

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama pada skripsi ini berisikan pendahuluan yang mencakup latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang disengaja serta terencana dalam menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar. Komponen penting yang harus digunakan guna mendukung pendidikan yang berkualitas tinggi yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, sarana prasarana dan lain lain. Susanto (2014) menyatakan bahwa siswa belajar terjadi ketika situasi stimulus dengan isi ingatan dapat mempengaruhi mereka untuk mengubah tindakannya. Sejalan dengan pendapat di atas, jika pembelajaran dilakukan dengan kebiasaan yang monoton maka tidak akan ada perubahan yang terjadi pada siswa. Jika proses pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya menghafal bukan memahami materi, maka siswa akan mengalami kendala jika mengerjakan soal dengan bentuk penalaran (Aif dan Rijanto 2017).

Pada pendidikan abad 21, sekolah di tuntutan untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking*), berkomunikasi (*communication*) serta berkolaborasi (*collaboration*). Oleh karena itu, berpikir kreatif adalah salah satu kemampuan yang harus siswa miliki. Manfaat dari berpikir kreatif yaitu dapat melahirkan banyak gagasan, meningkatkan inovasi dan pemahaman kognitif, serta siswa mampu menghasilkan ide yang baru dalam mengatasi permasalahan sehari-hari (Soleah, Nurfaizah, dan Khaerunnisa, 2022). Diantara pelajaran yang berkaitan dengan masalah sehari-hari salah satunya yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kini berdasarkan peraturan Permendikbudristek dalam kurikulum merdeka telah dilakukan penggabungan antara mata pelajaran IPA dengan IPS menjadi IPAS.

Maryani (dalam Susanto, 2017, hlm 2) mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS yaitu: 1) meningkatkan pengetahuan ilmu sosial; 2) meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kritis, kemampuan sosialisasi dan memecahkan masalah; 3) membangun kesadaran akan kemanusiaan; dan 4) mengembangkan keterampilan bekerja sama didalam masyarakat. Sesuai pada salah satu dari tujuan pembelajaran IPAS berdasarkan Permendikbudristek (2022) yaitu mengembangkan keterampilan inquiri untuk menelaah, merumuskan serta menyelesaikan masalah yang ada dengan aksi yang nyata. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwasannya berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang perlu pengembangan lebih lanjut pada pembelajaran IPS.

Akan tetapi, Damaiyanti, Akbar, dan Prasrihamni (2023) mengemukakan bahwa ternyata berpikir kreatif pada siswa SD pada pelajaran IPS masih rendah jika ditinjau dari aspek indikator pada kemampuan berpikir kreatif berupa kelancaran, original, keluwesan dan elaborasi. Hal itu diakibatkan oleh sistem belajar yang masih memakai sistem pembelajaran yang berfokus pada pendidik atau *teacher centered* serta guru pun masih memakai metode mengajar yang kurang tepat seperti ceramah. Sesuai dengan fakta di lapangan yang ditunjukkan oleh hasil wawancara guru kelas ditemukan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga harus ditingkatkan serta dikembangkan lagi.

Susanto (2017) menemukan permasalahan serupa, bahwasannya guru juga jarang melatih siswa untuk melakukan analisis atas suatu gagasan sehingga tidak mendorong siswa untuk menggunakan pemikiran rasional yang lebih tinggi. Kondisi tersebut masih berlangsung di sekolah, sehingga dapat membelenggu perkembangan berpikir siswa, dan dapat menurunkan daya berpikir kreatif siswa, terutama apabila siswa menghadapi masalah – masalah sosial. Selain itu, Ananda (2019) juga menemukan masalah yang banyak ditemukan pada pembelajaran IPS yaitu beberapa guru hanya fokus pada kemampuan yang bersifat hafalan dan tingkat rendah, sementara pada kemampuan analisis serta berpikir kreatif terabaikan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu diadakan penerapan model pembelajaran yang kreatif salah satunya yaitu model *role playing*. Sejalan pada apa yang disampaikan oleh Soleah dkk. (2022) bahwa model pembelajaran yang mengajak siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam mengembangkan ide – ide yang relevan dengan materi pelajaran adalah model *role playing*. Yanto (2015) juga mengatakan bahwa model *role playing* sangat sesuai dengan materi IPS karena penyajian pembelajaran IPS lebih dekat pada kehidupan anak.

Model *role playing* juga cocok diterapkan di sekolah dasar karena menurut Syaodih (2013) anak SD memiliki karakter yang senang bermain dan senang bergerak. Hal itu juga sejalan dengan Nurhasanah, Sujana dan Sudin (2016) yang berpendapat bahwa model *role playing* memiliki kelebihan yaitu bisa membangun suasana dan memberi pengalaman yang baru agar siswa dapat berpikir lebih kreatif serta aktif, karena model *role playing* ini adalah pembelajaran berdasarkan pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas ada beberapa penelitian yang sudah mengkaji tentang pengaruh model *role playing* terhadap mata pelajaran IPS. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih terbatas pada pengembangan hasil belajar IPS. Adapun penelitian model *role playing* pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif tetapi masih terbatas pada pelajaran PKN. Maka dari itu, penelitian kali ini terfokus pada penelitian pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar pada topik kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPAS menggunakan metode penelitian eksperimen dengan melibatkan siswa kelas IV. Sehingga penelitian ini berjudul **Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar (Penelitian Quasi Experiment pada Topik C. Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS yang mendapatkan pembelajaran melalui model *role playing* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka terdapat tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui dan menganalisis peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui model *role playing* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat penelitian

Pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini merupakan manfaat dari penelitian kali ini:

1) Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam memahami model *role playing* serta mampu memberikan manfaat bagi pembaca.

2) Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru, siswa, maupun sekolah untuk meningkatkan berpikir kreatif melalui model *role playing*. Manfaat praktis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan model *role playing* dapat memberikan solusi yang dapat diterapkan dalam pelajaran IPAS dalam materi IPS agar kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan serta memperoleh wawasan yang lebih luas.

2. Bagi siswa, menggunakan model *role playing* akan memberikan kesan baru dalam pelajaran IPAS terutama pada materi IPS.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan mutu sekolah dalam hal peningkatan berpikir kreatif siswa melalui model *role playing*.
4. Bagi peneliti, dapat membangun inovasi melalui pembelajaran dengan model *role playing* dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa dalam pelajaran IPAS.

1.5 Struktur Organisasi Proposal Penelitian

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) Struktur Organisasi Proposal Penelitian.

Bab II Kajian Pustaka yang terdiri atas (a) Model *Role Playing*, (b) Kemampuan Berpikir Kreatif, (c) Pelajaran IPAS, (d) Penelitian yang Relevan.

Bab III Metode Penelitian yang terdiri atas (a) Jenis penelitian, (b) Desain Penelitian, (c) Tempat dan Waktu Penelitian, (d) Populasi dan Sampel Penelitian, (e) Definisi Operasional, (f) Teknik Pengumpulan Data, (g) Instrumen Penelitian, (h) Pengembangan Instrumen, (i) Prosedur Penelitian, dan (j) Analisis Data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan terdiri atas (a) Temuan dan (b) Pembahasan.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi terdiri dari (a) Kesimpulan, (b) Implikasi, dan (c) Saran.

Daftar Pustaka yang berada pada halaman akhir berisi sumber rujukan dari teori yang dipakai oleh peneliti.