BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar aktivitas merupakan hal yang sangat perlu untuk diperhatikan. Hal ini disebabkan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku artinya melakukan sesuatu kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsisp atau azas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Kurikulum SD Tahun 2006 memberi peluang kepada pengembang kurikulum (guru) untuk melaksanakan paradigma baru pembelajaran di SD yang mengacu pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian guru dituntut agar mampu mengembangkan dan menyajikan bahan pelajaran yang menarik yang mampu mengasah kemampuan intelektual siswa, memandirikannya secara personal dan mampu menjadikan siswa sebagai individu yang terampil dalam bersosial.

Begitu juga halnya dalam pembelajaran IPS. Guru dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa-siswanya aktif dalam belajar. Keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari mau tidaknya siswa untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat mereka, mau dan mampu menjawab pertanyaan serta banyaknya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran.

Akan tetapi berdasarkan pengamatan peneliti pada saat PPL tanggal 25 – 30 juli 2011, hal tersebut tampaknya belum diterapkan di kelas V SD Negeri 106162 Medan Estate. Bahan pelajaran tidak disajikan secara menarik. Hal ini

dapat dilihat dari metode yang dipakai guru dalam mengajar terutama pada pelajaran IPS. Guru kurang menggunakan metode yang bevariasi. Guru memberikan informasi kepada siswa tanpa ikut mengaktifkan siswa. Hal tersebut membuat siswa menjadi tidak bergairah dalam mengikuti pelajaran. Tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan ketika guru selesai memberikan informasi. Tidak ada pula siswa yang terlihat berdiskusi membahas pelajaran, mulai dari PBM berlangsung sampai PBM berakhir. Kegiatan yang dilakukan siswa hanyalah duduk dan mendengarkan guru memberikan informasi saja. Padahal keaktivan siswa dalam PBM terutama dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan guna melatih siswa untuk aktif dalam berfikir, berbuat dan bersosial sesuai dengan tuntutan kurikulum. Jumlah presentase siswa yang tidak aktif dalam belajar adalah ± 60% dari 37 siswa yang artinya ada 22 siswa yang tidak aktif dan hanya 15 siswa yang melakukan aktivitas belajar didalam kelas. Jika terus dibiarkan, maka pelajaran IPS akan menjadi pelajaran yang tidak diperhitungkan dan diabaikan oleh siswa – siswa SD yang kemudian akan berpengaruh buruk pada hasil belajar mereka.

Untuk itu dibutuhkan solusi berupa penggunaan metode baru yang lebih menyenangkan dan dapat menarik minat siswa untuk melakukan aktivitas belajar pada pelajaran IPS. Metode yang bisa mengaktivkan siswa dalam proses belajar mengajar maupun diluar proses belajar mengajar.

Penggunaan metode *role playing* adalah salah satu solusi yang bisa dipakai oleh guru dalam rangka mengaktifkan siswa dalam PBM. Metode *role playing* merupakan suatu metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial.

Metode *role playing* sangat cocok diterapkan pada pelajaran IPS khususnya pelajaran yang menyangkut peristiwa dalam sejarah, karena peristiwa dalam sejarah pada pelajaran IPS merupakan suatu cerita nyata masa lampau yang jika disampaikan hanya dengan metode ceramah, maka siswa hanya akan mendapatkan informasi abstrak dan hanya akan menjadi pendengar saja. Padahal umur siswa SD yaitu 7-11 tahun menurut teori piaget tingkat intelegensinya adalah operasional konkret yang memandang sesuatu secara utuh dan nyata. Selain itu seperti yang dijelaskan diatas, belajar adalah berbuat atau melakukan aktivitas. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi dalam pelajaran IPS, maka aktivitas siswa dalam pembelajaran hanya satu yaitu mendengar/menyimak saja. Dengan demikian aktivitas dalam pembelajaran IPS masih rendah. Dengan penggunaan metode role playing, siswa menjadi aktif, hal ini dikarenakan siswa sendirilah yang menyajikan pelajaran melalui perannya dalam cerita yang didramatisasikannya. Selain itu, jika diterapkan metode *role playing* ini dapat melatih 3 aspek kemampuan siswa yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif, siswa dilatih ingatan dan pemahamannya, dalam ranah afektif siswa dilatih untuk membentuk kepribadiannya dengan memperkenalkan nilai – nilai yang ada dalam drama yang ia mainkan. Dan dari segi psikomotoriknya mimik dan gerak tubuh siswa dilatih agar terkoordinir dengan baik sesuai dengan kepribadian tokoh dan situasi yang sedang ia perankan. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosial dengan teman – temannya melalui pembelajaran kelompok. Dengan demikian keterampilan intelektual, keterampilan personal dan keterampilan sosial siswa dapat dikembangkan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengetahui dampak atau Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Bidang Studi IPS Materi Persiapan Sampai Detik – Detik Proklamasi Kelas V SD Negeri 106162 Medan Estate T.A 2011/2012.

Setelah peneliti melakukan penelitian sebelum diberikan tindakan (prasiklus) pada tanggal 8 dan 9 Mei 2012 rata-rata 29,7% siswa yang aktif bekajar, setelah diterapkan siklus I dengan metode *role playing* pada tanggal 22 dan 23 Mei 2012 rata-rata 51,4% siswa yang aktif, dan meningkat menjadi rata-rata 75,7% siswa yang aktif setelah dilakukan siklus II pada tanggal 29 dan 30 Mei 2012.

Aktivitas belajar masing - masing siswa yang tergolong sangat aktif pada siklus I sebesar 8,1% meningkat menjadi 37,8% pada siklus II. Siswa yang tergolong beraktivitas tinggi pada siklus I sebesar 24,3% meningkat menjadi 40,5% pada siklus II. Sedangkan siswa yang beraktifitas sedang pada siklus I sebesar 16,2% berjum;ah sama pada siklus II yaitu 16,2%, siswa yang beraktifitas rendah pada siklus I sebesar 45,9% berkurang menjadi 2,7% dan siswa yang beraktivitas sangat rendah sebesar 5,4% berkurang menjadi 2,7% yang berarti terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diberikan tindakan siklus II dibandingkan siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi persiapan sampai detik – detik proklamasi dan dapat membuat siswa termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Sehingga pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif pemecahan

masalah rendahnya aktivitas belajar siswa mata pelajaran IPS khususnya materi persiapan sampai detik –detik proklamasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain ;

1. Siswa kurang diikutsertakan/diaktivkan dalam pembelajaran IPS.
2. Kurang efektifnya metode ceramah dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS.
3. Metode pembelajaran dikelas kurang bervasiasi.
4. Kurangnya semangat dan keinginan siswa untuk belajar IPS

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah sehingga penelitian ini terarah dan sesuai dengan tujuan maka penulisan ini dibatasi mengenai efektivitas metode *role playing* terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa bidang studi IPS materi persiapan sampai detik – detik proklamasi kelas V SD Negeri 106162 Medan Estate T.A 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Dari penjelasan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah apakah metode *role playing* efektif untuk meningkatkan keaktivan siswa dalam pelajaran IPS?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan penggunaan metode *role playing* bidang studi IPS materi persiapan – persiapan sampai detik – detik proklamasi kelas V SD Negeri 106162 Medan Estate T.A 2011/2012.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan informasi bahwa dengan menggunakan metode *role playing* keaktivan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan.
2. Sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS khususnya pada pelajaran mengenai peristiwa-peristiwa dalam sejarah.
3. Menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk memotivasi para guru untuk melakukan inovasi metode pembelajaran yang meningkatkan keaktivaan siswa dalam pelajaran IPS.
4. Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran dan membantu pihak sekolah dalam menjalin komunikasi yang positif dengan siswa.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY