

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang melalui pendidikan adalah langkah krusial yang terus menjadi fokus utama pemerintah. Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban suatu bangsa (Juita dkk., 2024 h. 3068). Rodliyah (2021, h. 24) mengungkapkan bahwa pendidikan berperan krusial dalam membentuk generasi penerus yang memiliki potensi kemampuan, kecerdasan emosional yang baik serta menguasai beragam keahlian yang baik.

Pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hidayat & Abdillah, 2019, h. 26). Menyikapi tujuan tersebut, pendidikan harus relevan dengan keperluan masyarakat dan perkembangan zaman, sehingga mampu untuk membentuk pengetahuan, karakter serta keterampilan sebagai upaya untuk menghadapi tantangan secara global.

Paradigma pendidikan Indonesia saat ini telah bergeser dari pendekatan konvensional menjadi pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik, di mana pendidikan saat ini menekankan kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk mengajak peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dari berbagai hasil pengamatannya bukan diberitahu, sehingga seorang pendidik yang awalnya

berperan sebagai direktor menjadi fasilitator, pemandu dan konsultan pembelajaran (Sudirman dkk., 2023, h. 24). Jumrawarsi & Suhaili (2021, h. 52) menyatakan bahwa guru berperan dalam menentukan kualitas belajar yang mencakup keaktifan peserta didik, fasilitas yang mendukung keberhasilan pembelajaran dan kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik. Keterampilan seorang pendidik dalam merancang dan menjalankan pembelajaran dapat menentukan perolehan hasil belajar peserta didik.

Namun pada kenyataannya, saat ini pendidikan di Indonesia dihadapkan pada permasalahan pendidikan yang cukup kompleks, di mana pelaksanaan pendidikan saat ini masih belum berjalan sesuai harapan. Ditemukan masalah bahwasanya hasil belajar peserta didik pada tingkat dasar yang belum mencapai hasil yang diinginkan (Dirjen Kemendikbud dalam Elitasari, 2022, h. 9509). Hal ini disebabkan oleh para pendidik di Indonesia yang kurang berkualitas karena anggapan sebagai pendidik adalah pekerjaan yang mudah dan hanya sekedar mencari pendapatan (Kurniawati, 2022, h. 8). Kemudian pembelajaran yang kurang interaktif serta fasilitas pembelajaran yang terbatas (Elitasari, 2022, h. 9510). Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap ranking PISA Indonesia yang tidak menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Sebagaimana dijelaskan oleh Wahyudi dkk. (2022, h. 18) rendahnya ranking PISA Indonesia menandakan bahwa pendidikan di Indonesia memerlukan seorang guru yang kompeten untuk mengoptimalkan perolehan hasil belajar peserta didik sesuai standar pendidikan di Indonesia.

Salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah hasil belajar. Di SD Negeri 174552 Tambunan peneliti diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut

menggunakan kurikulum merdeka. Diperoleh juga informasi melalui observasi dan wawancara bahwasanya hasil belajar IPAS peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Di kelas IV-A hanya 40% peserta didik yang mencapai KKM, sedangkan 60% tidak mencapai KKM yang diharapkan. Sementara di kelas IV-B, sebanyak 50% peserta didik mencapai KKM, sedangkan 50% belum mencapai KKM yang diharapkan. Berikut data perolehan hasil IPAS kelas IV-A dan kelas IV-B.

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV-A dan IV-B**

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
IV-A	40% (9 Siswa)	60% (13 Siswa)	22 Siswa
IV-B	50% (12 Siswa)	50% (12 Siswa)	24 Siswa

(Sumber : SDN 174552 Tambunan)

Merujuk pada tabel di atas, perolehan hasil belajar peserta didik belum mencukupi target yang ditetapkan. Pencapaian kelas IV-B masih lebih tinggi daripada kelas IV-A. Sehingga peneliti tertarik untuk menetapkan kelas IV-A menjadi kelompok eksperimen dan kelas IV-B menjadi kelompok kontrol pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa peserta didik masih terkendala untuk mencerna isi pelajaran dari guru. Proses penyampaian materi pelajaran dengan model konvensional (ceramah) membuat proses pembelajaran hanya berfokus kepada guru (*teacher centered learning*) dan guru lebih mendominasi pembelajaran sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar. Hal tersebut menyebabkan minimnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik ketika pembelajaran, peserta didik yang kurang kondusif ketika pembelajaran di mana peserta didik lebih memilih berbicara dengan temannya

ketika guru memaparkan materi dan beberapa peserta didik kurang fokus bahkan mengantuk ketika guru menjelaskan. Diperoleh juga informasi bahwasanya guru masih kurang dalam mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS.

Sebagai upaya untuk menuntaskan problema tersebut, peneliti ingin menjadikan model pembelajaran *role playing* sebagai solusi untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Erawati, Sayidiman dan Patta (2022) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa hasil penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar. Kemudian penelitian Anwar, Syahribulan dan Basri (2018) juga memaparkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat memaksimalkan pencapaian belajar peserta didik. Terdapat kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu dapat menciptakan alur belajar yang berorientasi kepada peserta didik (*student centered learning*) serta membangun keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Tarigan, 2016, h. 111). Dalam hal ini peserta didik dibina untuk memahami dan menelaah informasi pelajaran yang disampaikan.

Melalui paparan tersebut, peneliti berminat melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas SDN 174552 Tambunan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Merujuk pada pemaparan latar belakang di atas, ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 174552 Tambunan masih rendah dan belum mencukupi KKM yang ditentukan.

2. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher centered learning*).
3. Kurangnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, proses pembelajaran yang kurang kondusif dan peserta didik tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung.
4. Guru kurang mengintegrasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal.
- 5.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian memberikan batasan masalah sebagai berikut, agar penelitian lebih terarah dan terstruktur. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *role playing* berbasis kearifan lokal daerah Toba, dengan mengintegrasikan unsur budaya seperti penggunaan bahasa Batak Toba dalam kegiatan bermain peran dan pemanfaatan potensi lokal seperti ulos Batak Toba dalam simulasi pembelajaran. Penelitian ini hanya berfokus pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Bab 7 tentang Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita ? Pada topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 174552 Tambunan pada kelas IV-A dan kelas IV-B untuk melihat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan ?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai aspek yaitu:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman baru mengenai implementasi model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
2. Manfaat praktis yaitu :
  - a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih terhadap peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar.
  - b. Bagi guru, penelitian ini dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran yang bervariasi yakni dengan model *role playing* pada mata pelajaran IPAS.
  - c. Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan informasi dan perbandingan terkait masalah penelitian yang sejalan, guna memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.