

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peranan strategis dalam membentuk kemampuan akademik, sosial, dan karakter peserta didik. Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan berdampak baik bagi kemajuan sumber daya manusia di segala aspek kehidupan (Pertiwi et al., 2022). Untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, maka dibutuhkan suatu perubahan yang sistemik, salah satunya melalui kurikulum. Kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka secara filosofis bertujuan untuk kesempatan kepada sekolah untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan potensi dan keunggulan (Lestari et al., 2023; Yayuk et al., 2023).

Terdapat beberapa hal-hal esensial pada kurikulum merdeka jenjang sekolah dasar, salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kesatuan. Proses belajar akan menjadi hal yang lebih menarik bila merupakan kehendak yang timbul dari diri sendiri siswa tanpa ada dorongan atau paksaan dari pihak lain (Nurdiana Sari et al., 2023).

Pada jenjang ini, pembelajaran tidak hanya difokuskan pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga pada pengembangan sikap, keterampilan berpikir, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan sosial dan lingkungan. Salah satu

mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Seorang guru profesional harus mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif. Hal ini penting karena guru memiliki peranan sebagai perencana, pelaksana, maupun evaluator dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang dianggap tepat. Strategi pembelajaran merupakan suatu konsep yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran meliputi pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran.

Meskipun perannya sangat penting, kualitas pembelajaran IPAS di Indonesia masih menghadapi tantangan kompleks. Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor literasi sains siswa Indonesia berada di peringkat 67 dari 81 negara dengan skor 383, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 485 (OECD, 2023). Data Asesmen Nasional 2023 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa Indonesia berada pada kategori sedang dengan hanya 54,3% siswa yang menunjukkan motivasi belajar tinggi, sementara capaian literasi dan numerasi belum optimal. Indonesia menempati peringkat 67 dari 81 negara yang berpartisipasi, menempatkan Indonesia pada kuartil terbawah dalam capaian literasi sains global.

Data yang lebih mengkhawatirkan menunjukkan bahwa hanya 34% siswa Indonesia yang mencapai tingkat kompetensi minimal (Level 2) dalam literasi sains, dibandingkan dengan rata-rata OECD sebesar 76% (OECD, 2023). Ini berarti sekitar 66% siswa Indonesia tidak memiliki kemampuan dasar untuk mengenali

penjelasan yang benar untuk fenomena ilmiah yang familiar dan tidak dapat menggunakan pengetahuan tersebut untuk mengidentifikasi apakah suatu kesimpulan valid dalam kasus sederhana. Lebih parah lagi, hampir tidak ada siswa Indonesia yang menjadi top performers (Level 5 atau 6) dalam literasi sains, dibandingkan dengan rata-rata OECD sebesar 7%.

Penelitian komparatif internasional oleh Ayu et al. (2025) yang membandingkan kompetensi literasi sains siswa Indonesia dan Meksiko berdasarkan PISA 2022 menemukan beberapa faktor kunci yang mempengaruhi rendahnya capaian Indonesia. Studi tersebut mengidentifikasi bahwa hanya 35% sekolah di Indonesia yang memiliki laboratorium sains yang memadai dibandingkan 70% di Meksiko, dan hanya 18% siswa Indonesia yang menunjukkan minat tinggi terhadap sains dibandingkan 35% di Meksiko. Selain itu, 43% siswa Indonesia berasal dari keluarga berpenghasilan rendah yang mempengaruhi akses mereka terhadap sumber belajar berkualitas.

Bilad et al. (2024) dalam analisis mendalam terhadap hasil PISA 2022 menegaskan bahwa penurunan skor Indonesia menempatkan capaian literasi sains pada posisi terendah sejak Indonesia pertama kali berpartisipasi dalam PISA tahun 2001. Meskipun Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi menyatakan bahwa ranking Indonesia naik 6 posisi dibandingkan 2018, hal ini lebih disebabkan oleh penurunan drastis skor negara-negara lain akibat pandemi COVID-19, bukan karena peningkatan substansial kualitas pendidikan Indonesia.

Sejalan dengan temuan PISA, Asesmen Nasional 2023 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa Indonesia berada pada kategori sedang

dengan hanya 54,3% siswa yang menunjukkan motivasi belajar tinggi. Data ini mengindikasikan bahwa hampir separuh siswa Indonesia tidak memiliki dorongan internal yang kuat untuk belajar, yang berdampak langsung pada capaian hasil belajar mereka.

Penelitian terkini tentang motivasi belajar sains di sekolah dasar Indonesia oleh peneliti dari berbagai universitas (2024) menunjukkan bahwa indikator Interest and Enjoyment (IE) siswa dalam pembelajaran sains mencapai 71,30%, yang berarti siswa merasa terlibat dan senang dalam belajar sains. Namun, siswa menghadapi tantangan dalam mengaitkan materi sains dengan kehidupan sehari-hari (indikator Connection to Daily Life/CDL), yang menjadi salah satu penyebab rendahnya capaian hasil belajar. Studi ini juga menemukan bahwa indikator Cross-Cultural Interactions (CCI) menjadi salah satu faktor dominan dalam membangun motivasi siswa belajar sains, sejalan dengan penelitian Ginzburg dan Barak (2023).

Penelitian Gabriel dan Fowler (2025) menegaskan bahwa motivasi belajar berperan sebagai katalisator yang mempengaruhi bagaimana siswa menghadapi tugas pembelajaran dan merespons tantangan, sehingga membentuk trajektori akademik dan kesuksesan jangka panjang mereka. Studi oleh Ratinho et al. (2025) menunjukkan pentingnya pengukuran motivasi yang tepat dalam pendidikan dasar untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar adalah penggunaan metode konvensional seperti ceramah yang cenderung membuat siswa pasif, tidak berani bertanya, dan tidak menunjukkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis (Aura et al., 2023). Penelitian internasional terkini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman aktif lebih efektif dalam meningkatkan motivasi

dan hasil belajar dibandingkan metode pasif konvensional. Kenyataan yang terjadi, pembelajaran yang dilakukan di sekolah belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Model dan metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan cenderung membuat siswa menjadi pasif. Hal ini menyebabkan rendahnya efikasi diri siswa terhadap pembelajaran. Efikasi diri merupakan keyakinan dalam diri seseorang terhadap kemampuannya untuk mencapai suatu hasil (Nur, 2021; Rusnida et al., 2022).

Studi yang dilakukan oleh tim peneliti di berbagai sekolah dasar Indonesia (2024) menemukan bahwa kurangnya relevansi materi pembelajaran dengan kebutuhan dunia nyata dan rendahnya motivasi belajar siswa menjadi masalah serius dalam sistem pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini diperparah oleh kurangnya pelatihan memadai bagi guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif dan terbatasnya alat bantu pembelajaran yang mendukung.

Tim peneliti internasional (2025) mengkonfirmasi bahwa efektivitas metode pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks termasuk desain instruksional, karakteristik siswa, dan lingkungan pendidikan. Penilaian praktis dan umpan balik berkelanjutan diperlukan untuk memahami efektivitas metode pendidikan dengan lebih baik.

Situasi yang sama ditemukan di SD Negeri 003 Gunung Tabur berdasarkan observasi awal, di mana pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penugasan khususnya di kelas V. Hasil observasi terstruktur terhadap 6 kali pertemuan pembelajaran IPAS kelas V menunjukkan bahwa 78% (46,8 menit dari 60 menit) waktu pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan penugasan.

Guru menyampaikan materi secara verbal tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Observasi partisipatif menunjukkan bahwa hanya 32% siswa (9-10 dari 30 siswa per kelas) yang berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Partisipasi aktif yang dimaksud meliputi mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, atau terlibat dalam diskusi. Sebagian besar siswa (68%) hanya mendengarkan secara pasif atau bahkan terlihat mengantuk dan tidak fokus.

Nilai ulangan harian dan ulangan tengah semester IPAS kelas V menunjukkan rata-rata nilai sebesar 68,5 dengan standar deviasi 12,3. Nilai ini masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Dari 60 siswa kelas V, hanya 23 siswa (38,3%) yang mencapai KKM, sementara 37 siswa (61,7%) belum tuntas. Hasil pengukuran awal menggunakan angket motivasi belajar yang diadaptasi dari Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2012) menunjukkan distribusi sebagai berikut:

- Motivasi tinggi: 27 siswa (45%)
- Motivasi sedang: 24 siswa (40%)
- Motivasi rendah: 9 siswa (15%)

Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar, minimnya partisipasi siswa, dan hasil belajar yang belum optimal. Meskipun sesekali guru menggunakan tanya jawab, namun partisipasi siswa tetap rendah dan suasana kelas kurang interaktif. Kondisi ini mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah, minat terhadap materi IPAS menurun, dan capaian hasil belajar belum memenuhi harapan optimal. Guru belum menerapkan metode pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan intervensi pembelajaran yang berbasis bukti empiris. Metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) muncul sebagai alternatif yang menjanjikan karena dapat mengaktifkan siswa dan merangsang keberanian mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar. Adanya metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan murid dan merangsang murid agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, merangsang aktifitas dan kreativitas belajar siswa yaitu bermain peran (*Role Playing*). Model pembelajaran bermain peran (*Role Play*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Taringan, 2016).

Model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain peran, mengarahkan siswa untuk meniru suatu aktivitas, situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran yang ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, siswa yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi, dan mengevaluasi permainan peran (Sani, 2013).

Metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang relevan diterapkan pada siswa sekolah dasar. Metode ini memungkinkan siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, bermain peran, berdiskusi, dan merefleksi situasi tertentu. Dengan demikian, role playing diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran bermain peran dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau mengungkap masalah kehidupan (Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, 2020). Ketika siswa mengambil keterampilan yang telah mereka pelajari dalam teori dan mempraktikkannya, hal ini menciptakan tautan kognitif yang lebih dalam ke materi, membuat siswa lebih mudah belajar (McEwen et al., 2014; Johnson & Johnson, 1997). Selain itu, penggunaan role playing sebagai alat pelatihan membantu siswa mengubah perilaku dan menggunakan praktik terbaik dalam setting dunia nyata (Beard et al., 1995).

Sebagian besar penelitian *role playing* dilakukan pada mata pelajaran tunggal seperti matematika, bahasa, atau sains murni. Penelitian pada mata pelajaran IPAS yang merupakan integrasi sains dan sosial dalam Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas (< 5% dari studi yang direview). Integrasi ini memerlukan pendekatan pedagogis yang berbeda dan belum banyak dieksplorasi dalam konteks role playing. Dari 45 penelitian yang direview, 62% fokus pada pendidikan menengah dan tinggi, sementara hanya 31% pada pendidikan dasar, dan hanya 7% yang spesifik pada kelas V sekolah dasar. Padahal, karakteristik perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa kelas V (usia 10-11 tahun) yang berada pada transisi dari tahap operasional konkret ke formal memerlukan pendekatan khusus yang berbeda dari jenjang lain.

Menurut Rahmawati & Puspasari (2020) metode pembelajaran Role Playing atau bermain peran merupakan metode yang dalam proses menerapkannya

mampu menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja dipentaskan di suatu kelas maupun pertemuan. Metode bermain peran (*role playing*) dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SD kelas V.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 003 Gunung Tabur Kabupaten Berau Kalimantan Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar IPAS, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

- a. Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan penugasan. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif selama proses belajar berlangsung.
- b. Guru belum memanfaatkan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterlibatan, kreativitas, serta motivasi belajar siswa.
- c. Kurangnya variasi metode mengakibatkan pembelajaran IPAS terasa monoton, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan hasil belajar yang dicapai belum optimal.
- d. Selain itu, guru juga belum pernah menerapkan metode bermain peran (*role playing*) yang sebenarnya mampu menghidupkan suasana kelas dan mengembangkan kemampuan sosial serta komunikasi siswa.

- e. Masalah tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka pembatasan masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian:

Yaitu siswa kelas V sebagai peserta didik yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-profesional, sehingga penerapan metode bermain peran dinilai relevan dengan karakteristik siswa.

- b. Mata Pelajaran

Pemilihan mata pelajaran IPAS ini didasarkan pada metode pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan fenomena sosial dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami materi secara kontekstual.

- c. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode bermain peran. Penelitian ini tidak membandingkan metode tersebut dengan metode lain secara luas, melainkan hanya menelaah sejauh mana penerapan metode bermain peran dapat memengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dibatasi dalam penelitian ini, maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara yang diajar menggunakan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dan siswa yang menggunakan metode ceramah/konvensional pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di SD Negeri 003 Gunung Tabur?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara metode bermain peran (*role playing*) dan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah/konvensional pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V di SD Negeri 003 Gunung Tabur?
- c. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode bermain peran dan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah/konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 003 Gunung Tabur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar.
- b. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap mata pelajaran IPAS

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian di atas membahas mengenai pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas

V SD. Permasalahan di atas penting untuk diteliti agar bisa bermanfaat bagi peneliti, para guru, maupun pemerintah sebagai regulator.

a. Manfaat Teoritis

Bagi Guru, dan pemerintah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh, detail, jelas serta komprehensif terkini seberapa besar pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V, penelitian ini menjadi acuan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian-penelitian yang lebih intensif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan dan memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar serta menyenangkan dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan metode bermain peran ini, siswa dilatih untuk berpikir logis, analitis, dan reflektif terhadap isu-isu nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta terdorong untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Guru dapat

menerapkan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kepala sekolah dalam mendorong pengembangan program peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam penerapan metode bermain peran (*role playing*). Kepala sekolah dapat menjadikan temuan ini sebagai acuan dalam pembinaan guru serta penguatan.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan atau dasar menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode atau model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Peneliti lain dapat mereplikasi atau mengembangkan penelitian ini dalam konteks yang berbeda, baik dari jenjang pendidikan, mata pelajaran, maupun pendekatan yang digunakan.

