

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini setiap sektor dituntut untuk siap mendukung kelancaran program pembangunan nasional. Dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas sebagai modal utama pembangunan dan salah satu modal utama pembangunan itu adalah pendidikan. Pendidikan merupakan bagian paling strategis untuk membentuk kepribadian suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditentukan oleh pendidikan. Hal ini mengingat keberhasilan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Maka itu, dunia pendidikan dituntut melakukan reformasi agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Pendidikan berkaitan dengan bagaimana manusia dipandang. Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapa pun, terutama (sebagai tanggung jawab) negara. Sebagai sebuah upaya untuk meningkatkan kesadaran dan ilmu pengetahuan, pendidikan telah ada seiring dengan lahirnya peradaban manusia. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam mencetak sumber

daya manusia yang berkualitas. Namun saat ini yang menjadi masalah adalah pendidikan di Indonesia masih tertinggal jauh dari negara-negara lain. Salah satu kendala yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah proses pembelajaran yang melemah.

Proses pembelajaran yang melemah berlaku untuk semua mata pelajaran terutama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang permasalahan sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa usia SD (7-12). Bila tidak disesuaikan, maka siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis.

Pendidikan di sekolah terlalu membiasakan otak siswa dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Padahal belajar dengan proses menghafal saja tidak akan membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki siswa. Dengan kata lain, proses pendidikan yang demikian itu tidak pernah diarahkan membentuk manusia cerdas, tidak memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang aktif, kreatif dan inovatif.

Metode pembelajaran yang banyak dipakai guru pada saat ini adalah metode konvensional. Metode penyampaian informasi, ide atau

gagasan dengan tulisan dan lisan, dan guru berada di depan kelas menyampaikan materi pelajaran, sedangkan siswa mendengar, menyimak dan mencatat, kadang kala diselingi pertanyaan dan latihan. Metode ini dalam proses pembelajaran IPS sering kali membuat suasana menjadi monoton karena komunikasi hanya berjalan satu arah dan membuat siswa kehilangan daya kritisnya. Bila kondisi seperti ini terus menerus dibiarkan, maka kemampuan siswa tidak berkembang dan pada akhirnya akan memperendah hasil belajar IPS.

Hasil belajar IPS di SD yang rendah disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor siswa, guru, proses belajar mengajar, maupun sarana dan prasarana. Peranan guru di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di SD dirasakan sangat penting. Ini karena guru merupakan kunci kokohnya pondasi pendidikan. Mengingat pentingnya peranan guru, maka kompetensi guru harus ditingkatkan sehingga dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Guru yang tidak memiliki kompetensi mengajar jelas hanya membuat siswa hafal tanpa mengerti arti setiap makna yang terkandung di dalam setiap konsep yang dipelajarinya.

Hasil belajar IPS seharusnya ditingkatkan agar siswa mengembangkan pengetahuannya, mampu merespon sikap dan dapat

menerapkan ketrampilan secara aktif di masyarakat. Alasan lain hasil belajar harus ditingkatkan agar siswa lebih berusaha meningkatkan hasil belajar selanjutnya.

Meningkatkan hasil belajar sangat ditentukan oleh berbagai aspek. Diantaranya adalah penguasaan materi dan cara penyampaiannya. Ada kemungkinan rendahnya hasil belajar IPS siswa disebabkan oleh kurangnya variasi metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Sering sekali metode yang digunakan guru adalah ceramah, di dalam pembelajaran siswa kurang dilibatkan secara aktif karena pembelajaran lebih terfokus pada guru memberi informasi dan siswa menerima.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu menguasai pelajaran yang disajikan oleh guru, serta siswa mampu menjawab dengan baik pertanyaan tertulis maupun secara lisan. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya ditandai dengan nilai kuantitatif. Jika nilai yang diperoleh siswa baik maka pembelajaran dikatakan berhasil tetapi sebaliknya jika nilai yang diperoleh siswa kurang baik maka proses pembelajaran dikatakan belum berhasil.

Proses pembelajaran IPS masih sering di temukan adanya kecenderungan minimalnya keterlibatan siswa. Berdasarkan observasi yang di lakukan peneliti dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDS Plus Hang Tuah 6 Jakarta Utara, ditemukan adanya dominasi guru dalam proses pembelajaran IPS yang menyebabkan kecenderungan siswa kurang aktif. Misalnya dalam pemberian materi kegiatan ekonomi. Siswa tidak diberikan penjelasan yang kongkret, sehingga siswa kurang paham dalam penanaman konsep. Materi kegiatan ekonomi yang cukup banyak membuat guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran, baik itu metode ataupun cara penyampaiannya agar menjadikan proses belajar menjadi tak terlupakan.

Berdasarkan rekapitulasi nilai tahun ajaran 2014/2015 SDS Plus Hang Tuah 6 Jakarta Utara, hasil ulangan tentang kegiatan ekonomi pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal hanya mencapai 47,5% dari 40 siswa. Ini berarti hanya 21 orang siswa yang mampu mendapatkan nilai tuntas yaitu 70-100¹. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS diperlukan suatu metode yang sesuai. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Role Playing* (bermain peran). *Role Playing* merupakan metode yang tepat karena melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih. Siswa dapat

¹ Rekapitulasi Nilai Siswa SDS Plus Hang Tuah 6 Jakarta Utara Ajaran 2014/2015

berinteraksi dengan sesama dan melakukan peran secara terbuka. Interaksi pembelajaran yang seperti itu akan menjadikan siswa menjadi aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan materi tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara dengan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran). Hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat pelajaran jadi menyenangkan sehingga belajar jadi lebih bermakna dan siswa tidak mudah melupakan materi yang sudah diajarkan. Dengan demikian, kegiatan ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi permasalahan Kelas IV di SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran yang bersifat tradisional, guru hanya menerangkan, memberi contoh dan memberikan latihan soal dengan materi yang sudah disampaikan.
2. Guru kurang kreatif dalam mengajar IPS karena membiasakan proses menghafal.

3. Kurang aktifnya siswa kelas IV di SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara dalam pembelajaran IPS.
4. Membuat materi pembelajaran yang melakat dan tidak mudah dilupakan.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi oleh peneliti, agar tidak terjadinya keaburan masalah maka dibutuhkan pembatasan masalah. Maka, peneliti membatasi permasalahan ruang lingkup penelitian ini pada meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV di SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang SDA dan kegiatan ekonomi di kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara?
2. Bagaimana proses *metode role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara?

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang cara penggunaan metode *Role Playing* sesuai kaidah yang telah ditentukan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

- 1) Siswa dapat belajar dengan aktif dan kreatif karena metode bermain peran di tekankan pada siswa secara umum. Guru hanya sebagai fasilitator.
- 2) Hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi semakin meningkat.
- 3) Siswa makin tertarik dengan pembelajaran IPS.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Menghilangkan kejenuhan guru dalam mengajar karena kelas menjadi lebih hidup.

- 2) Hasil penelitian dapat merangsang guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil belajar.

c. Manfaat bagi Sekolah Dasar

- 1) Meningkatkan kinerja guru bisa membantu mengembangkan pendidikan sekolah tersebut.
- 2) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Manfaat bagi PGSD

- 1) Hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi lembaga PGSD demi mengembangkan kapasitas keilmuannya.
- 2) Membantu wujudkan visi misi jurusan PGSD yang bermuara pada tujuan pendidikan.

e. Manfaat bagi peneliti

- 1) Sebagai usaha meningkatkan kemampuan sebagai pendidik yang mempunyai dedikasi tinggi.

2) Mengembangkan kreativitas untuk memberikan kemampuan terbaik untuk siswa.

f. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

1) Sebagai referensi yang dapat dimanfaatkan mahasiswa, khususnya jurusan PGSD.

2) Sebagai sarana informasi yang mendukung penelitian selanjutnya.