

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendidikan maka terjadi proses atau aktivitas yang bertujuan agar tingkah laku manusia yang mengalami pendidikan tersebut terjadi perubahan-perubahan tingkah laku seseorang. Beberapa tingkah laku itu dapat dilihat, dan dapat disimpulkan atas dasar tingkah laku yang kelihatan itu, misalnya, menyenangkan atau membenci. Tugas pendidikan adalah menolong, membuka jalan atau memudahkan terjadinya perubahan-perubahan dalam tingkah laku seperti yang diharapkan.

Menurut Undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Agar dapat mengembangkan potensi diri diperlukan usaha. Usaha untuk memperbaiki sumber daya peserta didik menjadi lebih berkembang adalah dengan menempuh jalur pendidikan baik jalur pendidikan formal maupun non formal. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar

ditempuh dalam kurun waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah pertama (atau sederajat).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di SD/MI. IPS memiliki cakupan yang luas. IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep dan keterampilan sejarah. Tujuan IPS di SD difokuskan pada kepentingan siswa, ilmu dan sosial (masyarakat), agar pengetahuan dan keterampilan 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 masalahnya. Kesemua aspek tersebut dapat di pelajari dalam Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan membentuk dan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan untuk hidup bermasyarakat.

Hal ini berarti dalam mempelajari IPS diperlukan aktivitas siswa agar dapat mempelajari IPS dengan mudah. Dalam proses belajar mengajar harus memiliki metode 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 keterampilan, 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 aktivitas belajarnya dapat berkembang maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dengan guru kelas V SD 101771 Pasar 3 Tembung ditemukan antara lain, sebagian besar pola pembelajaran IPS masih bersifat transmisif, 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 mata pelajaran, akibatnya berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kecendrungan guru dalam menggunakan model konvensional (ceramah) seolah-olah mendongeng dan bercerita kepada siswa tanpa memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan ide/pendapat atau gagasannya. Sehingga menumbuhkan kesan membosankan dan tidak adalagi semangat dalam menerima pelajaran karena kurang tertariknya siswa dengan materi yang diajarkan. 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).

Kemudian, ditemukan bahwa guru kurang memotivasi peserta didik, mungkin kesukaran yang dialami guru tersebut untuk memotivasi peserta didik adalah karena tidak adanya alat, metode, atau teknik tertentu yang dapat memotivasi peserta didik. Padahal fungsi motivasi itu adalah memberi semangat dan mengaktifkan peserta didik supaya berminat dan siaga. Karena keberhasilan suatu pengajaran sangat dipengaruhi oleh adanya penyediaan motivasi.

Dari permasalahan-permasalahan diatas, perlu adanya usaha perbaikan aktivitas belajar. Salah satunya adalah dengan cara memilih model pembelajaran *Role Playing* yang dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah diluar kelas dan memainkan peran orang lain.

Melalui kegiatan *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan inti diri didunia dan memecahkan dilema dengan bermain peran, pembelajar mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara meperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara besama-sama pembelajar dapat mengekspresikan 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 pertunjukan peran didalam kelas/pertemuan, yang kemudia dijadikan sebgai 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 dimasa lampau. Dengan model ini, siswa dapat menghadirkan kembali peritistiwa-peristiwa tersebut melalui peran-peran yang dimainkan oleh siswa yang telah ditentukan oleh guru. Dengan demikian, model *Role Playing* (bermain peran) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar. Berdasarkan kenyataan di atas maka dari itu penulis tertarik untuk mengkaji maslah inti secara lebih mendalam melalui penelitian yang

mengangkat judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101771 Pasar 3 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2017/2018.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian tindakan kelas di SD Negeri 101771 Pasar 3 Tembung Tahun Ajaran 2017/2018.

1. Masih rendahnya aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS
2. Pemilihan metode pengajaran guru kurang bervariasi
3. Model pembelajaran yang digunakan guru hanya bersifat konvensional (ceramah), akibatnya siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan
4. Rendahnya motivasi belajar

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 101771 Pasar 3 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2017/2018”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Negeri 101771 Pasar 3 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2017/2018?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SDN 101771 Pasar 3 Tembung Percut Sei Tuan T.A 2017/2018”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

a. Bagi Siswa

Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

Penggunaan model *Role Playing* terhadap pembelajaran IPS dapat mempengaruhi aktivitas belajar.

d. Bagi Peneliti

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