

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan adalah sesuatu upaya atau usaha yang harus dilakukan oleh semua insan manusia dalam rangka meningkatkan kualitas dirinya. Seiring zaman, adanya perubahan pendidikan menuju arah yang lebih baik, khususnya pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan yang baik dibuktikan dengan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik baik melalui prosesnya ataupun hasilnya. Keseimbangan antara proses dengan hasilnya merupakan suatu hal yang didambakan oleh semua kaum pelajar. Memiliki nilai yang tinggi dengan proses yang kurang, maka akan menciderai kualitas yang diharapkan. Sebaliknya, jika proses yang sangat baik dilalui namun hasilnya kurang maksimal maka ada beberapa faktor yang mungkin menyebabkan ketidaksesuaian tersebut. Pendidikan memang sesuatu yang dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan usia berapa saja.

Pendidikan lebih menekankan dalam hal proses, yaitu menyangkut kegiatan belajar mengajar. Pendidikan yang dapat mengubah kualitas kehidupan manusia bukan hanya dapat diukur melalui keberhasilan akademiknya namun peran pendidikan juga perlu sebagai proses perubahan tingkah laku anak didik sehingga menjadi manusia dewasa yang dapat hidup mandiri menjadi anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana anak tersebut berada, dan dengan kata lain pada dasarnya pendidikan merupakan usaha seseorang (pendidik)

untuk penuh tanggung jawabnya membimbing dan mengarahkan siswanya menjadi dewasa. Beranjak dari maknanya yang sempit pendidikan lebih berorientasi dengan sekolah. Berdasarkan hal ini, perlu adanya pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik dan mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Mengharapkan peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi diri supaya menjadikan manusia yang selalu ingat kepada Tuhan Yang Maha Esa, bersikap baik, sehat, memiliki ilmu pengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan memahami betul antara hak dan kewajibannya sebagai warga negara dengan menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila serta UUD 1945 itulah tujuan dari pendidikan nasional. Untuk mencapai hal tersebut maka diberikan mata pelajaran-mata pelajaran di jenjang sekolah formal.

Dalam mencapai tujuan tersebut, maka dilakukan pembelajaran melalui pemberian berbagai mata pelajaran sebagaimana diatur dalam pasal 37 ayat 1 UU No. 20 tahun 2003 mewajibkan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dibelajarkan di setiap jenjang. Mata pelajaran yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan sosial kepada siswa salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

IPS adalah suatu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang diberikan untuk mencapai tujuan pendidikan (Solihah, 2016). IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki peran dan fungsi penting untuk mewujudkan pembangunan nasional. Sebagai dasar hubungan sosial, IPS dikatakan juga sebagai faktor penting yang sangat vital dalam pembangunan. Jadi,

pengaruh keberhasilan pembelajaran IPS dalam proses pendidikan ialah dapat menciptakan hubungan sosial yang baik antara negara dengan rakyatnya.

Tujuan IPS diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik sehingga peserta didik memiliki kepekaan terhadap berbagai permasalahan sosial di masyarakat, ikut andil dalam membantu memperbaiki seluruh ketimpangan yang terjadi, dan sigap menyelesaikan masalah yang terjadi, baik masalah dari diri sendiri ataupun masyarakat (Trianto, 2010). Pembentukan karakter siswa menjadi warga negara yang baik sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan UUD 1945, serta dapat menumbuhkan sikap bertanggung jawab merupakan tujuan pendidikan IPS di SD. Siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi diri menjadi seorang warga negara yang baik sehingga dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan di lingkungannya dengan pendidikan IPS di SD.

Namun tujuan IPS di SD belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat dibuktikan pada Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng ketika dilaksanakan wawancara, observasi dan studi dokumentasi kepada guru-guru IPS tentang persoalan-persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kegiatan lapangan ini dilakukan melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi pada tanggal 21 Oktober-26 Oktober 2019 di sekolah negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Kegiatan wawancara melibatkan guru-guru IPS untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Adapun hasil wawancara dengan guru-guru kelas V sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat, hal ini disebabkan karena materi pembelajaran yang dijelaskan terlalu banyak.

2. Media masih kurang yang dipersiapkan oleh sekolah sehingga proses pembelajaran di kelas belum optimal.
3. Pembelajaran kelompok di dalam kelas belum berjalan secara maksimal karena disiplin siswa masih sangat kurang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga siswa yang lainya merasa terganggu.
4. Masih banyaknya siswa yang belum mau menolong temannya dalam membantu memahami materi pembelajaran dan kurangnya toleransi siswa antar sesama pada saat temannya salah menjawab pertanyaan guru sehingga menyebabkan siswa saling berselisih paham.

Pada observasi di kelas saat pembelajaran IPS dilaksanakan dapat dibuktikan bahwa:

1. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagian besar masih berpusat pada guru (*teacher centered*) hal ini disebabkan karena masih menggunakan metode ceramah dalam pemberian materi oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak menghiraukan penjelasan guru.
2. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS kurang, yang mengakibatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa masih rendah, hal tersebut dikarenakan guru kurang menggunakan alat peraga untuk mempermudah pemahaman siswa.
3. Komunikasi siswa pada saat diskusi kelompok masih rendah. Penyebabnya karena siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelas yang diberikan oleh guru, yang mengakibatkan diskusi kelompok tidak dapat berjalan secara optimal.

4. Pada proses pembelajaran, saat siswa ada yang salah menjawab pertanyaan guru, siswa yang lain mengejeknya dan tidak mau membantu mengajarnya serta tidak mau memperbaiki kesalahan yang telah dibuat oleh temannya, sehingga sebagian siswa merasakan terintimidasi oleh temannya yang memiliki kemampuan lebih.

Hasil wawancara dan observasi akan dilengkapi dengan kegiatan studi dokumentasi tentang hasil perolehan ujian tengah semester (UTS) siswa. Adapun hasil perolehan ujian tengah semester (UTS) di Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng siswa kelas V adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
 Nilai Rata-rata IPS Siswa Kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng
 Tahun Ajaran 2019/2020

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 1 Banyuasri	35	75	23 orang	65,71	12 orang	34,29
2	SD Negeri 2 Banyuasri	41	75	31 orang	75,61	10 orang	24,39
3	SD Negeri 3 Banyuasri	30	75	25 orang	83,33	5 orang	16,67
4	SD Negeri 4 Banyuasri	34	75	22 orang	64,71	12 orang	35,29
5	SD Negeri 5 Banyuasri	32	75	20 orang	62,50	12 orang	37,50
	Jumlah	172	-	121	70,35	51 orang	29,65

(Sumber: Wali Kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng)

Berdasarkan tabel 1.1 di Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng berjumlah 172 orang siswa kelas V, ternyata masih terdapat 51 orang siswa atau sama dengan 29,65% yang belum mencapai KKM, ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi. Dengan demikian, hal ini menandakan kurang adanya jiwa sosial dan memiliki keinginan untuk menolong orang lain pada diri siswa, karena menolong orang lain sama dengan menolong diri sendiri. Untuk mengatasi hal

tersebut perlu mempergunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah salah satunya model pembelajaran *role playing* yang dipadukan dengan ajaran *tat twam asi*, karena model tersebut dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan kompetensi IPS, membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan, serta dapat meningkatkan jiwa sosial dan saling membantu antar sesama siswa. Model pembelajaran *role playing* ialah model mengajar dalam bentuk penyajian atau pembahasan materinya melalui diskusi kelompok dan bermain peran sebagai proses kegiatan pembelajaran. Ingatannya akan tertanam apabila diperoleh melalui pengalaman secara langsung. Model *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk menambah daya tarik proses pembelajaran di kelas (Kartini, 2007). Penggunaan model ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan perilaku siswa yang aktif, inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dapat membuat siswa menjadi percaya diri, aktif, kreatif dan inovatif sesuai tuntutan revolusi industri 4.0 pada bidang pendidikan dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang menggunakan format naskah drama, sehingga siswa menghayati isi teks naskah drama.

Jika penggunaan model *role playing* berbasis *tat twam asi* dipadukan akan menjadi pembelajaran yang baik karena pada prinsipnya di dalam pembelajaran IPS, siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan sosial. Menurut Juniani (2019) *tat twam asi* adalah ajaran agama hindu yang memiliki arti saya adalah dia, dia adalah saya, dan semua makhluk adalah sama. Ajaran *tat twam asi* ini menuntun kita untuk memiliki jiwa sosial dan memiliki

keinginan untuk menolong orang lain pada diri siswa, karena menolong orang lain sama dengan menolong diri sendiri. Hal ini memiliki pengaruh positif terhadap sesama siswa dalam proses pembelajaran untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga penguasaan kompetensi pengetahuan siswa akan bisa lebih meningkat. Jadi, untuk dapat meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa yang memiliki jiwa sosial yang tinggi dan saling membantu maka penggunaan model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* adalah tepat.

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kompetensi pengetahuan IPS jika menggunakan model *role playing* berbasis *tat twam asi* maka penting dilakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis *Tat Twam Asi* terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah terkait kemampuan penguasaan kompetensi pengetahuan pembelajaran IPS siswa sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat, hal ini disebabkan karena materi pembelajaran yang dijelaskan terlalu banyak.
2. Media masih kurang yang dipersiapkan oleh sekolah sehingga proses pembelajaran di kelas belum optimal.

3. Pembelajaran kelompok di dalam kelas belum berjalan secara maksimal karena disiplin siswa masih sangat kurang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga siswa yang lainnya merasa terganggu.
4. Masih banyaknya siswa yang belum mau menolong temannya dalam membantu memahami materi pembelajaran dan kurangnya toleransi siswa antar sesama pada saat temannya salah menjawab pertanyaan guru sehingga menyebabkan siswa saling berselisih paham.
5. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagian besar masih berpusat pada guru (*teacher centered*) hal ini disebabkan karena masih menggunakan metode ceramah dalam pemberian materi oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak menghiraukan penjelasan guru.
6. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS, yang menyebabkan kompetensi pengetahuan IPS siswa masih rendah, hal tersebut dikarenakan guru kurang menggunakan alat peraga untuk mempermudah pemahaman siswa.
7. Masih rendahnya interaksi siswa pada saat berdiskusi kelompok. Hal ini terjadi karena siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh guru, sehingga membuat diskusi kelompok tidak dapat berjalan dengan baik.
8. Pada proses pembelajaran, saat siswa ada yang salah menjawab pertanyaan guru, siswa yang lain mengejeknya dan tidak mau membantu mengajarnya serta tidak mau memperbaiki kesalahan yang telah dibuat oleh temannya, sehingga sebagian siswa merasakan terintimidasi oleh temannya yang memiliki kemampuan lebih.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, serta adanya kendala lain yaitu terbatasnya waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sehingga penelitian dilakukan dengan mengkaji secara mendalam dan lebih terarah. Berdasarkan hal tersebut dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPS yang dimiliki siswa.
2. Penelitian dilakukan di sekolah negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang menggunakan Kurikulum 2013 pada siswa kelas V.
3. Penelitian dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng pada kompetensi dasar (3.2 menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dan 3.4 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya) dan aspek kognitif.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang diungkapkan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing*

berbasis *tat twam asi* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas rumusan masalah yang sudah dipaparkan, adapun tujuan penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajaran IPS secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis ditujukan kepada penggunaan model-model pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis ditujukan kepada siswa, guru, kepala sekolah, maupun peneliti lain. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Sebagai bahan bacaan bagi pembaca khususnya bagi guru untuk memperluas pengetahuan, penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi perkembangan disiplin ilmu pengetahuan sosial, serta penelitian ini dilakukan agar dapat

memberikan suatu kontribusi positif pada penggunaan model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Negeri Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2019/2020. Selain itu, dapat membantu siswa untuk saling membantu, menghargai, dan menerima semua perbedaan dengan beranggapan bahwa semuanya adalah teman, sahabat bahkan keluarga. Model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* ini mampu membentuk karakter siswa yang cinta asih, saling menolong kepada sesamanya dengan memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan yang dapat digunakan dengan penuh bijaksana.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* sehingga mampu menemukan solusi dalam meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa dan membantu guru agar terhindar dari sikap membeda-bedakan kemampuan siswa serta lebih arif menyikapi perbedaan

yang ada dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi*.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan acuan dalam melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dan pengambilan kebijakan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi bagi peneliti lain di bidang pendidikan untuk meneliti aspek variabel yang sama.

