

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2020 dunia mengalami bencana, bencana itu berupa virus corona yang dikenal dengan sebutan Covid-19. Virus corona menyebar sangat cepat ke berbagai negara di seluruh dunia. Banyak dampak yang dirasakan oleh berbagai masyarakat di dunia ini terutama pada bidang pendidikan. Dampak ini akan berpengaruh terhadap kualitas belajar peserta didik, salah satunya peserta didik jenjang SD. Karena pada peserta didik mulai dari kelas rendah sampai dengan kelas tinggi sangat membutuhkan bimbingan yang extra dengan dilakukannya tatap muka. Pada abad 21 guru dituntut untuk menyiapkan generasi emas dengan mendapatkan beberapa subjek pembelajaran yaitu keterampilan belajar berinovasi, keterampilan dalam memanfaatkan informasi, serta keterampilan hidup dan berkarir.

Berdasarkan surat yang dikeluarkan dari Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan, dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh pendidik dilaksanakan secara daring untuk memutus perluasan ranting covid-19. Perubahan proses belajar mengajar dari tatap muka dan dipaksakan menjadi daring dengan cepat dan tepat. System pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (pc), laptop atau handphone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *whatsapp*, aplikasi zoom cloud meeting ataupun media lainnya. Dengan demikian, guru dapat memastikan dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal yang sangat sederhana dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan *group whatsapp*.

Pendidikan merupakan kebutuhan utamadalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat suatu

bangsa. Untuk itu, pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat. Bangsa dan negara Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang

system Pendidikan Nasional menyebutkan “pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara”. Depdiknas (2008:3).

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi di manapun di dunia ini. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial-budaya setiap masyarakat tertentu. Oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal, namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar mitra budaya tersebut. Dengan kata lain, pendidikan diselenggarakan berlandaskan filsafat hidup serta berlandaskan mitra budaya setiap masyarakat, termasuk di Indonesia.

Proses pendidikan di Indonesia pun juga sering menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, hal itu dapat dilihat dengan sering adanya perubahan pada kurikulum yang digunakan padasatuan pendidikan di Indonesia. Salah satu faktor yang telah mendorong untuk mengembangkan kurikulum adalah amanat undang-undang tentang system pendidikan nasional. Dalam pasal 3 undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu. Cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pembangunan di masa sekarang dan masa mendatang sangat dipengaruhi oleh sektor pendidikan, sebab dengan bantuan pendidikan setiap individu berharap bisa maju berkembang dan dikemudian hari bisa mendapatkan pekerjaan yang pantas. Lewat pendidikan orang mengharapkan supaya semua bakat, kemanapun dan dimanapun kemungkinan yang dimiliki bias dikembangkan secara maksimal agar orang lain bias mandiri dalam proses membangun pribadinya.

Dalam pendidikan diperlukan peran guru sebagai pengajar yang professional, materi yang relevan, dengan menggunakan metode atau model yang bias memudahkan peserta didik memahami materi yang tealah di sampaikan. Oleh karena itu agar pendidikan dan pengajaran yang dipaparkan guru kepada peserta didik memperoleh respon yang positif (terjadi keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik) maka hedaklah guru dapat memformat model pengajaran semenarik mungkin.

Karena metode/model yang di gunakan guru di sekolah di rasakan masih kurang biasa di ikuti oleh peserta didik sebab guru masih saja menggunakan model ceramah dan penugasan, akibatnya ketika peserta didik kita lulus dari sekolah, mereka akan pintar secara teoritis, akan tetapi miskin aplikasi.

Dalam merancang pembelajaran agar berlangsung dengan efektif dan efisien harus didukung dengan kemahiran pendidik menyusun strategi pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu, maka seorang pendidik diharapkan mampu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pembelajaran yang efektif ialah menggunakan strategi pembelajaran *role playing*.

Strategi pembelajaran *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan denga memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati,

pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Strategi ini mempunyai kelebihan dalam membantu siswa untuk selalu aktif seperti melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung maupun daring, sehingga meningkatkan minat, antusiasne, dan partisipasi belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh.

Penerapan Strategi *role playing* dapat membantu peserta didik dalam mengemukakan pendapat, menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik untuk lebih berkreaitivitas, sehingga hal ini secara langsung berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi peserta didik.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anakanak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan ketrampilan sosial dan fisik, mengtasi situasi dalam sedang terjadi konflik. Bermain peran merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk nerajut sebuah cerita bersama.

Salah satunya pada pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dimana ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan ilmu politik. Dengan demikian bahwasanya dalam sebuah pembelajaran bukan hanya mengembangkan daya fikir peserta didik yang pintar teoritis namun juga pintar mengaplikasikannya, selain itu peserta didik juga harus dilatih bagaimana cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan individu atau kelompok untuk memperoleh barang dan jasa guna memenuhi kebutuhan hidupnya dengan saling mempertukarkan atau menukarnya. Kegiatan ekonomi ada 3 (produksi, distribusi, konsumsi). Jenis kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup, masyarakat selalu berhubungan dengan semua hal yang berkaitan ekonomi.

Menurut Business Dictionary, kegiatan ekonomi adalah suatu tindakan manusia melibatkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang atau jasa dalam setiap tingkatan masyarakat.

Pada saat pandemic saat ini di SDN Gayungan 2 tidak dapat memungkinkan untuk menerapkan model *quantum learning* dengan strategi *role playing*, dikarenakan system belajar peserta didik yang semula tatap muka menjadi system daring atau online. Sehingga proses Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru untuk menerapkan model *quantum learning* dengan strategi *role playing* pada peserta didik kelas 4 dilakukan secara online melalui zoom meeting. Peserta didik antusias dalam pembelajaran namun terdapat beberapa peserta didik kurang termotivasi dalam penerapan model *quantum learning* dengan strategi *role playing*.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar mata pelajaran IPS berkaitan dengan penerapan model *quantum learning* dengan strategi *role playing* pada masa pandemi ini. Peneliti berharap agar penelitian ini diterapkan oleh guru kepada siswa pada masa pandemi ini sehingga mendapatkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui pembelajaran daring ini.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah disampaikan diatas dan supaya penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut yaitu penerapan model *quantum learning* dengan Strategi *Role Playing* yang dilakukan guru kelas 4A di SDN Gayungan 2 Surabaya saat pembelajaran daring yang dilakukan di rumah masing-masing.

C. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan pembahasan dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan jawaban dari narasumber sehingga dapat membantu untuk memecahkan suatu masalah dari penelitian tersebut. Maka peneliti merumuskan pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses penerapan model *quantum learning* dengan Strategi *role Playing* pada materi Jenis-jenis Pekerjaan?
- 2) Bagaimana respon peserta didik setelah diterapkan model *quantum learning* dengan Strategi *role playing* pada materi Jenis-jenis Pekerjaan?
- 3) Apa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan model *quantum learning* dengan strategi *role playing* pada peserta didik?

D. Asumsi

Peneliti berasumsi bahwa penerapan model *quantum learning* dengan strategi *role playing* berjalan pada saat proses pembelajaran daring, guru harus berupaya lebih keras lagi untuk menerapkan model dan strategi ini. Dimana seorang guru bisa menerapkan dengan baik, maka seorang guru tersebut sudah berupaya menerapkan model dan strategi dalam proses pembelajaran pada saat pandemi ini.

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model *quantum learning* dengan strategi *role playing* tersebut diterapkan .
2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik setelah diterapkan model *quantum learning* dengan strategi *role playing*.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan model *quantum learning* dengan strategi *role playing* pada materi kegiatan ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang efisien.
 - b. Memiliki gambaran tentang pembelajaran yang efisien.

- c. Bahan masukan untuk guru kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Membantu siswa yang bermasalah dalam memahami pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Mengembangkan daya berfikir siswa lebih efektif agar termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
 - c. Memungkinkan siswa untuk berfikir aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadi masukan untuk lebih memajukan sekolah khususnya dalam menggunakan model pembelajaran yang efektif dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan model *Quantum Learning* dengan strategi *Role Playing* sebagai model alternatif dalam materi kegiatan ekonomi khususnya di SDN Gayungan 2 Surabaya.
 - b. Peningkatan profesionalisme para guru.

G. Batasan Istilah

1. Pengertian Quantum Learning

Quantum Learning adalah seperangkat metode dan falsafah yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua orang dan juga segala usia. *Quantum Learning* didefinisikan sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi.

2. Pengertian Role Playing

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.

3. Pengertian Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan individu atau kelompok untuk memperoleh barang dan jasa guna

memenuhi kebutuhan hidupnya dengan saling mempertukarkan atau menukarnya. Kegiatan ekonomi ada 3 (produksi, distribusi, konsumsi). Jenis kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup, masyarakat selalu berhubungan dengan semua hal yang berkaitan ekonomi.