

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap individu sehingga proses belajar mengajar menjadi aspek yang diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Lebih lanjut, Pendidikan sebagai proses belajar mengajar bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa secara optimal baik kognitif, afektif maupun psikomotor.¹ Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa akan dapat dicapai melalui pembelajaran yang efektif. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia pasal 1 nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Oleh karena itu upaya terpenting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa melalui Pendidikan. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan serta jauh dari kebodohan.

¹ Adiwiguna, Wiarta, Abadi. Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Pendekatan Saintifik Berpengaruh terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS (Vol 4, No. 1, 2016) h. 2

² Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Diakses pada <http://pendis.kemendiknas.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgsisdiknas.pdf> tanggal 28 Mei 2021) h. 1-2

Belajar merupakan proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia.³ Pembelajaran adalah suatu proses inovasi berkesinambungan, dengan kata lain selalu dilakukan perbaikan dan pembenahan menuju peningkatan kualitas belajar yang lebih baik.⁴ Perubahan lingkungan dapat membuat manusia untuk selalu berpikir dan berusaha dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Salah satu kebutuhan yang dibutuhkan manusia adalah pendidikan. Apabila sumberdaya manusia di suatu Negara berkualitas, maka Negara tersebut akan makmur dan sejahtera.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu social dan humanity (ilmu pendidikan dan sejahtera) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan pancasila dan kebudayaan Indonesia.⁵ Dalam sistem pendidikan di Indonesia juga mata pelajaran IPS wajib dipelajari di Sekolah Dasar. Sebagaimana yang tercantum pada kurikulum 2013 SD/MI bahwa:

Mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs sedangkan di SMA dan SMK tidak ada mata pelajaran IPS tetapi mata pelajaran yang terkait dengan disiplin-disiplin ilmu yang secara tradisional dikelompokkan ke dalam kelompok ilmu-

³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2014) h.1

⁴ Ida Fitriani, Baharudin, *Analisi Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode embelajaran Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung* (Vol, 4, No, 2, 2017), h. 2

⁵ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016) h.6

ilmu sosial atau dengan kata lain IPS sebagai mata kuliah terpadu terdapat di SD/MI dan SMP/MTs.⁶

Dalam Penelitian Diah Selviana Putri, Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 7 Bandar Lampung kelas V pada tanggal 15 dan 18 Februari 2018, peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS di kelas V lebih didominasi oleh guru hanya mengajar materi yang terdapat pada buku paket atau metode ceramah, kurangnya berbagai macam penggunaan metode pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang aktif juga kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kurangnya variasi metode pembelajaran sehingga banyak siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan materi pembelajaran tersebut.⁷

Permasalahan lainnya pada penelitian Adi, Meter, dan Sujana, dalam pembelajaran IPS mempengaruhi hasil belajar siswa yang sering menurun diakibatkan kurangnya ada perbaikan terhadap metode pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran dan media yang digunakan mempunyai peran yang besar dalam proses perbaikan ini. Masih sangat sulit untuk guru mengetahui perilaku dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa

⁶ Rahmad, Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar, (vol 2, No. 1, 2016), h.72

⁷ Putri D S, *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Di Min 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2020). h. 18

khususnya dalam pelajaran IPS, karena IPS mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan kehidupan sosial, kelompok sosial dan masyarakat khususnya yang ada di lingkungan sekolah. Fenomena di lapangan selama ini juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan di dalamnya. Dari hasil pengamatan serta wawancara dengan guru kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod (Wawancara, 8 Desember 2012), menunjukkan bahwa nilai rata-rata bidang studi IPS masih rendah dibandingkan nilai bidang studi yang lain.⁸

Sehingga dari permasalahan diatas, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS dan kompetensinya, diperlukan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru. Pembelajaran dapat berlangsung secara aktif jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa mengalami apa yang dipelajarinya sehingga menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajarinya, dan siswa membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya dengan berinteraksi dengan teman atau gurunya, serta menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang harus dilakukan guru. Salah satu metode pengajaran yang berbasis

⁸ Adi, Meter, Sujana,. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod, (vol 2 no 1, 2014) h. 3

permainan di samping terpenuhinya kebutuhan akan permainan dan hiburan, kebutuhan akan pengetahuan juga akan terpenuhi lewat penyampaian materi yang menggunakan metode permainan, salah satunya adalah metode *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* diterapkan untuk siswa dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengapresiasi sesuatu yang berkaitan tentang materi yang diberikan guru dan siswa akan lebih mengerti dan memahami apabila siswa yang dapat melakukannya sendiri dan mengalaminya.⁹ Dalam Pembelajaran penggunaan metode pembelajaran sangat penting untuk menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran sehingga belajar akan lebih efektif jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut berpusat pada diri peserta didik.¹⁰

Hal ini didukung dalam beberapa penelitian terdahulu mengenai metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gamar Al hadar, Marjulianti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Metode *Role*

⁹ *Ibid*, h.4

¹⁰ Arif Rahman, Wayan Lasmawan, Nyoman Dantes. “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Segugus Karang Baru” *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 4, 2014, h. 4 <https://media.neliti.com/media/publications/123128-ID-pengaruh-metode-bermain> (Diakses 8 Maret 2021)

Playing Pada Siswa kelas III di SDN 027 Samarinda ULU” Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas di laksanakan tiga siklus. Setiap siklus tiga kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa yang berjumlah 31 siswa, 21 laki-laki dan 10 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Kemudian data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode peneltian Mixed Methods. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas Pada hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I perhatian siswa 66%, keaktifan 59%, kerjasama 60%, pemahaman 66%. Siklus II perhatian 70%, keaktifan siswa 74%, kerjasama siswa 72%, pemahaman 73%. Pada siklus III perhatian siswa 91%, keaktifan siswa 91% kerjasama 90%, pemahaman siswa 91%. Hasil wawancara pada siklus I, II, dan III peneliti mewawancarai 20 orang siswa dan hasil persentase yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yaitu 100%. Berdasarkan prasiklus nilai tes belajar siswa dengan nilai rata-rata 61 dengan nilai persentase 40% dan pada siklus I yang tuntas 15 orang dengan persentase ketuntasan 48,38% dan meningkat pada siklus II yang tuntas 20 orang dengan persentase 64,51% dan kembali meningkat lagi pada siklus III yang tuntas 31 orang dengan persentase 100% . Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN

027SamarindaUlu.(<http://103.8.79.252/index.php/pendasmahakam/article/view/389> tanggal 28 Mei 2021).

Adapun untuk memperkuat pembahasan mengenai metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Dasar terdapat contoh pembelajaran dengan menggunakan model tersebut di akun *youtube* “Cuneng NH” dalam isi video tersebut Guru memaparkan materi mengenai konsep jual-beli yang terdapat dalam pelajaran IPS kelas III, selanjutnya Guru menggunakan model pembelajaran *role playing* dimana siswa-siswa bermain peran sebagai penjual atau pembeli, dan diperkuat dengan bahan lainnya yaitu alat pembayaran atau uang dan juga terdapat barang yang diperjualbelikan. Setelah siswa memainkan peran tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan atau refleksi dari materi yang diajarkan hari tersebut agar siswa bisa memahami konsep tersebut.

Berdasarkan uraian di atas tentang metode pembelajaran *role playing* dan hasil belajar IPS maka peneliti akan melakukan penelitian studi pustaka dengan judul Analisis Kajian Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar (SD).

B. Fokus Kajian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus kajian dalam penelitian ini akan menjelaskan mengenai pengertian dan pentingnya kemampuan komunikasi yang mencakup :

1. Metode pembelajaran *role playing* dalam menentukan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS).
2. Indikator-indikator hasil belajar sebagai standar ketercapaian penelitian.
3. Pelajaran IPS pada Siswa Sekolah Dasar.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini mencakup hasil belajar pada siswa sekolah dasar pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) melalui metode *role playing*, yang dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar (SD)?

D. Tujuan Kajian

Tujuan kajian pada penelitian kajian pustaka ini berdasarkan latar belakang dan fokus kajian, yaitu: Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar (SD).

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi positif dalam dunia pendidikan khususnya di bidang sekolah dasar.

Serta dapat menjadi referensi dan rujukan untuk menambah pengetahuan dan bermanfaat sebagai acuan peneliti selanjutnya dalam metode pembelajaran *role playing* dan pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan menjadikan metode pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan bahan diskusi bersama untuk bisa terus mengembangkan karya ilmiah mengenai metode pembelajaran *role playing* lebih rinci lagi, terutama para civitas akademika yang menekuninya dibidang Pendidikan. Dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

