

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar, teratur secara sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggungjawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Karenanya, Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dalam Undang-Undang system pendidikan Nasional. Pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual beragama. Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak dan mulia, serta keterampilan yang diperlakukannya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Berdasarkan sistem pendidikan nasional tersebut, dapat dijelaskan bahwa fungsi pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain itu, pendidikan juga dapat mendorong peningkatan

¹ Undang-Undang system pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, (Bandung: Fokus media, 2003), h. 6

² *Ibid.*, h.3

kualitas manusia dalam meningkatkan kompetensi kognitif, afektif maupun psikomotorik melalui kemampuan yang dimiliki

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan, dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat yang disampaikan oleh Asrat Azhar bawah dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.³ Lebih lanjut, Uno Hamzah, juga memukakan metode pembelajaran merupakan cara yang di gunakn guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisih tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta mengajar, menampilkan unjuk kerja peserta mengajar dan lain-lain

Dengan melihat hal tersebut seorang guru harus tepat dalam menggunakan strategi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan dalam pembelajaran dan peserta didik dapat menyerap pelajaran dengan baik.

Kebanyakan guru dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan keaktifan dan potensi

³ Asyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Penerbit Rajawali, 2009), h. 15

⁴ Uno Hamzah. *Model Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 2

yang dimiliki peserta didik. Hal inilah yang mengakibatkan dalam proses pembelajaran hanya seorang guru yang berperan aktif, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru (pasif), sehingga dalam pembelajaran tidak ada timbal balik yang positif antara guru dan peserta didik mengajar bukan sekedar ceramah dan berdiri di depan kelas akan tetapi bagaimana teknik dan strategi guru dalam mengkomunikasikan pesan/materi pengajaran, berinteraksi, mengorganisir, dan mengelola siswa sehingga dapat berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁵

Dengan melihat hal inilah seorang guru ilmu pengetahuan sosial harus tepat dalam menggunakan strategi dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar akan semakin efektif kegiatan pembelajaran.⁶

Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan; sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran, guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan

⁵ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 1

⁶ Hamruni, *Strategi dan Metode-Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), h. 7

metode, dan menggunakan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lain.

Metode pembelajaran *Role Playing* menjadikan peserta didik sebagai subjek dalam proses belajar mengajar sehingga mereka tidak lagi sebagai botol kosong yang siap di isi air informasi oleh guru justru menjadi lebih dan kreatif dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang ditemukan dilapangan masih banyak guru yang enggan melaksanakan kegiatan pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Januari 2018 kelas V di SDN 9 Laeya Desa Aepodu siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan perolehan dokumen nilai harian dari guru pada ulangan harian semester 1, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 70. Dari 25 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 perempuan, yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu ada 13 siswa dan yang belum tuntas ada 12 siswa.⁷

Masalah yang melatar belakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 9 Laeya, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena

⁷ Hasil Wawancara Penulis Dengan Kartini S.Pd Salah Seorang Guru Di SDN 9 Laeyah Pada Tanggal 10 Januari 2018

pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Berdasarkan fakta tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sebab dengan metode pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan strategi pembelajaran langsung dengan menerapkan *Role Playing* tipe dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran melalui *Role Playing* tipe memungkinkan peserta didik untuk proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep yang dipelajarinya. Dengan demikian hasil belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat ditingkatkan

Berangkat dari pokok permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “ *Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN 9 Laeya*” dengan menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau lebih dikenal dengan *Action Research*.

B. Identifikasi Masalah

Adapun indentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh sebagian guru SDN 9 Laeya masih cenderung monoton sehingga tidak membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa kelas V SDN 9 Laeya khususnya pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V SDN 9 Laeya ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah: Mengetahui Hasil Belajar IPS Melalui penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN 9 Laeya

E. Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dari penelitian ini adalah terdiri dari dua macam yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis adalah sebagai berikut :
 - a. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*

- b. Sebagai sebuah pijakan untuk mengembangkan pendekatan kepada siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*
2. Manfaat praktis yaitu sebagai berikut:
 - a. Bagi siswa, meningkatkan motivasi, kreativitas, keterampilan dan kerjasama dalam membangun rasa percaya diri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan sebagai fasilitator, motivator, perencana pembelajaran, pengelola pembelajaran, mediator dan evaluator.
 - c. Bagi sekolah, dapat menumbuhkembangkan budaya meneliti dilingkungan sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 - d. Bagi peneliti, sebagai latihan dalam menghadapi masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

F. Defenisi Oprasional

Agar tidak terjadi kesalah penafsiran terhadap istilah dalam proposal ini, maka perlu didefinisikan hal-hal berikut:.

1. Metode *Role Playing*

Role Playing atau metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan

terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing*

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDN 9 Laeya”.

