

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang dimana akan merubah pola pikir peserta didik menjadi seorang yang mandiri dan bertanggung jawab. Dimana yang awalnya tidak tahu pengetahuan apapun menjadi tahu. Pristiwanti et al., (2022) mengatakan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para peserta didik agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya.

Menurut Aspi & Syahrani, (2022) mengemukakan bahwa Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau pedagogik berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar menjadi dewasa. Suatu lembaga pendidikan dapat dikatakan bertanggung jawab, berwibawa, dan memiliki keperanan-aktif jika didalamnya terdapat tenaga- tenaga kependidikan khususnya tenaga pendidik yang memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, profesional dibidangnya serta memiliki lekatan nilai-nilai moral untuk dapat diakui sebagai guru yang berwajah berwibawa. Pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan kepada manusia untuk membina kepribadiannya supaya menjadi pribadi yang lebih baik lagi, lebih paham nilai- nilai didalam masyarakat dankebudayaan yang berlaku.

Ilham, (2019) Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua bidang penghidupan manusia di Indonesia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, berakhlak mulia, kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa. Namun jika pendidikan nasional tidak dibarengi dengan nilai- nilai moral, norma dan aturan yang mengikat sebagai proses koreksi atas kemajuan pendidikan serta tantangan yang datang dari dalam maupun luar

Pendidikan nilai sebagai sarana untuk mengontrol, mengevaluasi, yang tidak diinginkan oleh dunia pendidikan. Kurikulum pendidikan seharusnya sesuai dengan perkembangan zaman yang berbasis kehidupan dinamis dan tidak bersifat statis menuju hakekat utama dalam pendidikan yakni memanusiaikan manusia. Pendidikan adalah suatu sarana yang diberikan kepada peserta didik dimana didalamnya berisi hal-hal untuk memajukan kehidupan negara Indonesia.

Dari berbagai pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu arahan atau bimbingan yang diberikan guru kepada peserta didik supaya peserta didik memahami segala ilmu yang berguna untuk kehidupan dimasa yang akan datang.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Dakhi, (2020) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dihasilkan dari sebuah ujian atau tugas yang diberikan kepada siswa oleh guru. Nabillah & Abadi, (2019) Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Hasil belajar adalah suatu dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun hal yang dihasilkan dari proses kegiatan belajar didalam ruang kelas disekolah.

Laili & Komariyah, (2018) hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil Belajar adalah hasil yang diperoleh dari suatu kegiatan proses pembelajaran yang telah

dikerjakan individu maupun kelompok.

Dari berbagai pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang di dapatkan dari sebuah proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang didapatkan melalui kegiatan kelompok maupun individu, dimana hasil belajar tersebut didapatkan dari ujian, tes, atau kegiatan lainnya.

Gaho, Telaumbanua, & Laia, (2021) *Role playing* adalah : “Pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan teknik *role playing* dapat membantu siswa dalam mengembangkan interaksi sosial siswa dengan lingkungannya, siswa dapat menyampaikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain. Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran dimana peserta didik diajarkan bermain peran dan mendramatisasikan peran kedalam sebuah pentas sesuai dengan yang diinginkan.

Anggraini & Putri, (2019) bermain peran (*role playing*) adalah sah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan berbagai aspek usia dini salah satunya adalah perkembangan kognitif. Hal tersebut dikarenakan kegiatan bermain simbolik merupakan kegiatan permainan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak usia dini sebab bermainnya pun secara bergantian. Metode *Role Playing* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat metode permainan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif siswa.

Yulianto et al., (2020) Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa

yang diperankan. Metode *Role Playing* adalah suatu pengembangan metode belajar dengan cara menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dimana siswa bisa memerankan tokoh sesuai dengan imajinasinya tadi.

Dari berbagai pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana didalamnya peserta didik diajak untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang akan diperankan.

Fiqriyah, Wahyono, & Inayati, (2016) Uang saku merupakan uang yang diberikan oleh orang tua kepada anak yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhannya selama berada di sekolah. Uang Saku adalah uang yang diberikan orang tua kepada anak yang akan dipergunakan untuk memenuhi kebutuhannya ketika sedang berada di sekolah.

Hakim & Adiningtyas, (2022) Uang saku adalah penghasilan yang diperoleh anak dari orangtua. Uang saku bisa mendorong tingkah laku konsumtif. Indikator penentuan uang saku yaitu hubungan uang saku serta motif konsumsi. Uang Saku adalah suatu penghasilan anak yang didapatkan dari orang tua masing- masing anak.

Susanti, (2023) Uang saku merupakan uang yang diberikan oleh orang tua kepada anak yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan saat berada dalam lingkungan pendidikan, dimana pemberian uang saku bertujuan memberikan pengalaman realistis dan secara langsung kepada anak dalam mengelola keuangannya. Uang Saku adalah uang yang diberikan orang tua kepada anaknya ketika berangkat sekolah dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan anak ketika sedang dalam lingkungan sekolah.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa uang saku merupakan uang yang diberikan oleh orang tua kepada anak yang bermaksud untuk memenuhi kebutuhan ketika berada disekolah, dimana pemberian uang saku

tersebut bertujuan memberikan pengalaman yang realistis dan dapat bertujuan anak dalam mengelola keuangannya.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan dedy rizkia saputra. (2015) Dengan judul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V” adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten pada materi Kegiatan Perekonomian Rakyat. Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes dan persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi, proses pelaksanaan pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias siswa dalam bermain peran. Keberanian siswa untuk berekspresi di depan kelas pun meningkat dengan penggunaan metode *role playing*. Kegiatan belajar siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, bermanfaat, dan menyenangkan. Selain itu, guru juga memberikan respons positif karena metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk lebih aktif dan kreatif.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan rafindra. (2023). Dengan judul “PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR” adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik selama proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 71, 4% kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95, 2% kategori sangat baik, sedangkan Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* mengalami

peningkatan, dengan nilai 63% kategori kurang baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 94% kategori Sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di MIN 39 Aceh Besar Kelas IV selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan bakhiti niksa. (2013). Penggunaan media poster pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata siswa yaitu 85,05 dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 89,47%. Dengan demikian nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu dengan memperoleh nilai minimal 70 sesuai KKTP yang telah ditetapkan dan telah memenuhi ketuntasan belajar dengan persentase $\geq 80\%$. Kendala-kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media poster pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu: adanya siswa yang gaduh, sehingga pembelajaran terganggu, kelompok tidak kompak, tidak selesai mengerjakan semua soal evaluasi sesuai dengan waktu yang ditentukan, Namun kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan pembelajaran melalui bimbingan guru dan meningkatkan keaktifan siswa, serta guru mempertegas sikap dan peringatan kepada siswa selama pembelajaran.

Setelah itu, guru menjelaskan melalui *poster* dimana didalamnya menjelaskan pembagian uang saku perharinya, misal uang saku perhari yang di beri orang tua 10.000 . Uang saku tersebut akan digunakan untuk membayar uang kas 1000 , jajan istirahat pertama 4000 istirahat kedua 3000 dan masih ada sisa 2000 untuk keperluan darurat misal utk beli pensil atau alat tulis lainnya . Nantinya alur metode *role playing* dimulai dari siswa disuruh praktik membayar uang kas pagi hari terlebih dahulu senilai 1000, lalu jajan di istirahat pertama 4000. Dilanjutkan jajan istirahat kedua 3000. Pada akhirnya, pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*

berbantuan media pembelajaran poster dapat meningkatkan pemahaman siswa mengelola uang saku siswa SDN 03 Padurenan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA *POSTER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENGENALAN MENGELOLA UANG SAKU BAGI ANAK KELAS IV SDN 03 PADURENAN”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *poster* untuk meningkatkan kemampuan mengelola uang saku pada anak kelas IV SDN 03 Padurenan?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Padurenan pada materi pengelolaan uang saku setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *poster*?

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini hanya hanya mencakup dua hal sebagai berikut :

1. Peningkatan keterampilan mengajar guru menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media poster untuk meningkatkan kemampuan mengelola uang saku pada anak kelas IV SDN 03 Padurenan.
2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Padurenan pada materi pengelolaan uang saku setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *poster*.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan maka tujuan penelitian yang ingin diperoleh peneliti dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui keefektifan peneliti dari penerapan metode *Role Playing* Untuk

meningkatkan hasil belajar siswa materi pengenalan mengelola uang saku pada kelas IV SDN 03 Padurenan TP. 2023/2024.

2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Padurenan pada materi pengelolaan uang saku setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *poster*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan wawasan keilmuan khususnya yang berhubungan dengan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, lebih khususnya wawasan ini menyangkut tentang pelaksanaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pengenalan mengelola uang saku.
2. Menjadi bahan pustaka untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu manfaat yang bersifat praktik dalam pembelajaran.

Manfaat praktis penelitian antara lain :

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu memberi masukan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar tentang pelaksanaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pengenalan mengelola uang saku.

2. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu memberikan masukan yang positif tentang penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pelaksanaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pengenalan mengelola uang saku pada siswa kelas IV SDN 03 Padurenan.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu : (1) meningkatkan pemahaman belajar siswa materi pengenalan mengelola uang saku, (2) meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

1.6. Definisi Operasional

Untuk memperjelas istilah-istilah yang ada penelitian, penulis memberikan penjelasan melalui definisi operasional sebagai berikut :

1. Peningkatan adalah peningkatan adalah lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. (Rejeki, 2020)
2. Hasil Belajar adalah Hasil belajar merupakan capaian yang dihasilkan peserta didik berwujud penilaian setelah menjalankan pembelajaran melalui mengukur pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik bersamaan timbulnya berubahnya perbuatan. (Sari & Sutriyani, 2023).
3. Pengelolaan Uang saku adalah pengelolaan uang saku adalah dengan memilah mana yang hal yang kita butuhkan dan mana yang sekedar kita inginkan saja. (Yuliani, et al., 2023).
4. Metode *Role Playing* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. (Ananda, 2019)