

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki berbagai macam jenjang didalamnya, salah satunya jenjang sekolah dasar. Jenjang sekolah dasar yaitu jenjang yang paling formal dan dasar yang ada di Indonesia yang ditempuh dalam waktu 6 tahun, salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), di dalam pembelajaran ilmu pengetahuan (IPS) sendiri mempelajari tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan lingkungan dan masyarakatnya. Oleh karena itu siswa diharapkan untuk mampu memperoleh sebuah pemahaman terhadap konsep konsep tersebut, dengan begitu tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dapat berjalan dan tercapai. pada dasarnya siswa sekolah dasar masih suka sekali dengan yang namanya bermain karena dengan bermain siswa merasa senang, bahagia, dan dapat sekaligus menambah pengetahuannya, menurut Erikson dalam modul “Bermain dan Permainan Anak” (2008:9) bermain itu dapat mengembangkan rasa harga diri pada seorang siswa dan siswa tersebut dapat memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh yang ada pada dirinya dan dengan begitu siswa mampu mempelajari keterampilan sosialnya.

Akan tetapi pada kenyataan di lapangannya pada proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai macam masalah didalamnya. Berdasarkan hasil observasi di kelas 4 SDN Serang VII, masalah yang ditemukan di dalam kelas ini yaitu saat berlangsungnya belajar mengajar di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan siswa hanya dituntut untuk duduk dan mendengarkan guru menerangkan materi yang akan di pelajari hal tersebut membuat siswa bosan, tidak focus saat belajar, tidak aktif saat berlangsungnya proses pembelajaran, siswa tidak dapat mengeksplor jauh tentang apa yang belum siswa ketahui karena siswa hanya duduk mendengarkan materi yang guru berikan, dan menurunnya hasil belajar siswa di kelas, akibat dari menurunnya hasil belajar siswa ada beberapa siswa yang nilainya dibawah rata-rata dan tidak memenuhi nilai KKM, KKM yang ditentukan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di kelas 4 yaitu 70.

Seharusnya guru mengubah metode-metode yang digunakan saat mengajar menjadi lebih bervariasi dan tepat agar para siswa tidak bosan, aktif dan mampu meningkat atas hasil belajarnya. Metode yang dapat digunakan saat pembelajaran salah satunya metode bermain peran menurut teori Nurani (2021:11) dalam buku “Metode Bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS” Bermain peran yaitu melibatkan para siswa dalam berakting sebagai suatu karakter dalam satu cerita dan menurut teori Elizabeth B. Hurlock (1993:323) dalam buku “*Child Development*” Bermain sambil belajar itu dapat memberikan manfaat bagi anak diantaranya seperti perkembangan fisik anak semakin bagus, penyaluran energi emosioanal pada siswa yang terpendam, mendorong dan melatih kemampuan berkomunikasi siswa, sumber belajar bagi siswa, melatih kreativitas siswa, meningkatnya wawasan siswa dan

dapat melatih bersosialisasi pada siswa, dengan begitu pun siswa jadi lebih aktif dan semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya, Maka dari itu penelitian kali ini menerapkan bermain peran sebagai sebuah metode pada pembelajaran tema 4 mengenai jenis-jenis pekerjaan, dengan harapan dapat membantu siswa kelas 4 di SDN Serang VII menjadi lebih aktif dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menurut Nindyta Melianingsih tahun (2019) di dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep persiapan kemerdekaan Indonesia” di SDN Gelam 2 Kecamatan Cipocok Jaya Kota Serang di kelas 5 SD, di dalam hasil penelitian tindakan kelasnya yang menggunakan metode bermain peran hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dalam persentase pra siklus hanya 57,8 lalu meningkat pada siklus ke II menjadi 85.

Berlandaskan hasil penelitian sebelumnya menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) menurut Kunandar (2008:63) dalam buku “PENELITIAN TINDAKAN KELAS” oleh Anjani Putri (2019:9) PTK yaitu suatu kegiatan yang digunakan oleh seorang pendidik atau yang lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki suatu mutu untuk proses pembelajaran di dalam kelas, dengan begitu peneliti juga menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini karena sejalan dengan tujuan peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 4 (IPS) Berdasarkan atas hasil latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul dalam penelitian yaitu “METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN IPS (UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian “penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS di kelas 4 SD” sebagai berikut :

1. Bagaimana metode bermain peran dalam pembelajaran IPS
2. Bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 4 SD pada pembelajaran tema 4 (IPS)?.
3. Bagaimana keaktifan guru selama proses pengajaran pada pembelajaran tema 4 (IPS)

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui metode bermain peran pada siswa kelas 4 dalam pembelajaran tema 4 (IPS).
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran tema 4 (IPS) di kelas 4.
3. Untuk meningkatkan proses pengajaran guru selama proses pembelajaran di kelas.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang berjudul “penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS di kelas 4 SD” maka hasil dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, manfaatnya yaitu :

1. Bagi peneliti
Sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan jika peneliti melakukan penelitian yang sejenis
2. Bagi Guru
Dapat digunakan sebagai bahan alternatif dalam menggunakan dan memilih metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan untuk pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS dan untuk meningkatkan metode pendidikan
3. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui dan mengeksplorasi lebih jauh dan mengembangkan kreativitasnya.

E. Definisi Istilah

1. Istilah Bermain Peran yaitu Uno Hamzah dalam A.Rahim (2020:212) berpendapat bahwa Role Playing atau bermain peran yaitu suatu model pembelajaran yang didalamnya memiliki tujuan yaitu untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan untuk memecahkan masalah dengan bantuan dari teman kelompok/ teman sebayanya. Lalu bermain peran menurut peneliti yaitu suatu permainan dimana siswa memerankan sebuah karakter dan bertanggung jawab dalam membacakan sebuah narasi dan memainkan sebuah peranan yang dijalani.
2. Istilah Hasil Belajar menurut Eva Asi dkk (2019:549) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian untuk merubah perilaku dari berbagai ranah dalam beberapa waktu tertentu. Lalu hasil belajar menurut peneliti yaitu sebuah perubahan tingkah laku siswa yang dapat dilihat dan diamati baik itu pengetahuan, sikap dan keterampilan
3. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Kori Sundari (2018:109) berpendapat bahwa IPS yaitu suatu ilmu pengetahuan yang menjabarkan berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta berbagai macam kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah lalu IPS menurut peneliti yaitu sebuah paduan komponen dari cabang-cabang ilmu sosial yang ada di masyarakat lalu di olah dan dikembangkan dengan prinsip pendidikan untuk dijadikan bahan ajar.

Sifaniar Harya, 2022

Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS (Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa) Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu