

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perkembangan seorang individu menuju pendewasaannya. Hal ini juga berarti bahwa, pendidikan tidak akan berhenti dan akan terus berkembang atau tidak ada habisnya. Pendidikan sendiri memiliki tujuan diantaranya yaitu membantu seorang manusia agar menjadi seorang individu yang terarah, dan juga melalui pendidikan seorang manusia dapat mengembangkan pola pikirnya, tentunya pendidikan juga bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan Pembukaan UUD 1945 menegaskan bahwa salah satu tujuan pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa. Bangsa yang cerdas adalah yang siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Merujuk pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan suatu usaha yang secara sadar untuk mencapai hidup lebih baik”. Adapun tujuan dari pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari, memahami, serta menerapkan berbagai macam ilmu-ilmu pengetahuan didalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan akan menghasilkan output (hasil belajar). Pendidikan merupakan suatu usaha yang membawa peserta didik menuju kemajuan diberbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan merupakan komponen penting didalam

kehidupan.

Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menghapus penderitaan masyarakat yang bersumber dari kebodohan dan keterbelakangan, serta mengarahkan anak-anak menuju pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Untuk merealisasikan fungsi tersebut, sistem kurikulum senantiasa diperbarui agar lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan mampu meningkatkan mutu proses pembelajaran. Salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka adalah penyatuan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu bidang studi yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang dasarnya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada kurikulum merdeka (Afifah ddk, 2023: 58). Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar sejatinya menekankan pengalaman belajar langsung melalui kegiatan observasi, eksperimen, eksplorasi, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk pemahaman konseptual yang kuat sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena disekitarnya. Namun realita di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah satu arah yang bersifat monoton. Akibatnya,

siswa menjadi kurang aktif, tidak antusias, dan memiliki pemahaman konsep yang rendah. Model ceramah masih menjadi pilihan utama sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan aktivitas belajar siswa rendah dan pemahaman konsep tidak berkembang secara optimal.

Tantangan utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah bagaimana guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, berpusat pada siswa dan pembelajaran yang lebih nyata dengan melibatkan peserta didik langsung mengalami pembelajarannya tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, guru memegang peran kunci sebagai fasilitator yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat keterlibatan siswa. Dengan demikian upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS perlu diarahkan pada penggunaan metode pembelajaran yang mampu mengatasi kelemahan pendekatan konvensional serta sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual.

Untuk mengatasi permasalahan permasalahan tersebut diperlukan inovasi melalui penerapan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan

pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yang menekankan pada aktivitas dan interaksi langsung siswa terhadap topik pembelajaran yang sesuai dan yang akan diperankan guna memotivasi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada hari Selasa 20 Januari 2026 yang terjadi di lapangan dan atas izin Kepala Sekolah serta guru kelas VA SD Negeri 05 Sintang, diperoleh data bahwa jumlah siswa kelas VA sebanyak 31 siswa. Pada pra-observasi di kelas ditemukan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian harian belajar siswa, dimana masih terdapat banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, 70 yang ditetapkan oleh SDN 05 Sintang, banyak hambatan yang ditemukan pada proses pembelajaran, diantaranya di temukan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS dikarenakan siswa tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi, kurangnya siswa yang bertanya, ditemukan pula beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang di mana terlihat bahwa siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga berdampak kurang maksimal pada hasil belajar, yang disebabkan oleh pemilihan metode pembelajaran yang yang belum mengakomodir tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang di jelaskan

sehingga, membuat siswa kurang terlibat dalam belajar dan sulit menguasai materi. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan klasikal siswa pada ulangan harian yang hanya mencapai 41% dari minimal 70% yang ditentukan oleh guru wali kelas V A. Maka dibutuhkan solusi atau penyelesaian masalah tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, dan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara emosional maupun sosial. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil siswa dalam belajar adalah menggunakan metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal. Metode ini memungkinkan siswa memerankan situasi sosial yang relevan dengan materi IPAS melalui kegiatan drama sederhana, dialog, dan penghayatan karakter serta drama dan bermain peran tentang kegiatan ekonomi pasar tradisonal. Dalam pembelajaran IPAS, *Role Playing* mampu menghadirkan pengalaman sosial secara langsung sehingga siswa dapat memahami konsep dan nilai sosial secara lebih mendalam. Melalui dramatisasi, siswa diajak merasakan peran orang lain, memahami masalah sosial, dan belajar mengambil keputusan dalam situasi tertentu.

Metode *Role Playing* dapat dikonsepskan dan didekatkan dengan pendekatan kearifan lokal karena kearifan lokal lebih dekat dengan budaya guna menangkal adanya pengaruh negatif dari budaya globalisasi yang marak ini. Agar budaya lokal dapat dipertahankan eksistensinya dengan kukuh maka pemerintah mengintruksikan bawasannya setiap pembelajaran

dapat di integrasikan dengan kearifan lokal. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri.

Berdasarkan uraian pemaparan permasalahan di atas, dalam penelitian ini peneliti merasa perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “ *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Role Playing Berpendekatan Kearifan Lokal Pada Mata Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 05 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026*”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang akan dilakukan. Fokus penelitian ini adalah pada “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal Pada Mata Pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 05 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berangkat dari latar belakang di atas maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode *Role Playing* berpendekatan Kearifan Lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Sintang?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal di kelas V SD Negeri 05 Sintang ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal dalam proses pembelajaran IPAS di kelas VA SD Negeri 05 Sintang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran melalui penggunaan Metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal pada mata pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Sintang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 05 Sintang selama pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal pada mata pelajaran IPS.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan wawasan serta kajian ilmiah mengenai peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *Role Playing* berpendekatan kearifan lokal sebagai strategi pembelajaran

IPAS, sehingga dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya terkait model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas dan pengalaman langsung siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi IPAS melalui pengalaman langsung dalam bermain peran. Pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi, antusias, serta mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kemampuan dalam mengatasi kendala selama pembelajaran IPAS di kelas. Guru juga dapat mengembangkan kreativitas dalam menerapkan metode *Role Playing* berpendekatan kearifan lokal sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi sekolah dalam mendukung dan menyediakan inovasi pembelajaran bagi guru. Melalui penerapan metode *Role Playing* berpendekatan kearifan lokal,

kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dapat meningkat, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengetahui, memahami, dan mengembangkan cara meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan metode *Role Playing* berpendekatan kearifan lokal dalam mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini membantu peneliti mengembangkan kompetensi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif serta sesuai kebutuhan siswa.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pustaka yang dapat dijadikan salah satu sumber bacaan, referensi penelitian, serta bahan pengembangan ilmu kependidikan khususnya terkait penerapan metode pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

F. Batasan Penelitian

Batasan Penelitian adalah ruang lingkup dan fokus penelitian yang ditentukan oleh peneliti untuk mengedalikan luasnya kajian agar penelitian dapat dilakukan secara terarah, sistematis, dan mendalam. Batasan penelitian berfungsi untuk memperjelas objek penelitian sehingga peneliti tidak menyimpang dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian di atas maka, batasan dalam penelitian ini adalah “

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing*
Berpendekatan Kearifan Lokal Pada Mata Pembelajaran IPAS Siswa Kelas
V SD Negeri 05 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026”.