

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam IPS, kita tidak hanya belajar tentang fakta dan angka, tetapi kita akan diajak untuk berpikir kritis mengenai bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana masyarakat terbentuk, bagaimana sejarah membentuk kita, dan bagaimana perekonomian bekerja. (Rofiq, 2020)

Menurut Rohmah, (2022) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah proses pendidikan yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan interaksi manusia.

Melalui IPS, siswa diajak untuk mengembangkan cara berpikir kritis, analitis, dan solutif terhadap berbagai isu sosial, ekonomi, dan budaya yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPS sangat krusial dalam membentuk warga negara yang berpengetahuan luas, berdaya saing, dan bertanggung jawab.

Menurut (Suryani dkk, 2022) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa tentang dunia di sekitarnya. Berbeda dengan IPS di jenjang yang lebih tinggi yang cenderung terpisah per disiplin ilmu (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi).

Pembelajaran IPS di SD bersifat integratif atau terpadu. Artinya, materi dari berbagai disiplin ilmu sosial disajikan secara menyeluruh dalam satu kesatuan tema atau topik, disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD sesuai dengan tujuannya.

Menurut (Setyowati & Fimansyah, 2018) tujuan pembelajaran IPS adalah menjadikan peserta didik menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi, ahli pengetahuan sosial lainnya, menjadi warga negara yang baik dari pengintegrasian beberapa disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS juga diharapkan mampu menampung peserta didik meneruskan pendidikan ke universitas maupun langsung dapat menerapkan dalam kehidupan dalam Masyarakat. Untuk jenjang pendidikan dasar tujuan tersebut paling tidak mencakup empat aspek. Pertama, memiliki kemampuan menjelaskan konsep-konsep dan teori-teori dalam ilmu-ilmu sosial. Kedua, memiliki critical thinking dan kemampuan pengambilan keputusan yang langsung mempengaruhi mereka, Ketiga, memiliki trust dan empathy serta mengaplikasikan etika dan norma dalam pengambilan keputusan, baik dalam arti substansi maupun prosedural. Keempat, memiliki efikasi, kemampuan kontrol diri, kreativitas dan kemampuan untuk melakukan inovasi, serta kemampuan berkerjasama untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut Putri, (2023) hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Hasil belajar dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Indikator hasil belajar adalah tolok ukur yang menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran matematika. Indikator ini hanya berfokus pada kemampuan kognitif (pengetahuan dan keterampilan berpikir), kemudian aspek dalam Taksonomi Bloom yaitu umumnya

berfokus hingga C6 yaitu Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), Menciptakan (C6). Karena siswa memiliki potensi yang berkembang pesat. Mereka tidak lagi hanya sekedar mengingat atau memahami informasi. Sebaliknya, mereka sudah mulai mampu berpikir logis logis dan terorganisir, menganalisis informasi secara mendalam, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, membuat penilaian berdasarkan kriteria, dan bahkan mengembangkan ide-ide orisinal.

Hal ini dibuktikan oleh peneliti dengan melihat data nilai, siswa yang berhasil mencapai KKM 75 sebesar 43% sedangkan siswa yang belum berhasil mencapai KKM 75 sebesar 57%, sehingga pembelajaran IPS pada siswa kelas V belum mencapai standar keberhasilan dan ketuntasan. Berikut data nilai siswa kelas V SDN Sukarukun 01

Tabel 1. 1 Rata-rata Nilai Kelas V

Mata Pelajaran	IPS	PANCASILA	B.INDONESIA	MATEMATIKA
Rata-Rata	70	78	85	75

Kemudian peneliti melakukan observasi, lalu peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran tersebut ialah 1) siswa kesulitan mengingat fakta-fakta dasar dalam pembelajaran IPS, 2) Siswa kesulitan menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari, 3) Siswa belum mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah atau kondisi sosial di Masyarakat, 4) Rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS, 5) Kurangnya variasi guru dalam kegiatan pembelajaran

Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan adanya kendala mendasar dalam memahami materi. Jika siswa kesulitan memahami materi, otomatis mereka akan kesulitan mengaplikasikan pengetahuan atau menjawab soal-soal terkait. Dalam pembelajaran IPS, kemampuan untuk mengingat fakta, tanggal, peristiwa, dan hubungan sebab-akibat sangatlah krusial. Rendahnya kemampuan mengingat ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan belum mampu melekat secara permanen dalam memori siswa, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu alternatifnya adalah melalui penerapan metode *Role playing* berbantuan media film serta membuktikan secara empiris bahwa penerapan metode *Role playing* yang didukung oleh media film dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa kelas V SD terhadap pembelajaran ips.

Menurut (Huda, 2017) *role paying* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Kelebihan dari metode *Role playing* adalah Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara penuh serta Membangkitkan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan setia kawan yang tinggi. Biasanya sebelum permainan ini pada umumnya dilakukan penayangan film lebih dahulu supaya siswa paham apa yang akan diperankan.

Memanfaatkan media film tentunya dapat berdampak positif bagi pembelajaran karena Film mampu memvisualisasikan konsep-konsep secara lebih nyata dan menarik, sehingga siswa dapat melihat langsung adegan perjuangan, ekspresi emosi tokoh, latar waktu dan tempat, serta interaksi antar karakter. Visualisasi ini membantu siswa mengkoneksikan diri secara emosional dengan materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Media film memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa, terutama di usia sekolah dasar. Penggunaan film dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Ketika siswa tertarik dan termotivasi, mereka cenderung lebih fokus, aktif dalam pembelajaran, dan lebih mudah menyerap informasi tentang nilai-nilai kepahlawanan seperti keberanian, pengorbanan, dan tanggung jawab terkadang sulit dipahami siswa hanya melalui penjelasan verbal serta dapat menggambarkan nilai-nilai ini dalam tindakan nyata yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan penelitian lain salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Kurniati pada tahun 2021 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Dengan Menerapan Metode *Role playing*”. Terjadi peningkatan hasil belajar berdasarkan ketuntasan pra siklus dengan persentase 45%, siklus 1 dan siklus 2 dengan persentase 90%

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dianggap perlu diadakan pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan judul "Penerapan Metode *Role playing*

Berbantuan Media Film Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pelajaran ips Kelas V SDN Sukarukun 01” penelitian tindakan kelas pada pokok bahasan detik-detik proklamasi kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukarukun 01.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan mengingat fakta-fakta dasar dalam pembelajaran IPS,
2. Siswa kesulitan menerapkan konsep yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari,
3. Siswa belum mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah atau kondisi sosial di masyarakat
4. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS
5. Kurangnya variasi guru dalam kegiatan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, supaya masalah yang diteliti tidak semakin meluas, peneliti memutuskan untuk fokus pada penerapan metode *Role playing* berbantuan media film untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu “Apakah metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di SDN Sukarukun 01?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penulisan yang ingin dicapai dari peneliti yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode *Role playing* dalam pembelajaran IPS di SDN Sukarukun 01.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian Tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait secara khusus, manfaat penelitian antara lain yaitu:

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan wawasan pengetahuan dalam Pendidikan IPS, khususnya pengetahuan tentang metode *Role playing*
- b. Menambah pengalaman dibidang penelitian khususnya dalam penggunaan metode *Role playing*
- c. Penelitian ini dijadikan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam bidang pendidikan dasar

2. Bagi Peserta Didik

- a. Memberikan pembelajaran yang membawa peserta didik secara aktif dan kreatif
- b. Peserta didik dapat mengembangkan bakat atau kemampuan yang dimilikinya
- c. Mengembangkan sikap percaya diri peserta didik
- d. Meningkatkan semangat belajar peserta didik dan mempercepat pemahaman terhadap materi Pelajaran khususnya pelajaran IPS

- e. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Bagi Sekolah
- a. Hasil belajar ini dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS
 - b. Menambah minat dan motivasi belajar peserta didik untuk lebih giat dan bersungguh-sungguh dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran