

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di zaman yang semakin modern ini, terutama pada era globalisasi yang seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan modal utama untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimulai dari lembaga pendidikan yang terendah yaitu Sekolah Dasar(SD).

Sekolah Dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat).

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa adalah mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS merupakan penyerdehanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep dan keterampilan sejarah. Tujuan IPS di SD difokuskan pada kepentingan siswa, ilmu dan sosial (masyarakat), agar pengetahuan dan kerampilan dasar dapat dikembangkan oleh siswa yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti, tujuan IPS adalah dengan membekali siswa dengan berbagai informasi dan juga mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

Di dalam peningkatan mutu pendidikan pada masa sekarang ini, perlu diiringi proses belajar mengajar, di dalam proses belajar mengajar harus memiliki model pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengenai tujuan

yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran IPS di kelas sangat terkait dengan kepribadian guru. Oleh karena itu dalam implementasinya guru dituntut memiliki ketampilan, keuletan, dan sikap terbuka kepada siswa. Selain guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Tugas utama guru adalah melakukan pembelajaran kepada siswa, yaitu dengan mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan maksimal.

Dewasa ini, dapat dilihat bahwa sebagian besar pola pembelajaran IPS masih bersifat tranmisif, pengajar mentransfer dan mencurahkan konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran”, akibatnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kecenderungan guru dalam menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran IPS menumbuhkan kesan membosankan. Akhirnya siswa dalam kegiatan belajarnya banyak bermain-main, kurang fokus dan konsentrasi terhadap materi yang dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajaran, sering keluar kelas (permisi), sehingga tidak ada lagi semangat dalam menerima pelajaran karena kurang tertariknya siswa dengan materi yang diajarkan dan menyebabkan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah SD Negeri 101799 Deli Tua T.A 2016/2017 diperoleh kesimpulan bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS masih sangat rendah, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yakni 70. Hal ini dapat dilihat dari

perolehan hasil belajar siswa melalui hasil ulangan Mid Semester yang masih rendah, dimana dari hasil ulangan Mid Semester masih banyak siswa yang mengikuti remedial.

Dalam proses pembelajaran IPS guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam interaksi belajar mengajar atau dalam hal ini guru lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru seolah-olah mendongeng dan bercerita kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, strategi pembelajaran yang kurang maksimal serta sarana dan prasarana yang kurang menunjang sehingga membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan siswa dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar masih rendah. Salah upaya untuk pembaharuan dalam proses pembelajaran adalah pembaharuan dalam model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan IPS pada khususnya.

Pada dasarnya pembelajaran harus sebisa mungkin terwujud dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan siswa, agar siswa dapat mengalami pembelajaran yang benar-benar memahami apa yang ia pelajari. Pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan atau lebih bermanfaat apabila dalam pembelajaran tersebut menggunakan model pembelajaran yang menciptakan pembelajaran aktif, bukan hanya keaktifan guru tapi juga keaktifan pada siswa. Karena model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan siswa dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan pada pembelajaran IPS adalah role playing. Penggunaan model pembelajaran role playing dimaksudkan sebagai

suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Melalui kegiatan *Role Playing* atau bermain peran, pembelajar mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperaganya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama pembelajar dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran yang diperagakan. Model bermain peran lebih tepat digunakan pada peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan sejarah atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan model ini, siswa dapat menghadirkan kembali peristiwa-peristiwa tersebut melalui peran-peran yang dimainkan oleh siswa yang telah ditentukan oleh guru. Dengan demikian, model *role playing* (bermain peran) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul : **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas V SD Negeri 101799 Deli Tua T.A 2016/2017.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian tindakan kelas di SD Negeri 101799 Deli Tua Tahun Ajaran 2016/2017.

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS
2. Pemilihan metode pengajaran guru tidak tepat dan kurang bervariasi
3. Model pembelajaran yang diterapkan guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk saling berinteraksi dalam pembelajaran
4. Model pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional (ceramah), akibatnya siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan.
5. Sarana dan prasana yang kurang menunjang dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merasa perlu melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V SD Negeri 101799 Delitua T.A 2016/2017”.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok

Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia Di Kelas V SD Negeri 101799 Deli Tua Tahun Ajaran 2016/2017?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V SD Negeri 101799 Delitua T.A 2016/2017”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman melaksanakan proses pembelajaran dengan membantu siswa melakukan refleksi diri tentang sesuatu yang dimengerti dan yang belum dimengerti dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS).

b. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik dalam pembelajaran IPS

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai masukan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya guru kelas V

d. Bagi sekolah

Penggunaan Model Role Playing terhadap pembelajaran IPS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai dasar pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya yang sejenis.

