

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidaklah terlepas dari perubahan yang ada dalam dunia pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia. Untuk mencapai keberhasilan dalam dunia pendidikan, maka keterpaduan antara kegiatan pendidik dengan kegiatan peserta didik sangat diperlukan. Oleh karena itu pendidik atau yang disebut guru diharapkan mampu mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang mampu memotivasi peserta didik atau siswa untuk belajar. Sebab guru merupakan kunci dalam peningkatan mutu pendidikan. Kemajuan pendidikan akan terwujud jika kegiatan proses belajar mendukung keberhasilan siswa yang sangat tergantung kepada beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Salah satu faktor dari dalam diri siswa adalah motivasi.

Dalam upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang kondusif bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik.

Pengajaran IPS di sekolah dasar bertujuan memberikan pemahaman, penghayatan dan penerapan IPS dalam kehidupan sehari-hari. Proses dan model pembelajarannya disesuaikan dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari.

Pengajaran IPS atau studi sosial pada hakekatnya adalah pengajaran mengenai interaksi aspek-aspek kehidupan manusia di masyarakat merupakan proses pengajaran yang memudahkan berbagai pengetahuan sosial. Dari beberapa definisi yang dikemukakan para ahli tentang pengertian studi sosial dapat diketahui bahwa dari

pengajaran IPS diharapkan berkembang berbagai kecakapan pada diri siswa. Khususnya keterampilan untuk hidup di lingkungan masyarakat dimana siswa itu berada.

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa potensi peserta didik yang perlu dikembangkan melalui pengajaran IPS tidak hanya aspek pengetahuannya saja tetapi meliputi sikap mental, daya rasional, daya emosional, serta keterampilan sosial.

Kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai ke pahlawanan dari tokoh pahlawan Indonesia tersebut mengakibatkan kurangnya penghargaan siswa terhadap nilai-nilai juang dari tokoh tersebut sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar motivasi belajar dan apresiasi siswa terhadap tokoh sejarah nasional tersebut.

Dari latar belakang tujuan pembelajaran IPS di SD dan pencapaian standar kompetensi maka orientasi pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru seharusnya bervariasi. Kegiatan belajar dan mengajar dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan SD Negeri 101780 Percut sekarang ini masih terkesan konvensional. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher oriented*). Pembelajaran IPS masih bersifat verbalistik, siswa disuruh membaca kemudian menghafal, kemudian materi diujikan.

Terlebih pada materi tentang fakta sejarah SK1 yakni menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam serta keragaman kenampakan alam suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia KD1.2, yakni menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Kurangnya minat dan gairah siswa belajar, mengakibatkan hasil belajar IPS dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian semester I tahun 2011-2012. Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Data nilai rata-rata dan ketuntasan IPS Kelas V SD Negeri 101780 Percut Tahun 2011/2012 Deli Serdang

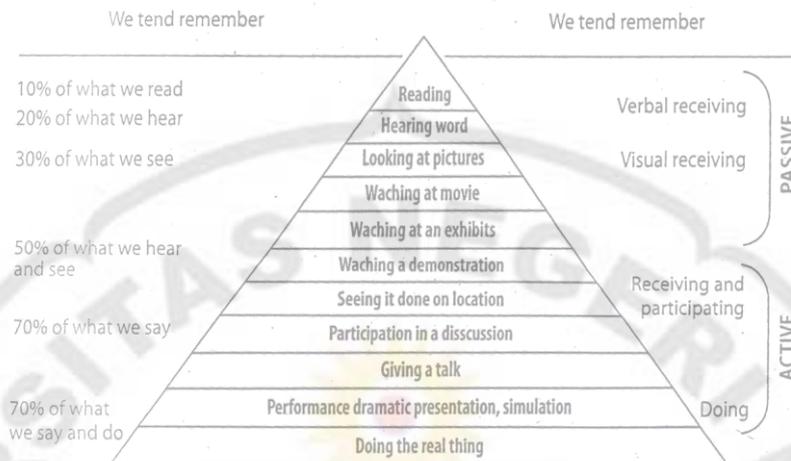
Mapel	Kompetensi Dasar	Kelas	KKM	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
IPS	1, 2 menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia	V A	65	64,25/39	65%
		V B	65	63,46/37	62%

Usaha yang dilaksanakan guna untuk meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar IPS adalah menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Diantara model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *role playing*. Dalam proses model *role playing* siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar memerankan karakter-karakter tertentu, seperti: bekerja sama, kreatif dan membawa kesenangan serta dapat saling berbagai pengalaman.

Sesuai dengan asumsi yang mendasarinya, pengetahuan diperoleh siswa bukan dari informasi yang diberikan orang lain melainkan dari proses menemukan dan mengkonstruksikannya sendiri, maka seharusnya guru tidak mengajar hanya sebagai proses penyampaian informasi. Guru perlu memperlakukan siswa sebagai subyek belajar dengan segala keunikannya. Siswa adalah individu yang aktif dan memiliki potensi untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Pendekatan pembelajaran *role playing* pada dasarnya mendukung agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman.

Pengetahuan yang hanya diberikan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Mengenai hal ini Sanjaya (2008:27), menjelaskan pengalaman dengan bahan pembelajaran sebagaimana pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale, (2001, 35)

Atas dasar asumsi tersebut, maka penerapan azas konstruksivisme dalam pembelajaran melalui *role playing*, siswa didorong untuk dapat membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui peragaan dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa model pembelajaran ini juga memberikan andil besar terhadap pemberdayaan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga dapat melaksanakan proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan awal dapat diketahui sekitar 45% siswa kelas V kesulitan memahami materi yang diberikan guru saat pembelajaran. Hal ini disebabkan guru dalam menyampaikan materi kurang adanya variasi model dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hasil dari wawancara terhadap beberapa siswa kelas V, siswa kurang puas dengan model yang digunakan guru selama ini, yaitu model konvensional (ceramah). Penggunaan model konvensional (ceramah) bukan tidak diperlukan tetapi apabila dikombinasikan dengan model yang lain akan membuat siswa lebih paham dalam menerima materi. Penggunaan model konvensional

(ceramah) dalam pembelajaran belum memberikan hasil yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dari penerapan model *role playing*, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *role playing* sebagai pembelajaran inovatif dengan mengangkat judul “Penerapan model *Role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS Sekolah Dasar Negeri 101780 Percut Kabupaten Deli Serdang”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi berbagai aspek yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar dalam proses pembelajaran IPS di kelas V B SD Negeri 101780 Percut:

1. Pembelajaran IPS yang masih konvensional kurang menarik perhatian siswa
2. Model dan metode dalam pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas.
3. Pendekatan pembelajaran tidak melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran masih berpusat pada guru
4. Motivasi yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang belum optimal.
5. Proses pembelajaran monoton dan membosankan

1.3. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi atas dan untuk lebih fokus terhadap pada masalah yang diteliti diperlukan pembatasan-pembatasan. Dalam penelitian ini masalah dibatasi pada penerapan model *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 101780 Percut Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi semester I SK 1 dan

KD 1,2 yaitu: menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu,Budha dan Islam di Indonesia

1.4. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah dengan penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 101780 Percut pada materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia?
2. Apakah dengan penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 101780 Percut?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 101780 Percut Kabupaten Deli Serdang pada pembelajaran IPS dalam materi menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu,Budha dan Islam di indonesia melalui model *role playing*
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101780 Percut Kabupaten Deli Serdang dalam menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu,Budha dan Islam di indonesia melalui model *role playing*.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat memberikan masukan yang berarti sebagai sumbangan pemikiran terhadap berbagai pihak :

1. Manfaat secara praktis yaitu :
 - a) Penulis, sebagai referensi dan dapat lebih mengembangkan pembelajaran-pembelajaran di sekolah.
 - b) Sekolah dan dewan guru, dapat meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang efektif yang salah satunya pembelajaran bermain peran yang berguna meningkatkan aktivitas belajar siswa, sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan model pembelajaran yang lebih efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat meningkatkan pengelolaan belajar dan mengajar dengan menggunakan model *role playing*.
 - c) Masyarakat, untuk menambah wawasan keilmuan, khususnya dalam memilih pembelajaran dan menyajikan materi pelajaran.
2. Sedangkan manfaat secara teoretis yaitu: bahwa hasil penelitian dapat menjadikan sumbangan pemikiran bagi guru-guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kepada murid di dalam kelas, dan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam penanganan masalah motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dimasa yang akan datang.