

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas. Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang, karena pendidikan mempunyai peranan dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan begitu apabila tercapai, siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil yang baik. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pembelajaran dalam program pendidikan formal adalah mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Melalui keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2002/ Tentang Pedoman Penerapan

Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, Ilmu Pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan menghitung sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).

Kurikulum merdeka memiliki banyak kebijakan baru. Menurut Berlian (2022: 2110), salah satu kebijakan baru adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar sekarang diajarkan bersamaan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya agar siswa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang berbeda di SMP. Berhubungan dengan kebijakan ini, diperlukan sebuah perubahan yang dilakukan oleh siswa karena akan berdampak pada hasil belajar merdeka.

Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan penting untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan semangat dan mudah sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar yang terlalu monoton akan membuat siswa menjadi bosan dan berakibat pada sulitnya siswa untuk memahami pelajaran. Seharusnya siswa diberi

kesempatan untuk menciptakan pengalaman-pengalaman sendiri sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Sarana dan prasarana di SD 030290 Pungan Nauli tentu sudah ada, seperti infocus dan laptop, tetapi dikarenakan infocus terbatas sebagian guru belum mengembangkan media pembelajaran, melainkan guru mengajar dengan metode ceramah, menggunakan media pembelajaran yang sering digunakan yaitu seperti peta dan gambar yang ditempel pada dinding saja, sehingga hasil belajar kurang baik dan menjadikan pembelajaran kurang aktif, karena siswa hanya mendengarkan dan kadang merasa bosan.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat- bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Bunyamin,2022:h.99). Hasil belajar ialah tolak ukur nilai yang digunakan disekolah supaya sekolah dapat mengetahui apakah pembelajaran tersebut dapat dipahami atau tidak dengan mengacu kepada KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut. Jika nilai yang dimiliki siswa kurang dari KKM maka siswa harus mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Oktober 2023 dikelas V SDN 030290 Pungan Nauli Pada sekolah tersebut selama proses belajar mengajar berlangsung dari awal sampai akhir dalam proses pembelajaran terlihat hanya menggunakan metode ceramah. Maksud dari metode konvensional tersebut adalah pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada pendidik dan tidak ada kerja sama yang terjalin antara peserta didik. Ada

kemungkinan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut tidak inovatif dan hanya berfokus pada sumber belajar. Guru hanya berkonsentrasi pada penjelasan, pengulangan, dan hafalan. Akibatnya siswa menjadi penerima pasif, mereka hanya menerima dan mendengarkan informasi dari guru.

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa salah satunya penerapan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Penggunaan metode pembelajaran berperan penting dalam upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan pembelajaran yang efektif, terus diupayakan secara maksimal oleh guru menurut Wicaksono & Iswan (2019: h.113).

Jadi dapat disimpulkan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran kurang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan akan mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, sehingga terjadi interaksi pendidik dengan peserta didik dan peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya, dengan begitu proses pembelajaran akan lebih hidup dan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Tabel 1. 1 Ujian Tengah Semester Ujian Kelas V

Kelas	Jumlah	Nilai KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Presentasi Kelulusan	Keterangan
V	26	75	8	30,5%	Tuntas
			18	69,5%	Tidak Tuntas

Dapat dilihat Presentase nilai akhir siswa kelas V SD Negeri 030290 Punguan Nauli menunjukkan bahwa dari 26 siswa ditemukan 30,5% (8 siswa) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Sementara itu, terdapat 18 siswa (69,5%) yang tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasaan Minimal).

Peneliti memilih metode *role playing* karena menurut Mulyanti (2017:h.83) Bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. *Role playing* dilakukan dengan car mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Hal ini jelas bahwa dalam pembelajaran IPAS, peran siswa sangat dibutuhkan agar menimbulkan pembelajaran yang bermakna. Metode *role playing* dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa lebih bermakna dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran melalui bermain peran. Pembelajaran ini akan lebih berkesan bagi siswa karena terlibat dalam proses menerima pengetahuan.

Penerapan metode akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut (Syaiiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:h.121).

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tercapai tujuan pembelajaran. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah PPT. Pada pendapat Eka Wulandari (2022:h.28) bahwa file yang memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi Powerpoint biasanya juga lebih mudah diakses dan praktis karena kita dapat langsung mengaksesnya tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan ukuran filenya juga relatif lebih kecil.

Penelitian ini penting dilakukan karna peneliti yakin dengan menggunakan pembelajaran *role playing* berbantuan PPT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan begitu dapat mengurangi jumlah presentasi siswa yang hasil belajarnya kurang bagus. Peneliti berencana melakukan penelitian dengan menggunakan Kelas V.

Berdasarkan masalah-masalah diatas peneliti tertarik menggunakan metode *role playing* yaitu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan dan penghayatan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Model pembelajaran *role playing* dapat mempermudah dalam memahami isi pembelajaran serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dan menjiwai peran yang ditugaskan dalam proses pembelajaran sehingga metode *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa. Untuk mencapai yang diharapkan, metode *role playing* akan dibantu menggunakan ppt.

PPT memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan sehingga tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan media ppt akan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan diberikannya pengalaman langsung mengenai pembelajaran yang akan dilakukan sehingga menambah pengalaman baru dalam proses pembelajarannya

Pembelajaran berbantuan PowerPoint dalam proses pembelajaran akan lebih maksimal apabila metode yang diterapkan oleh guru dikolaborasikan dengan media pembelajaran salah satu mediana adalah Microsoft PowerPoint. Arsyad (Dalam Khofifah dkk h.164) menyatakan bahwa Microsoft PowerPoint adalah salah satu program yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidanya. Sehingga dengan adanya Microsoft PowerPoint dapat merangsang minat belajar siswa, gabungan konsep pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint mampu menghasilkan kualitas pembelajaran baru dan mudah dalam pengaplikasiannya dalam mempresentasikan materi pelajaran sehingga lebih menarik perhatian siswa yang membuat siswa dapat fokus dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran

Dari uraian diatas dan permasalahan tentang hasil belajar di SD 030290 Punguan Nauli, Peneliti ingin membuktikan penggunaan metode *role playing* berbantuan PPT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik khususnya untuk kelas V-C. Berdasarkan latar belakang diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENGARUH METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN PPT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD 030290 PUNGUAN NAULI KECAMATAN SITINJO KABUPATEN DAIRI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut

1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa, karena pembelajaran berpusat pada guru dimana guru memiliki peran aktif sedangkan siswa menjadi pasif
2. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum begitu efektif dalam pembelajaran IPS
3. Metode *Role Playing* belum digunakan dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu hasil belajar siswa yaitu terdapat Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan PPT Terhadap Hasil Belajar IPAS pada proses pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam ekosistem (memakan dan dimakan) Kelas V SD N 030290 Punguan Nauli Kecamatan Sitinjo Kabupaten Dairi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan PPT Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD 030290 Punguan Nauli Kecamatan Sitinjo Kabupaten Dairi”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah ada terdapat Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan PPT

Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 030290 Punguan Nauli Kecamatan Sitinjo Kabupaten Dairi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang hasil belajar melalui metode *role playing* berbantuan ppt. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian maupun makalah yang dapat memberikan informasi tentang proses belajar mengajar.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan hasil belajar sekolah
2. Bagi Guru, sebagai masukan untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan ppt.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang bermanfaat bagi sekolah dari hasil yang sudah peneliti peroleh
4. Bagi Peneliti, sebagai informasi dan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut