

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu pada pokoknya adalah diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha.

Dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktifitas. Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat.

Pada pendidikan Sekolah Dasar (SD) terdapat 5 bidang studi, yaitu: Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Namun yang akan diteliti pada kesempatan ini adalah mengenai pembelajaran IPS di SD.

IPS di Sekolah Dasar (SD) yang terdiri atas dua bahan Kajian pokok yakni pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan tata negara. Pengetahuan sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Mata pelajaran IPS memiliki beberapa tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, kemampuan dasar untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat.

Pada hakikatnya, materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu pembelajaran yang diharapkan tumbuh seiring dengan perkembangan siswa dalam melihat diri dan lingkungannya. IPS juga mengembangkan penalaran baik aspek nilai maupun moral yang banyak memuat materi sosial. Pelajaran IPS sangat penting diajarkan kepada siswa. Namun kebanyakan siswa tidak menyukai karena dianggap pelajaran yang membosankan.

Proses pembelajaran IPS dijenjang persekolahan selama ini, sebagian besar, masih bersifat konvensional, belum banyak yang melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode-metode 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 dan menyelidiki, meneliti dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar khususnya dalam mata pelajaran IPS, siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS. Didalam pembelajaran terdapat permasalahan yang sering muncul yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS yang kurang terarah. Siswa terlihat kurang aktif dan menunjukkan sikap bosanan seperti bermain dengan teman dan mengabaikan penjelasan dari guru. Diketahui bahwa kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS masih rendah dengan melihat hasil tes siswa yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah KKM. Banyak faktor yang mempengaruhi penyebab rendahnya hasil belajar IPS. Salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan guru saat ini hanya berceramah dan pemberian tugas, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran. Sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran rendah.

Dari kondisi di atas dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa dalam pelajaran IPS yaitu terdapat hasil belajar IPS yang masih rendah. Berkaitan dengan hal tersebut, materi pelajaran IPS yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia. Adapun manfaat

yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia bukan hanya pada bidang akademik saja tetapi berpengaruh juga pada kehidupan sehari-hari siswa karena pada hakikatnya manfaat mempelajari materi tersebut yaitu dapat menambah pengetahuan siswa.

Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata yang berada pada standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Peneliti menemukan data hasil belajar siswa pada pelajaran IPS 25% (8 siswa) mampu mencapai KKM, sedangkan 75% (21 siswa) tidak mencapai KKM. seharusnya belajar dikatakan tuntas apabila siswa mampu mendapatkan nilai rata-rata 70. Kenyataan tersebut tidak sepenuhnya berpusat pada permasalahan strategi, metode atau model yang digunakan guru, termasuk juga masalah lainnya yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keberhasilan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan tindakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut maka peneliti melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode yang cocok yaitu metode pembelajaran *Role Playing*.

Role Playing merupakan metode pembelajaran sosial. *Role Playing* dapat menjelaskan sejarah atau masalah pada masa lalu melalui pengulangan peristiwa yang diperankan oleh siswa, sehingga siswa dapat memahami peristiwa yang terjadi secara konkret.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “**Meningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode *Role Playing* Siswa Kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar T.A 2017/2018**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru.
3. Siswa masih menganggap mata pelajaran IPS membosankan dan kurang menarik.
4. Siswa pasif dalam proses pembelajaran.
5. Media yang digunakan guru kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *role playing* pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar T.A 2017/2018.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar T.A 2017/2018?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *Role Playing* pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar T.A 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pengelolaan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS, yaitu :

1. Bagi siswa

Siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi guru

Dapat memberikan informasi bagi guru tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran terutama terkait dengan upaya meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi peneliti

Sebagai masukan bagi peneliti sebagai calon guru.



THE
Character Building
UNIVERSITY