

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan khususnya di sekolah memiliki peranan yang penting dalam menerdaskan kehidupan bangsa. Pelaksanaannya tidak dapat dianggap sebagai hal yang mudah (Ali Mustadi, 2020). Pendidikan berperan sangat besar di dalam mempersiapkan dan mengembangkan kualitas manusia sehingga melalui peranan pendidikan dapat terbentuk sumber daya manusia yang handal dan berdaya saing serta memiliki nilai moral yang baik bagi kehidupan (Alpian, Anggraeni, Wiharti, & Soleha, 2019). Melalui pendidikan, manusia berproses untuk mendapatkan suatu pengalaman, penambahan ilmu dan pengetahuan baru agar siswa dapat memperoleh pemikiran dan sikap yang lebih baik daripada sebelumnya (Putri & Palupi, 2018). Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia.

Pendidikan formal menjadi suatu keharusan bagi seluruh rakyat Indonesia. Hal ini diperkuat oleh Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran”, sehingga masyarakat Indonesia diwajibkan Sembilan tahun belajar. Sekolah menjadi jembatan untuk mencapai hal tersebut, karena di sekolah terjadi interaksi proses pembelajaran antara pengajar dengan peserta didik juga peserta didik dengan peserta didik.

Pemahaman merupakan salah satu faktor kemampuan siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun hasil belajar yang baik belum tentu membuktikan siswa paham dengan konsep yang diajarkan. Pemahaman merupakan suatu kemampuan yang mengharuskan siswa untuk dapat memahami arti, situasi, konsep, dan juga fakta yang harus diketahui oleh siswa tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Nahdi, 2018). Pemahaman konsep menurut Aunurrahman dalam (Fatimah, 2017) menjelaskan bahwa pemahaman konsep merupakan sebuah proses berpikir materi dari bahan yang diolah sehingga menjadi bermakna. Sedangkan menurut (Sundari & Andriana, 2018) Pemahaman konsep merupakan “kemampuan untuk menyerap, memahami, menerima, mengolah suatu gagasan, ide, maupun hasil pemikiran yang didapat dari pengalaman belajar yang relevan.”

Merunut dari beberapa pendapat yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman siswa dapat dikatakan sebuah kemampuan berpikir mengolah materi yang telah diterima dengan beberapa tahapan diantaranya menyerap, memahami, dan menerima suatu gagasan kemudian diolah berdasarkan pengalaman belajar sehingga lebih bermakna. Dalam hal ini tentunya

adalah tugas bagi seorang guru untuk dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, sudah sepatutnya bagi seorang guru untuk dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada setiap mata pelajaran yang ada agar siswa dapat memahami suatu materi pembelajaran dengan baik. Kemampuan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS menjadi salah satunya, terdapat beberapa materi pembelajaran yang terkandung di dalam mata pelajaran IPS yang harus dipahami oleh siswa, salah satunya adalah materi tentang Kegiatan Ekonomi yang diajarkan untuk siswa kelas V SD. Pemahaman terhadap kegiatan ekonomi merupakan hal yang penting sebagai dasar siswa untuk melakukan jual beli dan mengetahui berasal dari mana barang-barang yang mereka gunakan.

Di dalam proses pembelajaran mengenai materi kegiatan ekonomi tentunya tidak cukup bagi siswa kelas V SD untuk dapat memahami dengan hanya melihat buku teks. Berdasarkan dengan pengalaman dari peneliti selama mengikuti kegiatan Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) di SDN Jayagiri dengan jumlah siswa 32 diantaranya 20 orang siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki, pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, cara seperti itu cenderung membuat siswa kurang memahami materi.

Kekurangannya pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi juga disebabkan karena tidak tersedianya bahan ajar yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran tersebut, seringkali guru hanya dapat berpedoman kepada materi yang berdasar hanya pada buku teks, tanpa disertai media pembelajaran yang memadai, selain itu ketidakvariatif guru juga menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga

siswa merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep. Padahal di sisi lain pemberian pemahaman konsep-konsep IPS harus mendalam karena hal tersebut akan menjadi bekal dalam menghadapi tantangan hidup. Dengan pemahaman konsep yang cukup maka siswa akan mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah praktek. Guru juga cenderung tidak menggunakan model pembelajaran tertentu di dalam penyampaian materi ajar. Oleh sebab itu guru harus kreatif, sehingga dapat mengembangkan bahan ajar dan juga menyesuaikan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diberikan kepada siswa, agar kemampuan pemahaman siswa dapat meningkat.

Mengenai model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh Kegiatan ekonomi. Selain itu model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Suarsana dalam (Kristin F. , 2018). Model pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan akting atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu, situasi, peristiwa, kejadian atau orang tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman lebih baik terhadap apa yang ingin dicapai atau yang disampaikan melalui peran yang diperankan (Aisyah & Muliati, 2023). Menurut Saefudin (Pratiwi, I., Dkk., 2018) mengemukakan bahwa *role playing* atau bermain peran artinya mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam proses pembelajaran.

Melalui pembelajaran *role playing* nantinya siswa secara tidak sengaja akan menjelaskan pemahamannya tentang materi yang dipelajarinya, disisi lain siswa dituntut untuk saling bertukar pikiran dengan kelompoknya untuk memahami isi dari cerita.

Dengan teori-teori tersebut, tentunya model pembelajaran *Role Playing* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa di dalam proses pembelajaran. Penelitian tentang model *role playing* dan kemampuan pemahaman konsep sebelumnya pernah dilakukan oleh (Ansori, 2016) berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70% menjadi 100% dengan persentase peningkatan sebanyak 30% setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian tentang *model role playing* juga dilakukan oleh (Harahap, 2018) dalam penelitiannya menggunakan model *role playing* menunjukkan rata-rata nilai pemahaman konsep lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian tentang *model role playing* juga dilakukan oleh (Ananda, 2018) yaitu menunjukkan hasil yang signifikan yaitu sebelum menggunakan model pembelajaran hanya mencapai 65,53% (masih dibawah rata-rata), namun setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* peserta didik lebih mampu memahami materi dan mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%. Kriteria keberhasilan setiap tindakan yang dilakukan adalah 75%. Nilai ketuntasan kelas yang diharapkan berdasarkan standar ketuntasan materi adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar dalam (Murnailis, 2023) "Standar ketuntasan pembelajaran adalah 75%, sedangkan untuk nilai ketuntasan

perorangan adalah siswa adalah 70%.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan model pembelajaran *role playing*, khususnya pada materi kegiatan ekonomi, hal ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan tidak membosankan, sehingga para siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran, hal tersebut tentunya akan menjadi penunjang untuk dapat meningkatkan kemampuan pemahaman para siswa terhadap materi pembelajaran kegiatan ekonomi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk berfokus melakukan suatu penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Kelas V”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPS menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Giriwangi?
2. Bagaimana kesulitan siswa kelas V SDN Girwangi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS menggunakan model *Role Playing* ?
3. Bagaimana kesulitan guru dalam penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SDN Giriwangi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPS menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Giriwangi.
2. Kesulitan siswa kelas V SDN Giriwangi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS menggunakan model *Role Playing*.
3. Kesulitan guru dalam penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SDN Giriwangi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman psikologis terhadap guru dalam penggunaan model *role playing* dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Kemudian juga untuk mengembangkan model, strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat sama-sama menemukan materi yang diharapkan dan membuat suasana kelas tidak monoton.
- 2) Untuk memperbaiki pembelajaran dan menciptakan kondisi belajar yang

menarik dan menyenangkan.

- 3) Meningkatkan kreativitas guru dan berupaya menggali pendekatan pembelajaran yang efektif, efisien, bermakna dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan profesionalisme guru.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pelajaran yang berharga bagi peserta didik di sekolah, dan menjadi ilmu yang bermanfaat bagi semua yang mempelajari pelajaran ini.
- 2) Diharapkan juga menjadi inspirasi bagi semua peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya terhadap bermain peran yang dapat membantu proses pembelajaran agar lebih dimengerti.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- 4) Terselenggaranya proses belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Pembelajaran IPS Pada Umumnya

- 1) Adanya pembaharuan dalam melaksanakan pembelajaran

E. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah penafsiran terhadap penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model *Role Playing*

Model bermain peran (*role playing*) merupakan model pembelajaran yang menekankan aspek motorik dan aspek kognitif yang mengedepankan kegiatan diskusi secara berkelompok dalam bentuk pemeranan/pementasan ke arah situasi

nyata yang terjadi di lingkungan siswa. Dengan melibatkan suatu materi pelajaran bersama-sama. Menumbuhkan ketertarikan siswa serta dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh berdasarkan pengalaman memerankan tokoh tertentu dalam suatu drama.

2. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep juga merupakan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik untuk memahami pengetahuan konseptual. Memahami merupakan kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun dalam bentuk grafik atau diagram. kemampuan pemahaman konsep yang harus dimiliki oleh peserta didik setidaknya terdiri dari: 1) kemampuan membandingkan, 2) kemampuan menyimpulkan, 3) kemampuan membedakan, dan 4) kemampuan menerangkan. Indikator pemahaman konsep terdiri dari (a) Menafsirkan (b) Mencontohkan (c) Mengklasifikasikan (d) Merangkum (e) Menyimpulkan (f) Membandingkan (g) Menjelaskan.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS kelas V memuat materi tentang Kegiatan Ekonomi. seperti menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah, Melakukan kegiatan jual beli dan mengetahui syarat terjadinya jual beli.