

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membangun masyarakat terdidik, masyarakat yang cerdas, maka harus mengubah paradigma dan sistem pendidikan. Sistem pendidikan yang baik harus bisa membantu siswa dalam memahami segala materi yang diberikan dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran saat ini mayoritas masih satu arah dan masih berpaku pada materi yang disampaikan guru. Selain itu, siswa hanya diminta memperhatikan dan hasil akhirnya siswa hanya paham di sekolah dan sulit untuk mengimplementasikannya dikehidupan sehari-hari.¹ Pembelajaran konvensional tidak efektif dalam membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.

Penting untuk menyadari bahwa dalam membangun pendidikan yang adaptif, diperlukan keberanian untuk merombak metode konvensional yang cenderung membatasi kreativitas siswa. Proses pendidikan seharusnya tidak hanya bertumpu pada hasil akademis, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri.² Pendidikan perlu mengedepankan kemampuan berpikir kritis siswa, bukan sekadar hasil akademik.

Formalitas dan legalitas pendidikan tetap saja menjadi sesuatu yang penting, akan tetapi perlu diingat bahwa instansi pendidikan juga bukanlah sesuatu yang diabaikan, yang hanya mengejar tataran formal saja. Dalam membangun masyarakat yang cerdas yang perlu dilakukan adalah melakukan perbaikan dalam sistem pendidikan formalitas yang lebih memiliki paradigma baru dalam dunia pendidikan. Dalam

¹ Anwar, M. (2020). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Metode Pembelajaran *Role playing*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-57.

² Astuti, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Pengalaman dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 14(3), 120-135.

mewujudkan pendidikan yang berkualitas tersebut, sangatlah membutuhkan konsistensi pemerintah, penyelenggara pendidikan, lembaga pendidikan, satuan pendidikan, serta partisipasi orang tua siswa dalam memaksimalkan penyelenggaraan pendidikan dalam meningkatkan kecerdasan siswa baik dari segi etika dan moralitas individu siswa itu sendiri.³ Pendidikan berkualitas membutuhkan kolaborasi dari semua pihak yang terlibat. Pihak yang berperan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah guru.

Guru merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran diharuskan dapat berfungsi sebagai fasilitator dalam meningkatkan kecerdasan intelektual peserta didik. Guru harus senantiasa menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk dapat mendorong keberhasilan belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar peserta didik ditentukan oleh kompetensi, kemampuan, dan keterampilan guru dalam mengajar.⁴ Peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan intelektual siswa.

Guru dituntut mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, motivasi peserta didik dalam belajar, menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan memilih metode yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Metode pembelajaran yang kurang variatif, seperti metode ceramah, sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif dalam belajar. Hal ini mengurangi motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.⁵ Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa yang lebih mendalam.

Pendekatan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan partisipasi aktif pada siswa.

³ Firmansyah, A. (2023). Peran Metode *Role playing* dalam Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 16(1), 25-40.

⁴ Lestari, D. (2021). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode *Role playing*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 45-59.

⁵ Siregar, B. (2021). Pengaruh Metode Ceramah terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Konvensional*, 9(2), 50-65.

Kesenjangan ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan kemampuan siswa menghafal materi, melainkan juga mendorong partisipasi aktif siswa yang mendalam melalui pengalaman langsung dan partisipasi dalam proses belajar.⁶ Pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu metode yang efektif dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa adalah metode *role playing* (bermain peran).

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang dilakukan dalam kelas pada pembelajaran IPS kelas IV-A SDN Pangadegan 03, terlihat bahwa pembelajaran di dalam kelas masih belum melibatkan siswa secara aktif. Guru terlihat masih memakai model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang masih berpusat pada guru. Indikasi tidak terlibatnya siswa dalam pembelajaran terlihat pada saat siswa hanya fokus pada kegiatan membaca dan menyalin materi dari papan tulis sehingga pada saat guru menjelaskan materi dengan berceramah, mereka cenderung tidak fokus mendengarkan dikarenakan mereka sudah bosan dan jenuh dengan kegiatan membaca dan menulis. Hal tersebut menyebabkan tidak terjalinnya interaksi aktif antar guru dan siswa dan berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

Kemudian, ketika sesi tanya jawab berlangsung, sebagian besar siswa memilih untuk tetap diam meskipun diberikan kesempatan untuk bertanya, sementara siswa yang akhirnya mengajukan pertanyaan biasanya adalah mereka yang ditunjuk langsung oleh guru. Rendahnya partisipasi aktif siswa ini menyebabkan pemahaman siswa menjadi tidak optimal, terlihat dari hasil evaluasi pada akhir pembelajaran di mana sebagian besar siswa belum tuntas. Tidak optimalnya pemahaman siswa dikarenakan pembelajaran tidak menstimulasi partisipasi aktif siswa melalui interaksi dengan guru dan teman, sehingga kondisi di dalam

⁶ Susanto, T. (2020). Pendidikan Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 12(1), 44-58.

kelas tidak membuat siswa bersemangat untuk mencari tahu dan memahami lebih lanjut tentang materi tersebut.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi pra tindakan, terdapat 19 dari 32 siswa di dalam kelas belum aktif pada pembelajaran. Lembar observasi partisipasi aktif siswa yang digunakan untuk mengamati partisipasi siswa selama pembelajaran di kelas, siswa dapat dikatakan berpartisipasi aktif jika memperoleh total poin 7 atau lebih dari total 15 poin. Sebaliknya, siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 7 dianggap tidak aktif dalam pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi yang relevan dengan materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat memperkuat partisipasi mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.⁷ Metode *role playing* meningkatkan partisipasi dan keterampilan sosial siswa melalui pengalaman langsung.

Role playing mendorong siswa untuk memerankan peran tertentu dalam konteks pembelajaran, yang membantu mereka memahami materi melalui pengalaman langsung. Metode ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, karena mereka harus memikirkan cara menyelesaikan masalah dari sudut pandang peran yang mereka mainkan.⁸ Selain itu, *role playing* juga memperkuat keterampilan sosial siswa. Mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir kritis saat berinteraksi dengan teman-teman sekelas dalam menjalankan peran mereka.⁹ Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran IPS yang banyak berkaitan dengan kehidupan sosial.

⁷ Kurniawan, S. (2020). Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 101-115.

⁸ Wulandari, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa melalui Metode Pembelajaran *Role playing*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 13(3), 77-92.

⁹ Ardiansyah, F. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 88-102.

Pada tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan sekitar. Sayangnya, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka.¹⁰ Metode pembelajaran yang tidak adaptif menghambat siswa pada konsep abstrak.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang mempelajari aspek-aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat. IPS mencakup berbagai disiplin ilmu, seperti sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Tujuan utama IPS adalah untuk membantu siswa memahami dinamika masyarakat, hubungan antar individu dan kelompok, serta pengaruh faktor-faktor sosial dan budaya terhadap perilaku manusia. Melalui IPS, siswa diharapkan dapat mengembangkan partisipasi yang lebih baik tentang lingkungan sosial mereka dan membangun sikap toleransi serta rasa peduli terhadap masyarakat. Dalam kenyataannya pembelajaran IPS masih menjadi salah satu materi yang dirasa masih sulit untuk dipahami oleh siswa. Seperti hasil dari beberapa penelitian yang sebelumnya menganalisis terkait siswa yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran dengan materi IPS. Penelitian yang dilakukan oleh (Alfatonah, dkk 2023) dengan hasil bahwa siswa masih merasa pembelajaran IPS cukup sulit karena disebabkan oleh faktor yang sama yaitu merasa kesulitan dalam menghafal.¹¹ Karena dalam pembelajaran IPS banyak menggunakan istilah-istilah dan materi yang harus dihafal dan diingat oleh siswa. Dalam proses pembelajaran terkadang siswa dapat langsung paham dan ada juga yang tidak paham.

¹⁰ Harahap, D. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 60-73.

¹¹ Alfatonah, I., N., A. dkk. (2023). Kesulitan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405.

Penerapan metode *role playing* memerlukan persiapan yang matang, baik dari guru maupun siswa. Guru harus mampu merancang skenario yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat menjalankan peran mereka dengan baik. Persiapan ini sangat penting agar proses pembelajaran berjalan efektif.¹² Persiapan guru yang matang dalam merancang skenario sangat penting untuk keberhasilan metode *role playing*.

¹² Penerapan metode *role playing* di SDN Pengadegan 03 diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui simulasi situasi sosial, siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan aplikatif. Penerapan metode *role playing* memerlukan persiapan yang matang, baik dari guru maupun siswa. Guru harus mampu merancang skenario yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat menjalankan peran mereka dengan baik.

Penelitian oleh Nugraha (2022) menemukan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosial dan budaya. Ini karena siswa dapat melihat dan mengalami langsung bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata melalui peran yang mereka mainkan. Selain meningkatkan pemahaman, *role playing* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar, mereka lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran *role playing* memperkuat motivasi dan pemahaman.

Oleh karena itu, penelitian tentang penggunaan *role playing* dalam pembelajaran sangat relevan dan penting untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, kita bisa melihat bagaimana metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa terhadap pelajaran, tetapi juga memfasilitasi pengembangan *soft skills*

¹² Handayani, L. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 34-49.

dan karakter mereka. Penelitian ini berkontribusi pada upaya inovasi dalam pendidikan yang mengarah pada proses pembelajaran yang lebih holistik dan berkelanjutan, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional di tingkat dasar.

Dalam upaya membuat sistem pembelajaran yang sesuai masih ada beberapa kendala salah satunya adalah peran guru yang masih sangat mendominasi di setiap pembelajaran maka dari itu perlu adanya literasi baru terhadap sistem pendidikan yang berfokus pada peran siswa di setiap pembelajaran. Salah satu upayanya dengan metode *role playing* dimana siswa diharuskan membuat situasi belajarnya sendiri dengan peran yang mereka mainkan. Melalui langkah-langkah ini, tidak hanya siswa yang diuntungkan, tetapi guru juga mendapatkan peluang untuk berkembang dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai penerapan metode *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Pengandegan 03. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, dipandang perlu untuk melakukan suatu penelitian terhadap SDN Pengandegan 03 kelas IV yang bertujuan untuk memperbaiki ilmu pengetahuan dan perilaku siswa/i dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Metode *Role playing* di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi area dalam penelitian ini adalah pelajaran IPS kelas IV SDN Pangandegan 03

- a. Siswa mudah bosan di kelas ketika sedang belajar IPS

- b. Ketika diminta untuk menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan di kelas, siswa cenderung diam saja
- c. Tidak tertariknya siswa terhadap mata pelajaran IPS

2. Fokus Penelitian

Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa: Penelitian ini akan fokus pada bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada siswa kelas IV.

C. Perumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana tindakan dan langkah penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV?
2. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari 2 (dua) yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang masing-masing uraiannya akan dijelaskan di bawah ini:

- a. Manfaat Teoritis: Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang Penerapan metode *role playing* Dalam Meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu memperkaya literatur akademik dalam bidang ini, memberikan dasar yang lebih kuat untuk penelitian masa depan, serta memperluas strategi manajemen yang efektif dalam sekolah dasar.

- b. Manfaat Praktis:

- 1) Bagi Penulis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian dalam penerapan metode *role playing*, khususnya dalam konteks Penerapan metode *role playing* Dalam Meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai salah satu persyaratan yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- 2) Bagi Siswa
 - a) Peningkatan Partisipasi aktif Siswa: Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada siswa dengan meningkatkan partisipasi aktif mereka terhadap mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak dan mengaitkannya dengan situasi nyata.
 - b) Keterampilan Sosial dan Komunikasi: Penerapan metode *role playing* juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi, karena mereka diajak untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sekelas selama proses pembelajaran. Hal ini penting untuk pembentukan karakter dan kemampuan interpersonal siswa.
- 3) Bagi Guru
 - a) Strategi Pembelajaran yang Inovatif: Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi bagi guru untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan membuktikan metode *role playing*, guru dapat memperkaya metode pengajaran yang digunakan di kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

b) Panduan dalam Melakukan PTK: Penelitian ini juga akan memberikan panduan bagi guru dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan pemahaman yang lebih baik tentang langkah-langkah, tantangan, dan solusi dalam penerapan *role playing*, guru dapat lebih percaya diri dalam merancang dan melaksanakan penelitian untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

4) Bagi Sekolah

a) Peningkatan Kualitas Pendidikan: Hasil penelitian dapat digunakan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang terbukti efektif, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menarik bagi siswa.

5) Bagi Peneliti dan Akademis

a) Sumber Referensi dan Studi Lanjutan: Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang metode *role playing* atau penerapan metode pembelajaran aktif dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini juga dapat membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama atau terkait.

b) Peningkatan Teori Pendidikan: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan, khususnya mengenai pembelajaran aktif dan metode-metode pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi dalam konteks yang berbeda.