

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui pengajaran untuk mempersiapkan anak agar dapat berperan dalam masyarakat di masa depan (Husamah et al, 2019, h. 76). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha untuk mendewasakan dan mewujudkan pengembangan manusia melalui serangkaian kegiatan yang terencana yang dilakukan pada proses pembelajaran antara siswa dan guru (Irham&Wiyani, 2017, h.103). Pendidikan yang berkualitas akan mendorong keberhasilan siswa untuk menjadi sumber daya negara yang berkualitas. Demi terciptanya keberhasilan tersebut maka pemerintah dan masyarakat memiliki tanggung jawab Bersama untuk memajukan pendidikan demi mencapai tujuan (Mustari, 2022, h. 17).

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Mulysa dalam Sujana, 2019, h. 45). Pendidikan merupakan suatu usaha suatu usaha yang dilakukan secara sadar memalui perencanaan yang telah disusun dengan memperhatikan berbagai aspek guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada. Pendidikan juga dapat dilakukan di sekolah, rumah, dan lingkungan (Nurhasanah dkk, 2016, h. 34).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat pengertian yang sederhana dan umum yaitu pendidikan merupakan usaha manusia menumbuh dan mengembangkan potensi-potensi secara jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-

nilai yang terkandung pada Sila Pancasila. Sehingga pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia baik lahir maupun batin, agar manusia memiliki etika dan kepribadian yang lebih baik. Pendidikan merupakan proses yang terus berkelanjutan dan tidak ada habisnya. Sehingga manusia memiliki kualitas yang mampu mewujudkan seorang manusia yang memiliki masa depan yang lebih baik yang sesuai dengan Sila Pancasila.

Pendidikan harus sesuai dengan nilai-nilai kebudayaan bangsa secara menyeluruh. Sebagai pendidik sudah selayaknya mendidik para siswa menjadi penerus bangsa yang berguna dan berkualitas agar penerus bangsa mampu merubah peradaban yang lebih baik, dan dapat mensejahterakan masyarakat. Dan guru pendoman untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang diinginkan, maka guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah, dan guru harus memiliki keterampilan yang menarik dan kreatif sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran yang diberikan guru dengan baik.

Maka dari itu cara yang tepat dilakukan seorang guru adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Dan materi yang diajarkan menjadi menarik dan kreatif sehingga peserta didik dapat memahami materi secara baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat berpengaruh oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Guru harus memahami metode yang tepat dalam menerapkan setiap pembelajaran.

Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya metode pembelajaran role playing, dengan metode ini guru dapat menerapkannya saat proses pembelajaran. Arti Role Playing adalah peranan, sedangkan Play adalah bermain. Bermain peran (Role Playing) merupakan salahsatu metode yang bias

digunakan dalam pembelajaran berdasarkan (Nurhasanahdkk, 2016, h. 615).

Roestiyah N.K (2001, h. 90) menyatakan dengan metode role playing murid berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada social drama murid dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati dan Asra, 2009, h.95).

Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya metode pembelajaran role playing, dengan metode ini guru dapat menerapkannya saat proses pembelajaran. Arti Role Playing adalah peranan, sedangkan Play adalah bermain. Bermain peran (Role Playing) merupakan salahsatu metode yang bias digunakan dalam pembelajaran berdasarkan (Nurhasanah dkk, 2016, h. 617). Metode Role playing dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid SD kelas IV.

Metode ini dapat diterapkan dalam mata pembelajaran IPAS pada Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab. Role playing merupakan metode pembelajaran yang memiliki arti (Bermain peran) dimana dengan menggunakan metode role playing akan mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi siswa yang bosandalam mengikuti mata pembelajaran IPAS khususnya pada materi Membangun Masyarakat yang Berasab dengan menggunakan bahan ajar yang menarik siswaakan semangat dalam belajar, dan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Dengan menggunakan metode role playing siswa dapat mengapresiasi apa

yang dia ketahui, misalnya dengan bertanya, menjawab dan memberi tanggapan terhadap teman-temannya. Sehingga melatih percaya diri anak dalam pembelajaran. Dengan penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mempunyai rasa ingin tahu tertatik terhadap tugas tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya (Munandar dalam Tirtiana, 2013, h. 39). Pembelajaran IPAS dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai yang direncanakan kemudian semuanya terungkap pada hasil belajar IPAS siswa.

Hasil belajar sangat menentukan tercapai tidaknya pembelajaran yang telah direncanakan. Untuk memenuhi hal tersebut diperlukan beberapa program pembelajaran, setidaknya harus memenuhi beberapa komponen yang memiliki keterikatan. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan, materi, metode, bahan ajar, metode belajar media atau alat pembelajaran dan sumber pembelajaran serta alat-alat evaluasi (Trianto, 2014). Anderson dan Krathwohl menjelaskan bahwa hasil belajar terdiri dari 3 ranah meliputi kognitif, afektif dan dan bekerja sama dengan baik. Psikomotorik (Wulandari, 2019).

Fungsi dari penilaian hasil belajar yang telah dilakukan oleh seorang pendidik adalah untuk memperbaiki setiap kekurangan hasil belajar dari siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan serta sikap selama proses pembelajaran di setiap materi yang ada (Trianto, 2014). Pembelajaran yang baik tentu sangat berhubungan penting dengan hasil belajar, jika pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang baik, maka pembelajaran yang telah dilakukan sudah baik. Selain itu siswa dan pendidik harus mampu saling berkomunikasi, dimana pendidik berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima dari informasi tersebut. Jika

proses ini berjalan dengan baik dan lancar maka pembelajaran yang dilakukan akan berjalan maksimal dan hasil belajar tersebut juga memenuhi harapan seorang pendidik

Berdasarkan hasil observasi awal siswa kelas IV di SDN 0704 Sungai Korang, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPAS yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selama proses pembelajaran, metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab. Terkadang guru menggunakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah, sehingga murid kurang terlibat aktif dan kurang berminat dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi membangun Masyarakat yang beradab. Sehingga beberapa siswa masih terlihat tidak aktif dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, dan siswa memiliki hasil belajar siswa yang rendah seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS

NO	NILAI	KRITERIA	JUMLAH SISWA	PRESENTASE
1.	≥ 70	Tuntas	12	40%
2.	≤ 70	Belum Tuntas	18	60%
Jumlah			30 Siswa	100%

(Sumber : Buku Nilai Guru Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran Role Playing sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan murid dan merangsang murid agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, merangsang aktifitas dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu bermain peran (Role Playing).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis mengidentifikasi sejumlah masalah yang akan digunakan sebagai bahan dari diadakannya penelitian.

Adapun masalah-masalah yang akan diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
2. Belum ada penggunaan metode role playing di SDN 0704 Sungai Korang.
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kurang.
4. Siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah di atas, maka penulis batasi pada penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : Adakah pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dibidang pendidikan. Serta dapat memberikan masukan pengetahuan wawasan kepala sekolah dan guru tentang pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran, IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang. Apabila metode ini diperoleh dengan proses yang baik akan diperoleh pula pada hasil akhir yang baik.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi :

- a. Bagi siswa, dapat lebih mudah memahami pelajaran IPAS serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
- b. Bagi guru, dapat menjadikan suasana kelas menjadi aktif dan dapat melakukan variasi dalam pembelajaran IPAS.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai alat mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran Role Playing.
- e. Bagi peneliti lainnya, bagi penelitian lain yang dapat menjadi

rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY