

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi intelektual peserta didik. Salah satu tujuan utama pendidikan dasar adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan terutama kemampuan pemecahan masalah (Mahrus, 2020:152). Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kemampuan pemecahan masalah ini sangat penting karena IPA tidak hanya menuntut hafalan fakta, tetapi juga pemahaman konsep dan penerapannya dalam situasi nyata (Wulan et al., 2022:332). Sejalan dengan kurikulum merdeka yaitu peserta didik di ajak untuk memahami materi secara mendalam serta mampu menyelesaikan permasalahan (Purnama et al., 2021: 641).

Dalam perspektif islam, penciptaan alam semesta bukan hanya sebagai objek kajian ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai tanda-tanda kebesaran Allah SWT yang harus direnungkan oleh orang-orang yang berakal. Penggunaan metode *role playing* juga selaras dengan nilai-nilai pendidikan islam, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan reflektif. Alam menjadi sumber pembelajaran yang mengarahkan manusia untuk menggunakan akal secara optimal dalam memahami hukum-hukum yang berlaku dalamnya. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT dalam Surah Ali-Imran ayat 190:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولَى الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾ (آل عمران/١٩٠)

"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berakal." (QS. Al-Imran: 190)

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir (1999:45) ayat ini menunjukkan bahwa manusia diperintahkan untuk mengamati dan memikirkan fenomena alam sebagai bukti kekuasaan Allah. Orang yang menggunakan akalny disebut *ulul albab*, yaitu mereka yang mampu mengambil hikmah dari penciptaan alam semesta. Ayat ini mengajak manusia untuk merenungkan, mengamati, dan memahami fenomena alam inti dari pembelajaran IPA. Dengan metode *role playing*, peserta didik diajak bukan hanya melihat alam, tetapi "*masuk ke dalamnya*" secara imajinatif, sehingga proses refleksi dan pemahaman menjadi lebih mendalam. Melalui metode seperti ini, diharapkan peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar menghayati dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sebagai bentuk dari penggunaan akal yang dianugerahkan oleh Allah SWT.

Secara ideal, pembelajaran IPA di kelas 4 seharusnya mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, melakukan eksplorasi, dan menemukan solusi melalui pendekatan yang kontekstual dan partisipatif. Salah satu metode yang diyakini efektif dalam mencapai tujuan tersebut adalah metode *role playing* (bermain peran). Menurut Farkhan et al (2024:137) Metode *role playing* ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan *role playing*,

peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi aktor utama dalam proses pembelajaran (Chadijah, 2023:162). Mereka dilatih untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan mengambil keputusan dalam simulasi masalah nyata, sehingga secara tidak langsung melatih kemampuan pemecahan masalah (Zulfahmi HB dan Erniza, 2019:145).

Kenyataannya di MIN 2 Kota Pariaman, khususnya pada kelas 4, pembelajaran IPA masih cenderung konvensional. Berdasarkan wawancara awal yang peneliti lakukan di kelas 4 di MIN 2 Kota Pariaman kepada Bapak Siddiq selaku wali kelas IV B pada Selasa, 10 Juni 2025 Bapak Siddiq mengatakan bahwa dalam proses mengajar kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah, peserta didik lebih cenderung menghafal dan lebih cenderung bermain dan kurang fokus dalam pembelajaran sehingga jika diberikan suatu permasalahan sulit memecahkannya.

Selanjutnya peneliti melanjutkan wawancara kepada salah satu peserta didik di kelas IV.B, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada Selasa, 10 Juni 2025 dengan Delisha di MIN 2 Kota Pariaman, Delisha mengatakan bahwa proses pembelajaran IPAS mencatat apa yang pendidik bacakan dan kemudian bercerita. Setelah peneliti lakukan observasi di kelas IV.B di MIN 2 Kota Pariaman, pendidik lebih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sementara peserta didik kebanyakan duduk diam, mencatat, dan menghafal. Aktivitas peserta didik minim, dan interaksi antar pendidik dan peserta didik hanya sebagian yang merespon perkataan pendidik. Akibatnya, minat belajar peserta didik terhadap IPA rendah, peserta didik

lebih memilih mengobrol dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah masih di bawah standar.

Dalam observasi kedua pada hari rabu, 11 Juni 2025 ditemukan bahwa ketika peserta didik diminta oleh pendidik untuk menjelaskan konsep dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran mereka sebagian mampu menghafal definisi, tetapi kurang mampu menjelaskan proses secara logis atau mengaitkannya dengan fenomena di lingkungan sekitar serta kurang mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi masih lemah (Lubis & Nasution, 2024:137). Selain itu, suasana kelas cenderung monoton, dan banyak peserta didik terlihat bosan atau kurang fokus selama pembelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan pendidik memberikan materi (Rokmanah et al., 2024:388).

Melihat kenyataan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu membuat IPA lebih hidup, kontekstual, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Metode *role playing* dianggap sebagai solusi yang tepat karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang (Ernawati et al., 2024:632). Dengan memerankan tokoh peserta didik dapat memahami konsep IPA secara mendalam melalui pengalaman langsung (Susanto et al., 2024:201). Selain itu, metode ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah yang muncul dalam simulasi peran (Wahyu Hoerudin, 2024:12). Dampak dari kondisi rendahnya kemampuan

pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran IPAS dapat dilihat pada data awal kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sebagaimana yang peneliti cantumkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Awal Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik

No	Kelas	Peserta Didik	>75	<75
1	IV.A	17	8	9
2	IV.B	15	5	10
Total		32	40,63%	59,37%

Berdasarkan data pada tabel 1.1, terlihat bahwa presentase kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini merupakan permasalahan yang perlu diatasi dan ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran lebih menyenangkan.

Peneliti terdahulu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan *role playing* agar peserta didik bisa memecahkan permasalahan dan mampu memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPA sehingga kemampuan berfikir kritis peserta didik meningkat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiro et al., 2023:254). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *role playing* untuk melihat kemampuan pemecahan masalah yang belum banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya. Penelitian sebelumnya sudah banyak menggunakan metode *role playing* tetapi masih dalam mata pelajaran lain.

Berdasarkan kondisi ideal, realita di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang efektivitas metode *role playing* dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas 4 di MIN 2 Kota Pariaman. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan pada penelitian ini berkaitan dengan:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah (KPM) sangat penting bagi peserta didik, namun capaiannya sejauh ini masih rendah.
2. Belum diterapkannya metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, seperti metode *role playing*, dalam pembelajaran IPA untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
3. Aktivitas dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA masih rendah.
4. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran IPA masih di bawah standar.
5. Penelitian tentang penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di tingkat sekolah dasar, khususnya di MIN 2 Kota Pariaman, masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada:

1. Peneliti membatasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
2. Materi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu Energi dan Perubahan.
3. Peserta didik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu semua peserta didik kelas 4 di MIN 2 Kota Pariaman.
4. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Role Playing* (Bermain Peran).
5. Peneliti mengkaji tentang kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas 4 di MIN 2 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Apakah metode *Role Playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan metode *Ekspositori* pada peserta didik kelas IV di MIN 2 Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui metode *Role Playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan metode *Ekspositori* pada peserta didik kelas IV di MIN 2 Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Memperkaya teori bagi pembaca tentang penggunaan metode *role playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA peserta didik.
2. Memberikan bukti empiris kepada pembaca tentang efektivitas metode *role playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA peserta didik.
3. Memperkuat argumentasi peneliti tentang pentingnya penggunaan metode *role playing* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran IPA.

G. Definisi Operasional

1. Metode *Role Playing* (bermain peran)

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran di mana peserta didik memerankan sebuah karakter atau situasi tertentu untuk membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Dengan bermain peran, peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak layaknya dalam kondisi sebenarnya, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

2. Metode Ekspositori

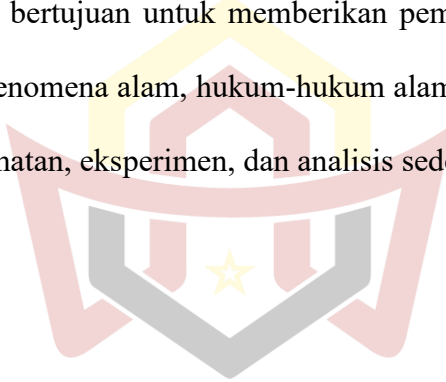
Metode ekspositori adalah cara mengajar yang berpusat pada guru, di mana materi disampaikan secara langsung dan terstruktur melalui penjelasan lisan, contoh, serta tanya jawab. Peserta didik berperan menerima dan memahami informasi yang telah dirangkum oleh guru, sehingga kegiatan belajar lebih menekankan pada penguasaan konsep secara cepat dan sistematis.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan peserta didik dalam mengenali dan memahami permasalahan yang muncul, menganalisis akar penyebabnya secara logis, serta merancang dan menerapkan solusi yang tepat dan efektif untuk mengatasi masalah tersebut secara mandiri dan kreatif.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang fenomena alam, hukum-hukum alamiah, serta prinsip ilmiah melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis sederhana.



UIN IMAM BONJOL
PADANG