

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar merupakan cerminan nyata dari kemampuan siswa, yang terwujud melalui perilaku dan penampilan setelah menjalani proses pembelajaran. Bukti ini sering diekspresikan dalam bentuk nilai berupa tulisan dan angka, yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dan penerapan materi pembelajaran oleh siswa. Sesuai dengan pandangan Purwanto (2014: 23), hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan yang menunjukkan seberapa baik siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, kualitas hasil belajar bergantung pada kejelasan dan relevansi tujuan pembelajaran yang dirancang.

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar juga berperan sebagai indikator keberhasilan siswa. Jika nilai siswa melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini menunjukkan bahwa mereka telah menguasai kompetensi yang diharapkan. Sebaliknya, jika nilai siswa berada di bawah KKM, maka mereka dianggap belum mencapai penguasaan yang memadai atas materi tersebut. Oleh karena itu, evaluasi terhadap hasil belajar tidak hanya mencerminkan tingkat pemahaman siswa tetapi juga memberikan gambaran mengenai efektivitas proses pengajaran yang diterapkan oleh guru.

Salah satu faktor kunci yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran. Metode ini merujuk pada cara-cara yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran yang efektif tidak hanya mempermudah siswa dalam

memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Guru, sebagai fasilitator, perlu memilih pendekatan yang sesuai agar proses pembelajaran lebih optimal dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Meskipun tujuan utama dari setiap proses pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, kenyataannya masih banyak kendala yang menghambat pencapaian tersebut. Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas), misalnya, banyak siswa yang menunjukkan hasil belajar di bawah KKM. Hal ini sering kali disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan tradisional ini cenderung didominasi oleh guru, dengan siswa lebih banyak pasif mendengarkan instruksi tanpa adanya umpan balik yang efektif.

Mata pelajaran Penjas memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang aktivitas fisik, kebugaran, serta gaya hidup sehat. Namun, tantangan muncul ketika siswa menghadapi kesulitan dalam memahami atau menerapkan konsep yang diajarkan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka, sebagaimana terlihat dari nilai ujian akhir semester yang tidak mencapai standar KKM. Menurut data yang dikumpulkan oleh peneliti dari guru kelas IV SD Mardiatul Islamiah, nilai mata pelajaran penjas siswa pada ujian akhir semester tahun 2024/2025. Fenomena ini menjadi perhatian penting bagi pendidik untuk mengevaluasi dan memperbaiki pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Tabel di bawah menunjukkan hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM.

**Tabel 1. 1 Nilai Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV**

| Tahun Ajaran | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa |                 | KKM |
|--------------|--------------|--------------|-----------------|-----|
|              |              | Lulus KKM    | Tidak Lulus KKM |     |
| 2024/2025    | 40           | 18           | 22              | 70  |

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Mardliatul Islamiyah, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan praktik. Meskipun metode ini sering diterapkan, banyak siswa yang tampak kurang aktif dan menunjukkan antusiasme yang rendah dalam mengikuti pelajaran. Ketidakterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ini tidak hanya mengurangi suasana belajar yang dinamis tetapi juga dapat menurunkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam kondisi seperti ini, siswa cenderung merasa bosan dan kehilangan minat terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk menggantikan pendekatan tradisional dengan metode yang lebih menarik dan partisipatif agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, peneliti bersama guru Penjas di SD Mardliatul Islamiyah mencoba menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Metode ini dikenal sebagai pendekatan yang menggabungkan gerakan, aturan, dan elemen kesenangan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam pelaksanaannya, siswa ditempatkan dalam situasi yang menuntut mereka untuk berpikir kreatif dan bertindak seolah-olah mereka memainkan peran tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Tidak seperti metode konvensional,

bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, karena siswa dapat merasakan langsung skenario yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keaktifan mereka sekaligus memperdalam pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Bermain peran juga memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia dan lingkungan melalui simulasi situasi tertentu. Dalam metode ini, siswa dapat memerankan tokoh, benda, atau bahkan hewan yang sesuai dengan skenario yang diberikan oleh guru. Menurut Dewi (2020), bermain peran memungkinkan siswa untuk memperagakan peristiwa tertentu secara langsung, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Selain itu, penelitian dari Nurhasanah, Sujana, dan Sudin (2016) menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga melatih mereka untuk mempelajari peran secara mandiri dengan tetap mengikuti kerangka materi pelajaran. Dengan demikian, metode ini tidak hanya memperkaya proses pembelajaran tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif.

Dalam konteks pendidikan, metode bermain peran memiliki berbagai manfaat, terutama dalam mata pelajaran Penjas yang mengedepankan aktivitas fisik dan pemahaman nilai-nilai kerja sama. Bermain peran tidak hanya mengasah keterampilan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga membantu mereka mengembangkan empati dan keterampilan sosial. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan bermain peran sebagai aktivitas yang melibatkan siswa dalam situasi simulasi untuk menyelesaikan suatu masalah atau

mengekspresikan gagasan. Dengan memposisikan siswa seolah-olah berada di luar kelas dalam skenario tertentu, metode ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat menjadi solusi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, relevan, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Istarani (2012:26), penyampaian materi pembelajaran melalui demonstrasi, baik dalam bentuk penjelasan verbal maupun situasi nyata, bertujuan untuk memperlihatkan pola perilaku dalam konteks sosial. Setelah itu, sejumlah siswa diminta untuk menirukan atau mempraktikkan perilaku tersebut. Desain peran bermain, juga dikenal sebagai desain sosiodrama, adalah bentuk sistem simulasi yang biasanya digunakan untuk mengajarkan aktivitas seseorang. Desain ini memperhitungkan aktivitas individu atau seseorang secara individual, serta tingkah laku, perilaku, atau hubungan antar individu tersebut. Target dari metode *Role Playing* yang didasarkan pada Djamarah dan Zain (2010: 88) adalah supaya siswa dapat menjiwai dan menguasai gerakan pikiran orang lain. Mereka juga dapat belajar cara memilah tanggung jawab. Mereka juga dapat belajar cara membuat kesimpulan secara spontan dalam keadaan grup. Mereka juga harus mendorong kelas untuk berasumsi dan menyelesaikan kasus.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV SD Mardiatul Islamiyah T.A 2024/2025”**.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Marliatul Islamiyah
2. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran
3. Pembelajaran yang berpusat pada guru atau pembelajaran konvensional
4. Guru masih jarang menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi khususnya metode pembelajaran *Role Playing*

## 1.3 Batasan masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih terarah, efektif, efisien, dan dapat dipelajari lebih dalam, peneliti membatasi masalah penelitian ini menjadi sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PENJAS
3. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Mardliatul Islamiyah Medan T.A 2024/2025.

## 1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Penjas siswa kelas IV SD Mardliatul Islamiyah T.A 2024/2025?.

## 1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Penjas Siswa Kelas IV SD Mardliatul Islamiyah T.A. 2024/2025.

## 1.6 Manfaat penelitian

Pada penelitian ini mempunyai 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta keterampilan guru dalam menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran di SD.
2. Dapat menjadi tambahan informasi dan referensi bagi peneliti lain di masa yang akan datang yang ingin melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, baik sebagai penelitian lanjutan maupun penelitian pengembangan dari penelitian ini.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada beberapa pihak, seperti:

1. Guru dapat menggunakan hasilnya sebagai masukan ketika menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kualitas proses belajar yang berpusat pada peserta didik.

2. Untuk siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Mardliatul Islamiyah tentang mata pelajaran penjas.
3. Untuk peneliti, dapat menjadi referensi ketika melaksanakan pembelajaran dimasa yang akan datang.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY