

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019:1) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk meningkatkan siswa dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk dapat mengerti, memahami, dan kritis berpikir. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan, bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun, menurut Nurhuda (2020:129) yang menjadi faktor pendukung permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan nasional adalah IPTEK, kelemahan tenaga pengajar dalam menangani tugas yang dihadapinya, selain itu ketidakfokusan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Menurut hasil survei mengenai sistem Pendidikan menengah di dunia yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara dalam survei. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dengan negara-negara lainnya.

Guru sebagai pengajar berperan penting dalam upaya mencapai tujuan Pendidikan nasional tersebut. Karena, kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah kemampuan guru sebagai tenaga yang profesional. Selain itu, guru juga dipandang sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam mengelola kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah dirumuskan khususnya dalam Pendidikan nasional dapat tercapai hal tersebut dikemukakan oleh Syaifudin (2008:54)

Pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya yaitu keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan tersebut harus dimiliki oleh seorang guru salah satunya harus mencakup strategi dan model pembelajaran. Dalam pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu bidang studi yang mempelajari tentang keterampilan sosial dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat yang membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu menekankan pentingnya pendidikan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Namun dalam pengaplikasiannya rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan di sekolah menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran IPS (Rudy Gunawan (2013:17))

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Mangunreja dikelas V, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPS, diantaranya yaitu guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta penugasan, dalam proses pembelajarannya, pemahaman peserta didik masih rendah terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, hal tersebut menjadi permasalahan dalam proses pembelajarannya. Selain itu, ketidak efektifan dan efisiennya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Karena, guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dan kurangnya peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menganggap mata pelajaran IPS itu membosankan, materinya sulit untuk dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengefektifkan peserta didik. Sebagai pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran harus memiliki sistem perencanaan pembelajaran atau yang sering di sebut sebagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih efektif khususnya dalam mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran *role play*. Karena, Sumiati dan Asra, (2009:99) menyatakan bahwa model *role play* dapat dijadikan salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid SD kelas V.

Model *role play* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting dalam

terciptanya proses belajar mengajar, serta dalam menunjang keberhasilan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran *scrapbook*. Sudjana (2009:89) dalam model-model pembelajaran (2020:62)

Media *scrapbook* adalah seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan kejadian atau suatu kondisi tertentu, penjelasan tersebut menurut Lia (2014:2). Adapun Morawski dan Rottman (2016: 30) menyatakan bahwa media *scrapbook* adalah solusi bertindak untuk mencatat respon peserta didik setelah diberikannya materi-materi pembelajaran. Penggunaan model *role play* bantuan media *scrapbook* dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh pendidik, serta penggunaan media *scrapbook* juga dapat menciptakan kelas menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum terciptanya pembelajaran yang kondusif, serta metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPS di kelas V.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, peneliti membatasi permasalahan yang ada yaitu terkait penggunaan metode pembelajaran khususnya pada materi IPS dikelas V yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa. Adapun fokus permasalahannya yaitu mengenai pengaruh penggunaan model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V, peneliti juga membatasi materi yang akan dipelajari hanya difokuskan pada materi Interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh model *role play* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN 2 Mangunreja?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai variasi penggunaan model dan media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan solusi model dan media pembelajaran yang alternatif bagi sekolah itu sendiri maupun pada umumnya.

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini sebagai informasi baru dalam menjalankan tugas akhir dan diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan peneliti untuk penelitian selanjutnya.

