

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk hidup harus mampu mengikuti perkembangan zaman jika tidak ingin tertinggal. Ketertinggalan tersebut dapat menimbulkan berbagai permasalahan misalnya, kebodohan dan kemiskinan. Aspek yang terpenting dalam mengatasi kebodohan dan kemiskinan yaitu pendidikan yang dapat diperoleh melalui proses pembelajaran di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dalam pendidikan tidak hanya sebagai syarat dalam memperoleh kualifikasi, tetapi dapat juga menjadi tumpuan utama bagi kemajuan suatu bangsa (Martini & Wahyudin, 2019, hlm. 325). Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari lembaga pendidikan formal, karena keberhasilan dari proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa terarahnya proses pembelajaran itu berlangsung sehingga proses interaksi dalam pembelajaran ditentukan oleh bagaimana guru dan peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang baik sehingga peserta didik termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang meningkat (Atok dkk., 2019, hlm. 3).

Hasil belajar menurut (Sudjana dalam Mardiana dkk., 2021, hlm. 73) hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran, terjadinya perubahan pada tingkah laku tersebut yaitu merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran menjadi hasil belajar sehingga hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, (Mardiana dkk., 2021, hlm 74) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran dengan hasil tes peserta didik yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang baik sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan suatu bangsa.

Salah satu materi pada pembelajaran di sekolah dasar adalah ekonomi yaitu segala bentuk kegiatan yang dituju untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dengan mengenalkan kegiatan jual beli sejak dini, maka peserta didik akan memahami.

berbagai kegiatan jual beli di sekitarnya dan menumbuhkan sikap yang bijaksana untuk mengelola perekonomian di kehidupan selanjutnya (Rosyida, 2019, hlm 48). Sesuai dengan salah satu capaian pembelajaran pembelajaran IPAS Fase B sekolah dasar yaitu peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang yang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat atau memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Maka materi kegiatan jual beli sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, melalui pembelajaran kegiatan jual beli, peserta didik memahami berbagai kegiatan jual beli disekitarnya, dapat mengenal berbagai tempat kegiatan jual beli dan manfaatnya (Rosyida, 2019, hlm 50).

Pada kondisi faktual dilapangan, berdasarkan hasil penelitian (Bera, 2022, hlm 82) di SD Inpres Waioti menyatakan bahwa dalam pembelajaran materi kegiatan jual beli yang dicapai peserta didik masih sangat rendah, hal ini dilihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh (Martini & Wahyudin, 2019, hlm. 330) pada hari Jumat tanggal 30 November 2018 di SDN Ancol Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang khususnya dikelas III sekolah dasar pada materi kegiatan jual beli yaitu peserta didik cenderung kurang pasif pada saat kegiatan belajar, pemahaman materi kegiatan jual beli masih rendah, kemampuan untuk memecahkan materi kegiatan jual beli juga masih kurang dan hasil belajar yang masih rendah yaitu 37,5% peserta didik dalam satu kelas yang mendapatkan nilai diatas 70. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III dalam materi kegiatan jual beli ini juga diteliti oleh (Muslikawati, 2018, hlm 98) di MI Nurul Huda I Kepatihan Gresik yang hasilnya menyatakan tergolong rendah.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru di tiga sekolah dasar yang berada di daerah Panorama, Pasir kaliki, dan Cicadas kota Bandung mengenai hasil belajar peserta didik di kelas IV pada materi kegiatan jual beli. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan jual beli masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes mengenai materi kegiatan jual beli yang diberikan kepada peserta didik.

Rendahnya hasil belajar materi jual beli tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor baik internal maupun eksternal, kurangnya motivasi belajar, minat, kehadiran peserta didik, dan dapat dilihat saat guru mengajar di dalam kelas sehingga peserta didik kurang memahami makna dari apa yang sudah dipejarinya dan untuk apa peserta didik mempelajari hal tersebut serta mereka juga tidak mengerti bagaimana penerapan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya (Martini & Wahyudin, 2019. hlm. 326). Akan tetapi faktor yang lebih menonjol yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak adanya modul ajar yang mendukung pembelajaran materi kegiatan jual beli.

Ada salah satu metode yang dapat mendukung modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu metode bermain peran. Dalam proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi peserta didik dipengaruhi oleh beberapa unsur yaitu guru yang memahami sepenuhnya hakikat, sifat, dan karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan belajar sambil bermain dan perangkat pembelajaran yang menarik serta mendorong anak untuk belajar dengan menyenangkan yaitu salah satunya dengan metode bermain peran (Arsyad dkk., 2021, hlm 20).

Metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik, karena melalui metode bermain peran ini peserta didik dapat memahami sesuatu yang konkrit. Metode bermain tersebut diterapkan oleh guru sehingga pembelajaran yang diberikan menarik, tidak membosankan bagi peserta didik agar memungkinkan mereka untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang di harapkan (Firmayani dkk., 2021, hlm 3). Menurut (Anggraeni dkk., 2022, hlm 74) bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran bermain sambil belajar yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna karena mereka mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah secara bersama-sama. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan langkah-langkah pembelajaran tertentu yang dapat menimbulkan anak berfikir kreatif dalam mengatasi kehidupan nyata yang dialami peserta didik sehari-hari. Sehubungan dengan itu, diharapkan melalui

metode bermain peran, peserta didik akan penuh semangat dan tertarik untuk mendapatkan hasil belajar yang tercapai secara optimal sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Selaras dengan paparan tersebut dan disertai hasil penelitian (Bera, 2022, hlm 81) yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada materi kegiatan jual beli dikategorikan sangat baik dan mampu memotivasi keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar peserta didik mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah menggunakan metode bermain peran pada materi kegiatan jual beli. Hasil belajar meningkat karena peserta didik antusias dengan penggunaan metode pembelajaran bermain peran. Metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar kelas tiga pada materi kegiatan jual beli. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil tes yaitu pada siklus satu dengan rata-rata 75,65 dengan ketuntasan 83% dan rata-rata hasil belajar siklus dua meningkat menjadi 85,21 dengan ketuntasan 100%.

Maka idealnya, peserta didik seharusnya memiliki hasil belajar yang maksimal karena hasil belajar akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian pembelajaran yang diharapkan. Hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar peserta didik yang berpengaruh pada naik tidaknya peserta didik ke jenjang selanjutnya sehingga dapat diketahui adanya perubahan tingkah laku yang baik jika hasil belajar yang diperoleh sudah maksimal dari proses pembelajaran yang telah dilalui peserta didik (Rahman, 2021, hlm. 297).

Modul ajar merupakan seperangkat pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Modul ajar KAJI akan berisi kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan peserta didik untuk memahami materi kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPAS fase B sekolah dasar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat menerapkan hasil belajarnya pada kehidupan sehari-hari dengan tepat. Melihat latar belakang yang telah diuraikan, belum terdapat pengembangan modul ajar dengan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar pada materi kegiatan jual beli. Maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang

berjudul “Modul Ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) Berbasis Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, selanjutnya dapat dirumuskan permasalahan secara umum yaitu: bagaimana modul ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar?. Untuk memperjelas batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk awal modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar?
3. Bagaimana bentuk akhir setelah uji validasi modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk awal modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan bentuk akhir setelah uji validasi modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia Pendidikan. Rincian dari manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu konsep dan wawasan baru yang nantinya dapat dijadikan pegangan bagi tenaga pendidik dalam mengembangkan modul ajar, serta menambah alternatif modul ajar baru bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi peserta didik

Dengan modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kegiatan jual beli, serta dapat memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan modul ajar.

b) Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat berpengaruh positif serta menambah masukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar sehingga kualitas pembelajaran dikelas meningkat.

c) Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar diharapkan pihak sekolah mampu memberikan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas sekolah.

d) Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti, terutama mengenai modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar dan sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

e) Manfaat bagi peneliti lain

Diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam penelitian selanjutnya khususnya mengenai modul ajar KAJI berbasis metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan masalah, dan manfaat penelitian pada penelitian yang berjudul “Modul Ajar KAJI (Kegiatan Jual Beli) Berbasis Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar”

1.5.2 BAB II Kajian Teori

Pada bab ini akan berisikan pemaparan kajian teori mengenai beberapa variabel yang akan diteliti oleh peneliti. Pemaparan kajian teori pada bab ini akan dituliskan oleh peneliti dengan rujukan dari sumber-sumber seperti buku, jurnal, dan skripsi terdahulu. Teori-teori yang dibahas pada penelitian ini yaitu meliputi Kurikulum Merdeka, Modul Ajar, Pembelajaran IPAS, Materi Kegiatan Jual Beli, Metode Bermain Peran, dan Hasil Belajar.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini akan berisikan pemaparan mengenai metodologi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Metode penelitian yang akan digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model *Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Bab ini berisikan desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan analisis data.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini akan berisikan hasil temuan dan pembahasan berdasarkan hasil dari analisis temuan yang telah didapatkan oleh peneliti selama proses penelitian

berlangsung. Selain itu, pembahasan mengenai penemuan-penemuan yang telah dianalisis dideskripsikan sesuai teori-teori yang relevan.

1.5.5 BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini akan berisikan kesimpulan dari penelitian berdasarkan hasil dan pembahasan dari data yang sudah diperoleh dan dikelola selama penelitian berlangsung, serta berisi rekomendasi berupa masukan-masukan untuk penelitian selanjutnya.