 064029 Medan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2023 di SDN 064029 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV masih rendah, dimana siswa masih banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil nilai ulangan harian semester ganjil muatan IPAS peserta didik kelas IVSDN 064029 Medan yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Muatan IPAS

Kelas	Ketuntasan				Jumlah Siswa
	Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas (< 75)		
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
IV A	8	38,10	13	61,90	21
IV B	12	63,15	7	36,85	19
IV C	10	45,45	12	54,54	22
Jumlah	-		-	-	62

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SDN 064029 Medan Tahun Ajaran 2022/2023

Berdasarkan tabel 1. 1 di atas dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV, sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IV A hanya 38,10% dan yang tidak tuntas mencapai 61,90%. Ketuntasan pada kelas IV B 63,15% dan yang tidak tuntas mencapai 36,85%. Sedangkan ketuntasan pada kelas IV C 45,45% sedangkan yang tidak tuntas mencapai 54,54%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 064029 Medan, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan saja saat kegiatan belajar mengajar, keterbatasan penerapan variasi metode mengajar guru dapat menyebabkan siswa kurang antusias, merasa bosan, dan bahkan melakukan aktivitas lainnya, sehingga mengakibatkan siswa tidak memahami materi pelajaran. Kemudian, kendala internal siswa seperti kurang percaya diri serta merasa malu dalam menjawab pertanyaan gurusehingga siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya keterlibatan interaktif siswa di kelas, yang membuat tidak adanya kerja sama antar siswa dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu memvariasikan model pembelajaran dengan menggunakan metode yang lebih aktif dan menarik, seperti diskusi dan permainan edukatif, serta menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dengan upaya-upaya ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Purwati, dkk (2018, h. 2). Model pembelajarn *role playing* dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, memberdayakan sikap kognitif (belajar) siswa, dan dapat terjalinnya interaksi antar siswa. Model pembelajaran *role playing* ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memainkan peran tertentu bersama teman sekelasnya, sehingga membuat siswa terlibat aktif serta siswa mendapatkan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasibuan, dkk (2022) yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun". Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPA siswa kelas V pada proses pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*, hasil *pre-test* memiliki rata-rata dengan nilai 40,67 namun pada saat sesudah digunakan nya metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran dan di uji kembali pada soal *post-test* memiliki rata-rata dengan nilai 79,5 Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun setelah menggunakan metode pembelajaran *Role playing*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah.
- 1.2.2. Pembelajaran menggunakan model konvensional dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang antusias dan tidak memahami materi pelajaran.
- 1.2.3. Kendala internal siswa merasa kurang percaya diri dan merasa malu sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran.

1.2.4. Kurangnya keterlibatan interaksi siswa dalam proses pembelajaran dengan siswa lain.

1.3. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah dan terfokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1. Model Pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model pembelajaran *role playing*.
- 1.3.2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif C3 sampai C5.
- 1.3.3. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada topik kegiatan jual beli sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064029 Medan T. A 2023/2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064029 Medan T. A 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan suatu pengalaman bermakna bagi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Membantu guru dengan memberikan gambaran dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang positif bagi sekolah agar dapat menciptakan ataupun memperbaiki sistem pembelajaran di SDN 064029 Medan.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam strategi pembelajaran dengan model pembelajaran *Role playing*. Dengan demikian, penelitian ini menjadi pondasi peneliti untuk menggunakan model pembelajaran *Role*

playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada masa yang akan datang. Selain itu, penelitian ini juga sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

e. Bagi Peneliti Lain

Bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

