

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pilar penting dalam pendidikan holistik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs). IPS tidak hanya sebatas kumpulan fakta dan informasi tentang sejarah, geografi, dan masyarakat, namun juga menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai kompetensi yang esensial. IPS membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab.

Menurut Koentjaraningrat, seorang antropolog Indonesia, IPS berperan penting dalam membentuk kepribadian bangsa yang berkarakter. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diajak untuk memahami dinamika sosial, budaya, dan politik yang terjadi di lingkungan sekitar maupun di tingkat global. Sejalan dengan pandangan Dewey, seorang tokoh pendidikan progresif, pembelajaran IPS yang efektif harus relevan dengan kehidupan nyata peserta didik dan mendorong mereka untuk menjadi warga negara yang aktif. Dengan demikian, IPS tidak hanya memberikan pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai yang akan menjadi bekal bagi siswa dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS di SMP/MTs memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dalam era globalisasi yang semakin kompleks, peserta didik membutuhkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif untuk memahami berbagai isu sosial, ekonomi, dan politik yang saling berkaitan.

IPS memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut. Selain itu, IPS juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa empati, toleransi, dan penghargaan terhadap keberagaman. Menurut Piaget, seorang psikolog perkembangan kognitif, pembelajaran IPS dapat membantu siswa dalam membangun konstruksi kognitif yang kompleks tentang dunia sosial. IPS tidak hanya sebatas mata pelajaran di sekolah, tetapi juga merupakan investasi jangka panjang untuk masa depan bangsa.

Salah satu masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini erat kaitannya dengan metode pembelajaran yang masih di dominasi oleh ceramah dan kurangnya kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sesuai yang dialami di MTs Negeri 1 Sragen peserta didik mudah merasa bosan dan kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, kurangnya variasi sumber belajar juga menjadi kendala. Pentingnya pembelajaran IPS yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari sangat berperan untuk mengembangkan karakter peduli sosial pada siswa. Dengan demikian, perlu dilakukan perbaikan dalam metode pembelajaran IPS agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membentuk karakter yang lebih baik.

Hal ini sejalan dengan (Agustin, L. G., & Lasmawan, 2019) menyatakan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran IPS dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa. (Rifai, M., Utomo, D. H., Astina, I. K., & Suharto, 2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti nyata dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPS dan kurangnya karakter peduli sosial peserta didik adalah dengan menerapkan metode bermain peran. Metode ini sangat relevan dengan pembelajaran IPS karena peserta didik secara aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan berperan sebagai tokoh sejarah, tokoh masyarakat, atau bahkan sebagai diri mereka sendiri dalam situasi social tertentu, peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS. Berdasarkan penelitian oleh (Zaini H, 2018), metode pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar dan lemahnya pembentukan karakter social peserta didik, termasuk karakter peduli sosial.

Selain itu guru juga harus mampu mengembangkan dan menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya, misalnya saja dengan penggunaan teknik, strategi, metode, metode, media, dan lain-lain. Dengan diciptakannya pembelajaran yang aktif, dan kreatif, akan menimbulkan tingkat pencapaian

prestasi belajar peserta didik yang lebih baik. Pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri dalam konteks ini peserta didik mengalami dan melakukannya sendiri.

Proses pembelajaran yang berlangsung, melibatkan peserta didik sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan gurunya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Namun nyatanya, pembelajaran IPS di kelas IX MTs Negeri 1 Sragen tidaklah demikian. Proses pembelajaran IPS terpusat pada guru (teacher centered), terpusat pada buku ajar (text book centered) dan nyaris tidak menggunakan media. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, sedangkan peserta didik masih nampak pasif. Selama proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah saja tanpa improvisasi dan tidak bervariasi. Sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Peserta didik mengeluh dan menganggap bahwa mata pembelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak menghafal, dan anggapan negatif lainnya. (catatan pengamatan, bulan September-Oktober 2024).

Selain pengamatan di atas, juga dilakukan pencatatan dokumen terhadap hasil evaluasi belajar. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen tersebut dapat disampaikan bahwa nilai rata-rata mata pembelajaran IPS siswa kelas IX MTs Negeri 1 Sragen di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP adalah serangkaian kriteria atau

indikator yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi pada tujuan pembelajaran, ditetapkan yakni 75. Namun rata-rata nilai mata pelajaran IPS peserta didik kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen adalah 65. Dari 32 siswa terdapat 22 siswa yang nilainya dibawah KKTP, artinya 68,75% yang belum mencapai KKTP.

Selain itu, hasil pencatatan dokumen juga menyatakan bahwa karakter peduli sosial siswa masih rendah. Indikator karakter peduli sosial yang diamati yaitu kemampuan bekerjasama dengan orang lain, artinya saling membutuhkan satu sama lain, saling menghargai hak orang lain, toleransi, dan empati dengan orang lain. Dari 32 siswa, ada 20 (62,50%) yang belum memiliki karakter peduli sosial yang baik.

Untuk itu diperlukan suatu upaya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi agar prestasi belajar mata pelajaran IPS meningkat. Guru harus menguasai dan mampu menerapkan metode yang tepat dan menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh prestasi belajar yang maksimal dan menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar.

Menurut (Nurdin, H., & Fitriani, 2021), bermain peran tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga dapat membentuk karakter peserta didik, seperti kepedulian sosial dan empati. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih bermakna. Menurut (Supriyadi, 2020), penggunaan

metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, serta memperkuat pembentukan karakter positif. Senada dengan penelitian yang di sampaikan oleh (Kurniasari, 2021) metode bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, terutama dalam aspek pengetahuan dan sikap sosial. Bermain peran adalah cara yang menyenangkan bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang, dengan memerankan berbagai karakter, peserta didik dapat belajar tentang tanggung jawab, pentingnya mengikuti aturan, dan bagaimana bekerjasama dengan orang lain (Sriwuryani, S., Parji, P., & Hanif, 2024). Bermain peran mampu menjadi cermin bagi peserta didik, membantu mereka memahami kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, serta bermain peran menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengekspresikan perasaan dan keinginan yang belum terpenuhi.

Dalam konteks pembelajaran IPS, karakter peduli sosial sangat penting karena membantu peserta didik memahami realitas sosial dan bagaimana mereka dapat berkontribusi secara positif. Pada penelitian sebelumnya tentang pelaksanaan pendidikan karakter peduli sosial yang dilakukan dengan pengembangan diri seperti memberikan nasehat, teguran dan masukan untuk dapat mengondisikan peserta didik, selain itu mengintegrasikan pendidikan karakter peduli social dengan mata pelajaran lainnya (Aini et al., 2023). Penelitiannya lainnya yang dilakukan oleh (Rahayu, 2020) yang mengintegrasikan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS terbukti

dapat meningkatkan karakter peduli social peserta didik dengan memberikan pengalaman nyata tentang pentingnya kerjasama, toleransi, dan saling membantu dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah disampaikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar pada siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen. Apakah hal tersebut juga bisa untuk meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar IPS bagi siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen maka untuk itu perlu dilakukan penelitian.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Karakter peduli sosial siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen pada umumnya kurang peduli dilihat dari 32 siswa ada 20 siswa (62,50%) belum mempunyai karakter peduli sosial yang baik.
2. Siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen hasil belajar rendah dilihat dari 32 siswa yang nilainya di bawah KKTP terdapat 22 siswa, artinya 68,75% belum mencapai KKTP
3. Guru dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional.

## **C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah-masalah yang timbul dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter peduli sosial siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen?
2. Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen?

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan, maka langkah-langkah pemecahannya :

1. Merancang pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran dalam meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen
2. Melaksanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen
3. Mengevaluasi pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran dalam meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen
4. Melaksanakan refleksi pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran dalam meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah di atas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui dapat atau tidaknya penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter peduli sosial siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen.
2. Untuk mengetahui dapat atau tidaknya penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

###### a. **Pengembangan Teori Pembelajaran Interaktif**

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori tentang pembelajaran interaktif, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat memperkaya konsep tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter peserta didik. Hal ini mendukung teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran (Slameto, 2010).

###### b. **Peningkatan Pemahaman Terhadap Metode Bermain Peran**

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini dapat memperkuat teori

yang dikemukakan oleh (Oemar Hamalik, 2013) bahwa metode bermain peran tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan social peserta didik.

Penguatan **Konsep Pembelajaran Berbasis Karakter** dengan fokus pada pembentukan karakter peduli sosial, penelitian ini berpotensi memperkaya literature tentang pembelajaran berbasis karakter, khususnya dalam konteks pendidikan menengah pertama. Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa aktivitas yang melibatkan interaksi social mampu mengembangkan sikap dan nilai-nilai sosial yang positif (Lickona, 2019).

c. **Kontribusi pada Pengembangan Kurikulum IPS**

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan kurikulum yang lebih efektif dan inovatif dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teoretis untuk mengintegrasikan metode bermain peran sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum IPS, sehingga relevan dengan kebutuhan perkembangan karakter peserta didik di era modern.

d. **Penambahan Referensi Empiris dalam Bidang Pendidikan**

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan, khususnya

terkait dengan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar dan pembentukan karakter. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian literature ilmiah mengenai metode pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan formal.

Manfaat teoretis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam mengembangkan pendekatan dan teori pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sekaligus meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya karakter social dalam pembelajaran IPS.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

#### 1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah untuk mendorong penggunaan metode inovatif seperti bermain peran di sekolah, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya.

#### 2) Dasar Pengambilan Keputusan

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kepala sekolah dalam menyusun kebijakan yang mendukung program pelatihan guru, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk membentuk karakter peserta didik.

### 3) Evaluasi Program Sekolah

Kepala sekolah dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas program pendidikan karakter yang sudah berjalan dan mengembangkannya lebih lanjut.

#### b. Bagi Guru

##### 1) Pengembangan Kompetensi Guru

Penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkan metode bermain peran secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, baik dalam aspek kognitif maupun afektif.

##### 2) Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

##### 3) Pembentukan Karakter Peserta didik

Dengan menggunakan metode bermain peran, guru dapat lebih mudah mengintegrasikan pembelajaran IPS dengan pembentukan karakter peduli sosial, sehingga mampu mencetak peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki sikap sosial yang baik.

#### c. Bagi Peneliti Lain

##### 1) Referensi untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang metode bermain peran, hasil belajar, dan pembentukan karakter di sekolah.

2) Memperluas Wawasan Akademis

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan literature akademis terkait metode pembelajaran inovatif, terutama dalam konteks pendidikan menengah pertama.

3) Sumber Inspirasi Penelitian

Peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian serupa di sekolah lain atau pada matapelajaran yang berbeda.

d. Bagi Perpustakaan

1) Menambah Koleksi Referensi Ilmiah

Hasil penelitian ini akan menambah koleksi referensi ilmiah di perpustakaan sekolah atau perguruan tinggi, sehingga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, dosen, dan peneliti sebagai bahan bacaan dan rujukan ilmiah.

2) Sumber Pengetahuan tentang Metode Pembelajaran

Dengan adanya penelitian ini, perpustakaan dapat menyediakan literature tentang metode bermain peran yang dapat digunakan oleh guru dan praktisi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3) Acuan dalam Penerapan Pendidikan Karakter

Penelitian ini juga akan menjadi sumber informasi bagi perpustakaan terkait pendidikan karakter, yang semakin relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak terkait dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS dan pengembangan karakter social peserta didik.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah proses mengimplementasikan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memainkan peran tertentu dalam situasi atau skenario yang telah ditentukan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan social melalui pengalaman simulasi.

### **2. Karakter Peduli Sosial**

Karakter peduli sosial adalah sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa kepedulian, perhatian, dan tanggung jawab terhadap orang lain dan lingkungan sosial. Dalam penelitian ini, karakter peduli social diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menunjukkan sikap empati, kerjasama, dan kesadaran sosial yang ditumbuhkan melalui pembelajaran IPS.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga domain utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pada pembelajaran IPS, hasil belajar mencakup pemahaman tentang konsep social serta penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang berbagai konsep sosial, ekonomi, sejarah, geografi, dan budaya yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk keterampilan berpikir kritis dan sikap positif terhadap kehidupan sosial.