

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Sebagai aktivitas pendidikan tidak terlepas dari belajar, proses belajar dilakukan sedikit demi sedikit yang secara terus menerus serta dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pendidikan akan membuat berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan dan mengajar adalah suatu proses yang satu tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar

Proses belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan mengajar dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antar guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hal interaksi individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan masalah yang sering ditemukan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan yang mengajarkan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada siswa. Salah satu kelas di sekolah ini yang mengajarkan mata pelajaran IPS di kelas IV. Pembelajaran IPS di kelas IV banyak menemukan permasalahan dalam proses pembelajarannya. Hal ini terbukti dari informasi yang diberikan oleh kepala sekolah dan guru yang mengajar di kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan.

Berdasarkan Hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan pada bulan Oktober 2022 bahwasanya mengajarkan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik. Salah satu kelas di sekolah ini yang mengajarkan mata pelajaran IPS di kelas IV. Penelitian menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV dalam proses pembelajarn IPS masih kurang, dimana saat guru menjelaskan materi pelajaran beberapa siswa tidak memperhatikan, siswa sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, dan terlihat juga beberapa siswa lainnya yang mengantuk, siswa merasa bosan saat jam pelajaran, siswa selalu permissi keluar saat jam pelajaran berlangsung, dan guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton.

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa PelajaranPelajaran IPS 2022/2023**

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi(%)
70%	>70	23	55,4%
	<70	20	44,6%
	Jumlah	43	

Berdasarkan perolehan nilai di atas dapat dilihat hasil pesentasi, nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu 70, dari 43 siswa yang tuntas hanya 23 siswa (55,4%). Sedangkan yang tidak tuntas 20 siswa (44,6%). Hal itu berarti hasil belajar siswa belum maksimal.

Dengan mengatasi permasalahan di atas, diperlukan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal yaitu menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dengan metode pembelajaran *Role Playing* siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada siswa dapat mendramatisi 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

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan. yang Berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Tahun Ajaran 2022/2023”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembelajaran IPS di SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan ditemukan beberapa masalah pembelajaran sebagai berikut:

1. Kurangnya semangat belajar siswa.
2. Siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran.
3. Sebagian siswa sibuk bercerita.
4. Siswa mengantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Siswa merasa bosankan.
6. Siswa selalu permisi keluar saat jam pelajaran berlangsung.
7. Guru menggunakan model pembelajaran yang monoton.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah Penggunaan Metode *Role Playing* (bermain peran) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Dalam Materi Masalah Sosial di Kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Metode *Role Playing* (bermain peran) pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan ?
2. Bagaimana Hasil Belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan ?
3. Apakah ada pengaruh *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Metode *Role Playing* (bermain peran) pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan.
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dapat membrikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan Hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, metode *Role Playing* dapat menjadi alternative dalam upaya meningkatkan aktifitas siswa saat belajar.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan dalam upaya meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
4. Bagi peneliti, sebagin upaya meningkatkan professional dalam memperbaiki kualitas belajar IPS di kelas.