

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia seharusnya dijalankan secara menyeluruh dan berkesinambungan, dengan menggabungkan tiga aspek utama dalam pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pendidikan tidak hanya untuk mencetak individu yang berprestasi secara akademis, tetapi juga memiliki moral yang baik, kesadaran budaya, serta keterampilan hidup yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pada dasarnya, pendidikan harus berfokus pada siswa dan mengutamakan konsep "tri pusat pendidikan" yang mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat sebagai lingkungan yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Oleh sebab itu, melalui pendidikan, setiap individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya dalam konteks sosial dan budaya Indonesia. Dengan menggabungkan ketiga pusat tersebut, anak-anak bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan praktis, baik di ranah formal maupun informal. Pendidikan yang berkesinambungan ini bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya berpengetahuan luas, tetapi juga siap memberikan kontribusi positif dalam masyarakat yang semakin kompleks.

Dalam meningkatkan kualitas Pendidikan pada suatu negara, harus memperhatikan beberapa sistem komponen Pendidikan di antaranya pendidik, anak didik, kurikulum, administrasi, dan anggaran. komponen tersebut, ada dua yang memiliki keterkaitan erat, terutama dalam proses pembelajaran, yaitu pendidik dan peserta didik. Kedua komponen ini saling berhubungan, terutama dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, sehingga perlu adanya interaksi timbal balik antara keduanya. Sayangnya, interaksi tersebut belum sepenuhnya optimal karena terdapat penurunan kualitas pada pendidik. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, pendidik merupakan salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan. Penurunan kualitas pendidik dapat

disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya pelatihan, rendahnya kesejahteraan, dan minimnya dukungan dari pemerintah. Jika pendidik tidak memiliki kompetensi yang memadai, proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidik harus menjadi fokus utama dalam reformasi Pendidikan.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu langkah penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas generasi penerus bangsa. Sebagai proses yang berlangsung terus-menerus, pendidikan dapat diakses oleh siapa saja, dengan negara memiliki tanggung jawab utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan ini, perlu adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya ilmu pengetahuan. Sejak awal peradaban, pendidikan telah berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Karena itu, investasi dalam pendidikan berkualitas adalah kunci untuk mendorong kemajuan bangsa di berbagai bidang, termasuk ekonomi, politik, dan sosial. Pendidikan yang terus berlanjut akan menghasilkan generasi yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga mampu berkontribusi secara aktif dalam membangun peradaban yang lebih maju di masa depan. Salah satu bidang studi yang menekankan dalam perkembangan sosial di jenjang sekolah dasar, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Sejak masa prasekolah hingga perguruan tinggi, Pelajaran IPS sudah diajarkan dan dipelajari oleh setiap individu. Pemahaman terhadap konsep-konsep IPS sangat penting untuk mendukung kemampuan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPS dianggap sebagai salah satu mata Pelajaran penting yang harus dikuasai oleh peserta didik di sekolah. Selain itu, penguasaan IPS juga membantu siswa mengembangkan sikap kritis, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan berpikir analitis yang diperlukan dalam mengambil keputusan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pentingnya IPS dalam membangun wawasan global dan tanggung jawab sosial menjadikannya mata pelajaran yang relevan di era modern, di mana keterampilan sosial dan pemahaman antarbudaya menjadi semakin penting. Pada kurikulum Merdeka pembelajaran dilaksanakan lebih

fleksibel dan terfokus pada materi esensial dan lain sebagainya. Serta tujuan pembelajaran dimasing- masing fase.

Tujuan dari mata Pelajaran IPS khususnya pada jenjang sekolah dasar adalah mengembangkan berbagai aspek potensi individu, baik dari segi intelektual, moral, emosional, sosial, maupun fisik. Pendidikan ini merupakan sebuah sistem yang melibatkan berbagai komponen, seperti pengajar, siswa, lingkungan, kurikulum, dan sumber daya belajar, yang semuanya saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Secara esensial, pendidikan tidak hanya terbatas pada institusi formal seperti sekolah, namun juga dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan melalui berbagai media, baik formal maupun non-formal. Bahkan Pendidikan ini Lebih dari sekadar pembelajaran, pendidikan menjadi alat untuk membangun karakter yang kuat, menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, dan mendorong individu untuk terus belajar sepanjang hidup. Dengan demikian, pendidikan membantu individu mencapai kebahagiaan pribadi dan memberikan kontribusi sosial yang positif. ini Salah satu Pendidikan yang dapat meningkatkan sikap sosial dan menghasilkan hasil belajar yang baik pada peserta didik adalah pembelajaran IPS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu Upaya yang dapat membantu mengembangkan bidang studi yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam konteks sosial. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat memahami bagaimana manusia berinteraksi, menjalin hubungan sosial, serta memahami peran individu dan kelompok dalam masyarakat. Pemahaman ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sikap empati, serta toleransi terhadap keragaman yang ada di masyarakat, sambil menyadari peran penting mereka dalam membangun kehidupan sosial yang adil dan harmonis. Selain itu, IPS memiliki peran penting dalam membentuk individu yang aktif, bertanggung jawab, serta memiliki kesadaran terhadap berbagai isu sosial dan lingkungan yang sedang dihadapi dunia saat ini. Ini memungkinkan mereka untuk mencapai hasil belajar yang baik. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk memahami realitas sosial secara mendalam, mengenali tantangan yang adanu, serta mengembangkan

solusi kreatif. Hal inilah yang menyebabkan kenapa pembelajaran ips sangat perlukan dalam pembelajaran disekolah dasar.

Pendidikan IPS juga membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama, keterampilan yang sangat diperlukan dalam hubungan sosial. Dengan mempelajari berbagai sudut pandang dan latar belakang budaya, peserta didik dilatih untuk berkolaborasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain serta menghargai perbedaan yang ada. peserta didik lebih mampu memahami pembelajaran IPS itu sendiri dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka pada mata Pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar tersebut banyak faktor terutama factor guru dan peserta didik Guru sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan sumber daya manusia berkualitas.¹

Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi tidak tertarik pada mata pelajaran, membuat mereka tidak paham akan materi yang di sampaikan oleh guru. Seperti dikatakan oleh Teofilus Ardian Hopeman, dkk dalam penelitian yang berjudul “Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar” yang menyebutkan pembelajaran IPS sangat penting diajarkan kepada siswa sejak mereka menempuh pendidikan dasar. Namun pada faktanya terlihat banyak siswa yang masih belum memahami sepenuhnya setiap materi yang diajarkan pada pelajaran IPS Pada era revolusi 4.0 dikarenakan penggunaan metode yang monoton dalam penyampaian penjelasan di kelas.² Hal ini menyebabkan adanya penurunan pengetahuan peserta didik. hal ini yang membuat mengapa perlunya sekolah dasar terutama pada hasil belajar peserta didik harus ditingkatkan.

Hasil belajar IPS ditingkatkan agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya, dan mampu merespon dan dapat menerapkan keterampilan secara

¹ Wahyu Bagja Sulfemi, 'Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Pendas Mahakam*, 3.2 (2018), pp. 151–58, doi:10.31227/osf.io/qrhsf.

² Winda Arum Anggraeni Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, 'Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Reality , Objectives , and Characteristics of Meaningful Social Studies Learning Application To', *Artikel*, 1 (2022), pp. 141–49 <<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>>.

aktif di masyarakat. Dan salah satu alasan lainnya mengapa hasil belajar harus ditingkatkan agar peserta didik lebih berusaha untuk meningkatkan hasil belajarnya. Agar meningkatnya hasil belajar sangat ditentukan oleh berbagai aspek. diantaranya adalah penguasaan materi dan bagaimana cara menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik. Ada juga kemungkinan mengapa rendahnya hasil belajar IPS yaitu disebabkan oleh kurangnya banyaknya metode yang dikuasai oleh guru tersebut sehingga guru hanya menggunakan metode yang itu itu saja tanpa adanya variasi. Seringkali metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah, yang di dalamnya peserta didik kurang ikut aktif pembelajarannya.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang banyak guru-guru gunakan pada saat ini merupakan metode konvensional, yaitu metode yang penyampaian informasi, ide gagasan dengan tulisan dan lisan saja. Guru berada di depan dengan hanya menyampaikan materi melalui ceramah dengan peserta didik disuruh mencatat yang kadang-kadang diberikan pertanyaan dan latihan. Metode ini sering digunakan oleh guru-guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS, yang sering membuat kelas menjadi membosankan karena komunikasi hanya berjalan satu arah saja. Bila hal ini terus menerus dilakukan, maka kemahiran siswa tidak akan berkembang yang pada akhirnya akan membuat nilai hasil belajar IPS peserta didik menjadi rendah.³

Dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar khususnya pada mata Pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar, diperlukan motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari guru selaku pendidik di sekolah agar siswa dapat termotivasi dalam aktivitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Apabila dilihat dari tujuan pembelajaran IPS maka sebaiknya pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran terjadi interaksi yang efektif antara guru dan murid.

³ Adisel Adisel and others, 'Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5.1 (2022), pp. 134–39, doi:10.31539/joeai.v5i1.3409.

Untuk mencapai interaksi yang efektif adalah bagaimana seorang guru dalam mengajar. Jadi, saat guru dan siswa melakukan interaksi dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi komunikasi yang nantinya akan membawa pengaruh bagi individu lainnya. Jika hal ini terjadi maka pembelajaran pun akan tercapai.

Namun pada kenyataannya peneliti menemukan fakta bahwa saat ini pembelajaran IPS di kelas V SDN Kramat Pela 09 ternyata masih dominan menggunakan metode ceramah ini mengakibatkan terjadinya *teacher center*. Artinya, guru yang aktif dalam pembelajaran dan siswa menjadi pasif, sehingga tidak terjadi umpan balik bagi siswa. Pernyataan didukung oleh hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juli sampai dengan Oktober 2024 dalam implementasi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kelas V SDN Kramat Pela 09 yang terdiri dari 28 orang, peneliti menemukan banyak peserta didik yang masih kurang minat belajar mengenai pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, kurangnya motivasi siswa juga terlihat sangat jelas selama proses pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena proses pembelajaran IPS di kelas hanya mendengarkan, mencatat, dan menulis materi. Hal ini membuat siswa belum bisa mengembangkan kemampuannya.

Selaras dengan hal tersebut berdasarkan hasil rekapitulasi yang diberikan oleh guru kelas V yaitu Ibu Chairiah, S. Pd serta penelusuran dokumen hasil belajar siswa diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.1

Nilai Mid Semester Ganjil

SDN KRAMAT PELA 09 2024/2025

KKTP	Jumlah Siswa (orang)	Jumlah Siswa Tuntas (orang)	Jumlah Siswa Belum Tuntas (orang)	Presentase Siswa Tuntas (%)	Presentase Siswa Belum Tuntas (%)
➤ 70	28	11	17	39,29%	60,71%

Sumber: Buku daftar nilai IPS kelas V SDN Kramat Pela 09 (berdasarkan KKTP)

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Kramat Pela 09 yaitu ≥ 70 , hanya 17 orang siswa yang tuntas dari 28 orang siswa. Dimana jumlah presentase siswa yang tuntas hanya 39,29% dan jumlah presentasi siswa yang belum tuntas sebesar 60,71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena hanya 39,29% yang idealnya minimal 75%.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menemukan masalah rendahnya Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V SDN Kramat Pela inilah masalah yang fokus akan peneliti lakukan, oleh sebab itu judul pada penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Melalui Metode *Role Playing* Berbasis *Audio Visual* Pada Siswa Kelas V SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan. rendahnya capaian disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi, yang cenderung membuat siswa pasif selama proses belajar. Siswa menjadi kurang fokus terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena metode yang digunakan hanya ceramah. Ketika guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman terhadap materi menjadi kurang mendalam, dan siswa kesulitan dalam mengingat serta menerapkan apa yang telah dipelajari. Untuk mengatasi hal ini. penggunaan metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan aspek psikomotor dalam pembelajaram ilmu pengetahuan sosial (IPS) salah satunya melalui metode *Rolle Playing*.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati, baik dengan alat bantu ataupun tidak.⁴ Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan anak pada setiap harinya. Hal ini karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Tidak dapat

⁴ Kamus bahasa Indonesia online. www.KamusBahasaIndonesia.org Referensi: <http://kamusbahasaindonesia.org/cerita> www.KamusBahasaIndonesia.org

dipungkiri bahwa bermain merupakan jembatan bagi anak untuk belajar.⁵ Pada proses belajar mengajar yang dilakukan dalam suasana bermain akan mendorong siswa lebih aktif belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi siswa pun dapat berkembang. Suasana senang dan gembira dalam proses belajar mengajar dapat diciptakan guru dengan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran, misalnya guru dapat menggunakan metode *role playing* untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Metode *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep berpura-pura menjadi tokoh lain. Dalam metode ini, siswa berperan sebagai karakter yang bukan diri mereka sendiri, seperti memerankan seorang pahlawan dalam peperangan. Melalui peran ini, siswa dapat lebih memahami sudut pandang, perasaan, dan motivasi dari karakter yang mereka mainkan, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang peristiwa sejarah yang relevan. Selain itu, metode ini juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati antar siswa. Metode *role playing* juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka, karena mereka dituntut untuk berpikir kritis mengenai bagaimana seorang tokoh akan bertindak dan berbicara. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Hasil penelitian terdahulu mengenai hasil belajar yang dilakukan Arum Susilowati dkk (2022) dengan judul “Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara”. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara. Subjek penelitian siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara berjumlah 19 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesulitan

⁵ Agung Wahyu and Rukiyati, ‘Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 11.2 (2022), pp. 109–20 <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>>.

belajar siswa meliputi sulit untuk memahami materi pelajaran. Keterbatasan sumber belajar, kurangnya minat terhadap pelajaran IPS, serta pelaksanaan pembelajaran masih belum berjalan dengan baik menjadi faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPS.⁶ Penelitian yang juga dilakukan oleh Dewi Tien Utami & Dhiniaty Gluarso yang berjudul “Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar pada Kurikulum merdeka: studi pada sd negeri tukang Yogyakarta”. Subjek penelitian siswakeselas V SD Negeri Tukangan Yogyakarta, dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesulitan belajar siswa meliputi sulit untuk memahami materi pelajaran. Keterbatasan sumber belajar, kurangnya minat terhadap Pelajaran IPS, serta pelaksanaan pembelajaran masih belum berjalan dengan baik menjadi factor penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPS.⁷ Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Jamilah Jamilah, dkk yang berjudul “Implementasi metode information search pada mata Pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar”. Penelitian dilakukan di SDN 055/ senyerang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil di kelas VI dengan menggunakan metode informasi search.⁸ Penelitian lain juga dilakukan oleh Wa Ode Eli yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran poster session pada siswa sekolah dasar”. subjek penelitian ini sebanyak 21 siswa kelas V. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS setelah dilaksakan pembelajaran model poster session.⁹ Penelitian serupa juga dilakukan oleh Maria

⁶ A Susilowati, ‘Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* , 9.1 (2022), pp. 31–43
<<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47123>>.

⁷Utami, D. T., & Gularso, D. (2024). KESULITAN BELAJAR IPS PADA SISWA SEKOLAH DASAR PADA KURIKULUM MERDEKA: STUDI PADA SD NEGERI TUKANGAN YOGYAKARTA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 276-286.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.17855>

⁸ Jamilah, J., Jessica, M., Fikri, A., Anwar, K., Ansori, A., & Anshori, S. (2024). Implementasi Metode Information Search pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2361-2370.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v4i2.38>

⁹ Eli, W. O. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN POSTER SESSION PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 122-130.
Ralph Adolph, ‘濟無No Title No Title No Title’, 4 (2016), pp. 1–23.

Laetisia dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran problem based instruction pada siswa kelas V sekolah dasar”. Subjek penelitian kelas V SD inpres wairklau yang berjumlah 15 orang. Hasil penelitian menunjukkan hasil ulangan harian siswa masih di bawah standar KKTP pada mata pelajaran IPS pada topik pembahasan kenampakan alam dan buatan. Dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁰

Penelitian terdahulu yang dilakukan Siregar, Nong Khoirani, dkk (2020) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Jasa Dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Amaliyah” Penelitian ini dilakukan di SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal, dan subjek dari penelitian ini adalah siswa/i kelas V dengan jumlah 27 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan melakukan metode *rolle playing*.¹¹ penelitian serupa juga dilakukan oleh hfanti Fidyta berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall”, Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPS. hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. penelitian ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah dan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, selain itu Guru dapat menerapkan media game interaktif wordwall sebagai media yang inovatif dalam kegiatan belajar.¹² Adapun penelitian mengenai penggunaan metode *Role Playing* yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Ntungo yang berjudul “Penerapan

¹⁰ Maria Laetisia, ‘Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 1.2 (2019), pp. 63–73, doi:10.32585/ijimm.v1i2.531.

¹¹ Siregar, N. K. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Jasa Dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).

¹² hfanti Fidyta “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall”,

metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas IV”. Penelitian dilakukan di SDN SDN 08 MARISA. penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹³ Penelitian lain juga dilakukan oleh Bella Alifia Aviari Bella, dkk yang berjudul “Implementasi pembelajaran role playing pada Pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.” Penelitian dilakukan di SDN insan Teladan mandiri. Subjek penelitian kelas IV SDN insan Teladan mandiri yang berjumlah 25 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV di SDIT Insan Teladan Mandiri.¹⁴ Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Lukas Bera dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model role playing pada mata Pelajaran ips di SD Inpres Waito”, Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian mendapatkan data hasil dari masing-masing siklus yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.¹⁵

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Martin Kahfi, dkk yang berjudul “Efektivitas pembelajaran kontekstual dengan menggunakan *audiovisual* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada pembelajaran IPS terpadu”. Subjek penelitian siswa kelas Va sebagai kelas eksperimen menggunakan pembelajaran kontekstual berjumlah 36 dan kelas Vb sebagai kelas kontrol berjumlah 35 siswa menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan adanya Peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kontekstual berbantuan media

¹³ Sri Wahyuni Ntungo and others, ‘Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv 1’, 2.2 (2024), pp. 132–42.

¹⁴ Bela Alifia Aviari, Rohyana Hadi, and Zubaidi, ‘Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD’, *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7.1 (2024), p. 2291, doi:10.31949/jee.v7i1.8665.

¹⁵ L Bera, ‘Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Waito’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), pp. 10476–83
<<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4088%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4088/3430>>.

audiovisual.¹⁶ Penelitian serupa juga dilakukan Rosa Meilina Nurcahyanti,dkk ”Media pembelajaran Audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022 dengan jumlah sampel adalah 30 siswa kelas VSDN Sugihwaras. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Sugiwaras Candi dengan penggunaan media audiovisual.¹⁷ Penelitian lain juga dilakukan Arya Adittia yang berjudul “Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV sd”. Populasi yang digunakan adalah seluruh sampel yakni kelas IV SD 2 DATAR tahun ajaran genap 2016/2017 dengan menggunakan sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada hasil pretest dan posttest mengalami perbedaan, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar ips siswa kelas IV SDN 2 DATAR setelah menggunakan media *audio visual*.¹⁸ Penelitian lainnya dilakukan oleh Agus Suryana,dkk dengan judul “Pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di madrasah ibtidaiyah nurul ilmi citeureup bogor”. Penelitian dilakukan di siswa kelas V di MI Nurul Falah Citeureup. Subjek penelitian dalah 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran visual terhadap hasil belajar.¹⁹ Penelitian lain yang dilakukan Rosalia Isnaeni,dkk dengan judul “Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di

¹⁶ Martin Kahfi and others, ‘Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu’, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7.1 (2021), pp. 84–89, doi:10.58258/jime.v7i1.1636.

¹⁷ Rosa Meilina Nurcahyanti and Feri Tirtoni, ‘Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.1 (2023), pp. 265–70, doi:10.31949/educatio.v9i1.4605.

¹⁸ Arya Adittia, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd’, *Mimbar Sekolah Dasar*, 4.1 (2017), pp. 9–20, doi:10.53400/mimbar-sd.v4i1.5227.

¹⁹ Suryana, A., Noviansyah, I., & Tamara, F. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2(2), 112-132.

Sekolah Dasar". Hasil penelitian membuktikan media audio visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS.²⁰

Penelitian terdahulu telah membahas berbagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menindak lanjuti permasalahan yang ada serta merujuk pada penelitian sebelumnya, peneliti memilih untuk mencari solusi atas rendahnya hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis *audio-visual* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya pada aspek langkah-langkah pembelajaran dan variasi media atau alat peraga yang digunakan. Dengan menggabungkan metode *Role Playing* dan media *audio-visual*, diharapkan visualisasi materi yang abstrak dapat diperjelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Kombinasi metode ini juga diharapkan membuat pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Atas dasar ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berfokus pada peningkatan hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing*, terutama pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa melalui pendekatan inovatif yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai "Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Metode *Role Playing* berbasis *Audio Visual*" adalah karena topik ini sangat menarik dan relevan untuk dikaji. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga untuk mengembangkan karakter serta keterampilan sosial yang krusial bagi masa depan mereka. Selain itu, metode yang diterapkan dalam penelitian ini sejalan

²⁰ Rosalia Isnaeni and Elvira Hoesein Radia, 'Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.2 (2021), pp. 304–13, doi:10.31004/edukatif.v3i2.281.

dengan kurikulum pendidikan yang berlaku, terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang membahas materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Topik ini penting dan menarik untuk dieksplorasi karena dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah bangsa. Penerapan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan media audio-visual memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan menyenangkan. Media *audio-visual* tidak hanya membantu siswa dalam memahami konteks sejarah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, di mana siswa dapat mendengar, melihat, dan merasakan langsung inti dari materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih menyeluruh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada kelas V di SDN Kramat Pela 09. Masalah yaitu, proses pembelajaran yang masih monoton saja seperti guru hanya menerangkan memberi contoh dan memberikan latihan soal dengan materi yang sudah dipelajari. Guru yang kurang kreatif dalam memberikan matero-materi kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan terutama pada mata Pelajaran IPS. Terlihat kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran. maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif, cenderung pasif dan tidak berani bertanya atau mengeluarkan pendapat.
2. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN KRAMAT PELA 09.
3. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan.
4. Siswa kurang terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
5. Siswa tidak menunjukkan antusias dalam pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah teridentifikasi oleh peneliti, maka peneliti akan membuat pembatasan masalah agar tidak melebar atau menjadi tidak jelas pada penelitian ini. Berupa pembatasan ruang lingkup penelitian ini, hanya pada rendahnya Hasil Belajar IPS pada ranah kognitif siswa kelas V SDN Kramat pela 09.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijelaskan di atas, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah ada, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. "Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS kelas V SDN Kramat Pela 09?"
2. "Apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang Sejarah kemerdekaan Indonesia pada aspek kognitif di kelas v sdn kramat pela 09?"

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan baik dan sesuai aturan yang telah ditentukan, juga untuk menambah wawasan pengetahuan bagaimana cara menggunakan metode *role playing* sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a) Siswa

Melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

b) Guru

Membantu guru dalam pengelolaan kelas dan memberikan wawasan pengetahuan serta pengalaman tentang inovasi pembelajaran yang menyenangkan.

c) Kepala Sekolah

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dapat menjadi pendorong pengelola sekolah SDN Kramat Pela 09 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam penelitian tindakan kelas.

