

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran sekolah adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa Siregar dan Nara (2014: 12).

Pembelajaran pada sekolah dasar meliputi 6 (enam) mata pelajaran pokok, yaitu: Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berisikan materi-materi tentang kehidupan sosial diantaranya perdagangan internasional.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model atau metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif.

Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pada pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdayama, 2016). Dengan penggunaan metode *Role Playing* siswa akan menempatkan diri sebagai pemeran atau tokoh pada materi pembelajaran, berbicara didepan kelas, melakukan kerjasama tim, atau dengan kata lain guna untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Salah satu materi pelajaran IPS di kelas V SD berbicara seputar sejarah perdagangan Internasional, menurut Edi Supardi (2021), pengertian perdagangan internasional adalah aktivitas perniagaan dan perekonomian yang dilaksanakan oleh warga suatu negara dengan penduduk wilayah lainnya atas persetujuan mutual. Perdagangan Internasional merupakan salah satu bagian dari kegiatan dagang internasional juga meningkat, hal ini dikarenakan semakin berkembangnya arus peredaran barang, modal dan tenaga kerja antar negara. Agar terlaksananya kegiatan perdagangan internasional antar negara diperlukan suatu instrumen.

Ide pokok dalam teks diatas perdagangan internasional yang aktif dalam berniaga dalam perekonomian yang dilakukan oleh suatu negara ke negara lain atas persetujuan bersama. Oleh karena itu perdagangan internasional meningkat dikarenakan semakin berkembangnya arus peredaran barang.

Perdagangan internasional merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas perdagangan yang dilakukan oleh dua negara berbeda seperti melakukan kegiatan ekspor dan impor. Perdagangan internasional terjadi jika kedua negara memiliki hubungan erat dengan keuangan. Yang mana, kedua hal di atas tidak dapat dipisahkan karena perdagangan antarnegara yang punya hubungan perdagangan sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak. Ide pokok perdagangan internasional adalah kegiatan perdagangan yang dilakukan oleh dua negara seperti melakukan kegiatan ekspor dan impor barang kedua negara harus memiliki hubungan erat.

Kompetisi guru diperlukan dalam pemilihan model atau metode pembelajaran yang tepat dan efektif dalam menyajikan bahan pelajaran. karena mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Masalah-masalah yang biasa dihadapi oleh siswa antara lain tidak semua siswa dapat memahami isi pelajaran yang diberikan oleh guru, tidak semua siswa rajin, dan tidak semua siswa melakukan penyesuaian dengan situasi lingkungan belajar.

Menurut Nurmini (2022) “Model pembelajaran *Role Playing* Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memasukkan model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran IPS mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Risva Anggriani dan Ishartiwi (2017) “Metode *Role Playing* dapat Mengetahui Berbagai Masalah”. seperti rendahnya minat belajar pada pembelajaran IPS, pembelajaran kurang optimal, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga tidak melibatkan siswa secara aktif, membuat siswa bosan dan tidak memahami materi.

Menurut Hamdayaman, (2016), “dengan metode *role playing* siswa dapat menepatkan peran” yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran perdagangan internasional melalui imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Oleh karena itu, metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat mengetahui siswa belajar dengan cara membuat pembelajaran menarik bagi siswa. Bagaimana melakukannya dengan cara mendekati diri ke siswa yaitu pembelajaran dapat diubah dengan menarik sedemikian rupa seperti dengan metode *Role Playing* siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas agar siswa tidak bosan dan mudah dipahami dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada kelas V SD Negeri 1 Karang Makmur. Bahwa selama ini proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi dari metode tersebut diperoleh hasil pembelajaran yang baik tetapi masih belum optimal. Dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikatakan oleh bapak Heri Kurniawan S.Pd sebagai wali kelas V serta rata-rata nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 yang telah ditentukan oleh guru mata pelajaran IPS. Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk meneliti tentang metode *role playing* pada pembelajaran IPS. Metode pembelajaran *role playing* belum diperkenalkan kepada siswa untuk pembelajaran IPS dengan harapan hasil belajar siswa akan lebih baik serta KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Karang Makmur MUBA Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Metode *role playing* pada SD Negeri 1 Karang Makmur belum pernah dilakukan atau diterapkan. Berdasarkan observasi diatas

pembelajaran IPS masih banyak yang nilainya dibawah rata-rata oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk mengambil metode *role playing* untuk diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Karang Makmur MUBA Tahun Ajaran 2022/2023.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Supaya permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda bagi pembaca. Serta penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dan lebih terarah dari sasaran penelitian ini sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang diteliti adalah dari metode *role playing*.
- b. Siswa yang diteliti adalah siswa SD Negeri 1 Karang Makmur MUBA kelas V semester genap 2022/2023.
- c. Materi yang akan diteliti yaitu perdagangan internasional pada tema 8
- d. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil yang dilihat dari nilai tes setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti telah merumuskan masalah yang menjadi pokok bahasan yaitu, Apakah terdapat pengaruh metode *role*

*playing* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 1 Karang Makmur MUBA tahun pelajaran 2022/2023?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 1 Karang Makmur MUBA pada tahun ajaran 2022/2023.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh penerapan terhadap pembelajaran IPS pada siswa kelas V.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa, untuk mendapatkan kemudahan dalam belajar dan memahami mata pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru. Sehingga mencapai hasil belajar serta menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Bagi Guru, sebagai sumbang saran tentang metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.
3. Bagi Lembaga SD Negeri 1 Karang Makmu, dapat digunakan sebagi bahan masukan untuk dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih baik dan dijadikan masukan dalam meningkatkan mutu Pendidikan di SD Negeri 1 Karang Makmur.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, dapat dijadikan sebagi acuan/referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai topik permasalahan yang berbeda