

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru merupakan komponen yang penting dan sangat berpengaruh terhadap peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran, guru bukanlah sekadar mentransfer pengetahuan, keterampilan dan nilai semata, tetapi harus mengupayakan agar siswanya aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan belajar mengajar guru dituntut untuk mahir dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Selain itu, guru harus mampu membuat variasi susana kelas karena guru juga merupakan sebagai administrator kelas yang bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan kelas.

Belajar mengajar yang aktif ditandai adanya keterlibatan siswa secara komprehensif baik fisik, mental dan emosionalnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan karena model pembelajaran mempunyai kelebihan dalam menciptakan suatu variasi dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS di jenjang persekolahan selama ini, sebagian besar, masih bersifat konvensional, belum banyak yang melakukan pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang bersifat kontekstual. Pembelajaran konvensional kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru tidak mengembangkan berbagai pendekatan modern yang mampu mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang

memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif, giat, dan menyenangkan. Sedangkan pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran kontekstual yang ditandai dengan adanya orientasi pada kebutuhan dan minat anak, memperhatikan masalah-masalah sosial, lebih mengedepankan keterampilan berpikir dari pada ingatan atau hafalan, keterampilan inkuiri atau menyelidiki, meneliti dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas Vc SDN 104204 Sambirejo Timur, pembelajaran IPS yang dilakukan di dalam kelas tidak banyak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berikut penjelasan tentang hasil observasi untuk indikator aktivitas yang diamati: Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat, kurangnya media pembelajaran yang disajikan oleh guru, kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru menyebabkan siswa merasa jenuh.

Model pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan pelajaran IPS menjadi pelajaran yang membosankan dan kurang diminati sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran.. Seharusnya mengajarkan IPS difokuskan pada kegiatan siswa langsung menuliskan kreatifitasnya, mempraktikannya di depan umum dan menunjukkan di depan kelas.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang

lain. Model pembelajaran ini lebih menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa karena siswa diminta untuk melakoni peran sebagai seorang tokoh.

Role Playing merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dan berinteraksi satu sama lain dan membantu siswa untuk menginterpretasikan ide mereka dalam melakoni peran yang didapat sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui aktivitas bermain peran dan berdiskusi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas dalam mata pelajaran IPS.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat sehingga pembelajaran menjadi kurang bervariasi.
3. Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang berdampak pada aktivitas siswa yang rendah.
4. Guru kurang menyadari bahwa pelajaran IPS akan lebih menarik dan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan siswa apabila lebih difokuskan pada kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran.

5. Model pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah : Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dalam materi Perjuangan Melawan Penjajah dan Pergerakan Nasional kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan masukan yang berarti terhadap kualitas pendidikan, terutama:

1. Bagi Siswa: Melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Bagi Guru: Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sehingga diharapkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.
3. Bagi Sekolah: Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolahnya dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* khususnya pada mata pelajaran IPS.
4. Bagi Peneliti: Menambah pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*.
5. Bagi Peneliti Lanjutan: Sebagai bahan referensi serta menambah pengetahuan untuk melakukan penelitian dengan permasalahan yang relevan.