

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan, sepanjang hidup dan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup seseorang yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Di mana pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Pramawati et al, (2024 : 331) pembelajaran merupakan salah satu proses penting dalam dunia Pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya memerlukan penyampaian materi yang baik, tetapi juga mencakup strategi dan metode yang mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu agar siswa dapat belajar dengan baik, model mengajar harus di usahakan secara efektif dan seefisien mungkin dengan menggunakan model *Role Playing* (Bermain Peran). Secara definitif, *Role Playing* dapat di artikan sebagai model pembelajaran aktif terfokus pada tingkah laku siswa melalui bermain peran, dengan tujuan menciptakan kegembiraan berdasarkan perilaku siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Komalasari (2017 : 3) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kemampuan kontemplatif serta imajinatif siswa.

Dalam Pendidikan IPS Terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kedekatan dengan aspek kebudayaan yang dapat memfasilitasi pembelajaran nilai terhadap peserta didik. Materi kebudayaan pada mata pelajaran IPS Terpadu meliputi adat istiadat, tradisi lisan, permainan Masyarakat, olahraga tradisional, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional dan seni. Pembelajaran berbasis budaya juga merupakan pembelajaran yang memuat unsur-unsur budaya, seperti nilai luhur bangsa,

nilai-nilai agama, nilai moral dan nilai kebenaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sytrisno dan Putranto (2005 : 258) Kebudayaan merupakan segala aktivitas intelektual, spiritual, artistik, estetik, cara hidup kepercayaan dan kebiasaan hidup yang di lakukan oleh seseorang maupun kelompok Masyarakat tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat di ketahui bahwa kebudayaan memiliki aspek yang sangat luas. Nilai budaya di sebarluaskan oleh Masyarakat itu sendiri melalui proses sosialisai baik menggunkana lisan maupun tulisan. Sehingga setiap kelompok Masyarakat dapat memiliki dan membentuk kebudayaan sebagai hasil kesepakatan dalam proses sosial yang berlaku pada Lokasi tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi, bahwasanya pencapaian belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Terpadu masih kurang memuaskan. Ini di sebabkan karna model pembelajaran yang di gunakan oleh guru hanya berfokus pada model pembelajaran konvensional, dan hanya berfokus pada buku teks, kurangnya keterlibatan siswa, dan juga kurangnya pemahaman materi kebudayaan khususnya pada mata Pelajaran IPS Terpadu sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang katif sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pencapaian hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi setelah diterapkannya model pembelajaran role playing menunjukkan hasil yang positif, terutama dalam pemahaman materi kebudayaan pada pembelajaran IPS. Siswa yang terlibat dalam kegiatan role playing lebih mampu mengidentifikasi dan memahami berbagai aspek kebudayaan, seperti adat istiadat, seni, bahasa, dan simbol-simbol kebudayaan. Proses pembelajaran yang berbasis pengalaman ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan teori dengan kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memahami dengan lebih mendalam tentang kebudayaan yang diajarkan. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep kebudayaan dalam konteks sosial.

Selain pemahaman konsep kebudayaan, pembelajaran dengan model role playing juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa lebih antusias dan bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok, yang pada gilirannya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Model ini juga mengasah keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama,

komunikasi, dan pemecahan masalah, yang terjalin melalui interaksi dalam permainan peran. Secara keseluruhan, penerapan role playing dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif, tidak hanya terhadap pemahaman materi, tetapi juga dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.

Untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran). Model ini menekankan pada kemampuan keterampilan dan kemampuan penampilan peserta didik yang memerankan status dan fungsi pihak-pihak lainnya yang terdapat pada kehidupan nyata. Model Role Playing ini menggunakan scenario (alur cerita) sesuai dengan materi yang akan di bahas.

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini, siswa saling berbagi informasi pada mata Pelajaran. Bahan Pelajaran yang paling cocok di gunakan dengan model ini adalah bahan yang membutuhkan pertukaran pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa. Tujuan menggunakan model ini adalah untuk mengenal peran-peran dalam dunia sebuah cerita bagi peserta didik atau sebuah gambaran yang dapat mendorong adanya diskusi dan dapat menumbuhkan gagasan-gagasan baru pada peserta didik sehingga dengan menggunakan model *Role Playing* ini akan adanya pengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi Tahun Pelajaran 2024/2025**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. proses pembelajaran yang di lakukan masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif.
2. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.
4. kurangnya sumber belajar atau media yang di gunakan selama proses pembelajaran .
5. Rata-rata nilai siswa pada materi kebudayaan dalam Pelajaran IPS Terpadu masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.
2. Rata-rata nilai siswa pada materi kebudayaan dalam Pelajaran IPS Terpadu masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan Batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari pelaksanaan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan model pembelajaran *Role Playing* di harapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan hasil pembelajaran IPS Terpadu.
2. Bagi Guru, dapat di gunakan sebagai model pembelajaran yang di gunakan guru untuk melakukan pembelajaran IPS Terpadu yang kreatif.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan sumbangan pikiran dalam memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran.
4. bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis.