

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat berkaitan dengan bagaimana manusia itu dipandang. Pendidikan adalah proses tiada henti yang dilakukan oleh siapapun, terutama oleh negara yang merupakan tanggung jawab mereka untuk mencerdaskan anak bangsa. Dan sebagai upaya untuk mencerdaskan anak bangsa, maka perlulah meningkatkan kesadaran tentang pentingnya ilmu pengetahuan, pendidikan sudah ada sejak peradaban ini lahir. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan baik. Namun yang menjadi masalah pada akhir – akhir ini adalah pendidikan di Indonesia masih sangat jauh tertinggal dari negara-negara lain. Masalah yang hari ini paling mendesak ada pada pendidikan Indonesia adalah metode yang digunakan oleh guru-guru pada setiap kali mereka mengajar di dalam kelas.

Menurut Numan Somantri keadaan pendidikan IPS pada saat ini sangat memperhatikan karena Evaluasinya hanya mencakup pada daya mengingat dan memahami peserta didik saja pada pembelajaran IPS, sementara pola dan kemampuan berpikir seorang peserta didik diabaikan.¹ Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi tidak tertarik pada mata pelajaran, membuat mereka

¹ M. Numan Somantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h 77

tidak paham akan materi yang disampaikan oleh guru. tidak hanya pada satu mata pembelajaran bahkan hampir semua mata pelajaran yang diajarkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Di dalam pendidikan Indonesia terutama dalam mata pelajaran IPS, peserta didik terlalu dibiasakan untuk menghafal sebuah materi-materi IPS dari saja, dari pada memahami materi tersebut. Padahal dengan metode menghafal saja tidak akan membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dipunyai oleh peserta didik tersebut. Dengan demikian proses seperti itu tidak akan dapat mengarahkan peserta didik untuk membentuk manusia yang cerdas, tidak membentuk manusia yang aktif, kreatif, dan inovatif serta tidak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah hidup.

Metode pembelajaran yang banyak guru-guru gunakan pada saat ini merupakan metode konvensional, yaitu metode yang penyampaian informasi, ide atau gagasan dengan tulisan dan lisan saja. Guru berada di depan dengan hanya menyampaikan materi melalui ceramah dengan peserta didik disuruh mencatat yang kadang-kadang diberikan pertanyaan dan latihan. Metode ini yang sering digunakan oleh guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS, yang sering membuat kelas menjadi membosankan karena komunikasi hanya berjalan satu arah saja. Bila hal ini terus menerus dilakukan, maka kamahiran siswa tidak akan berkembang yang pada akhirnya akan membuat nilai hasil belajar IPS peserta didik menjadi redah.

Hasil belajar IPS seharusnya ditingkatkan agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya, dan mampu merespon dan dapat menerapkan keterampilan secara aktif di masyarakat. Dan salah satu alasan lainnya mengapa hasil belajar harus ditingkatkan adalah agar peserta didik lebih berusaha untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Agar meningkatnya hasil belajar sangat ditentukan oleh berbagai aspek. Diantaranya adalah penguasaan materi dan bagaimana cara menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik. Ada juga kemungkinan mengapa rendahnya hasil belajar IPS yaitu disebabkan oleh kurangnya banyaknya metode yang dikuasai oleh guru tersebut sehingga guru hanya menggunakan metode yang itu-itu saja tanpa adanya variasi. Seringkali metode yang digunakan oleh para guru adalah metode ceramah, yang di dalamnya peserta didik kurang ikut aktif pembelajarannya. Karena pembelajaran hanya fokus pada pemberian materi secara lisan saja oleh guru.

Menurut Aunurrahman pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara menyeluruh dan terpadu yang diberikan oleh guru.² peserta didik dapat menjawab dengan baik dan benar pertanyaan yang diberikan oleh guru atau orang lain yang secara tertulis maupun lisan. pada dasar tingkat penguasaan peserta didik pada mata pelajaran biasanya dilihat pada nilai kuantitatif. Apabila nilai yang

² Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta 2011), h 28

diperoleh peserta didik baik maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil namun apabila sebaliknya yaitu nilai yang diperoleh kurang memuaskan maka proses pembelajaran dapat dikatakan belum berhasil.

Pada proses pembelajaran IPS masih sering ditemukan bahwa masih kurang aktifnya keterlibatan siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran di kelas V SDN Pengasinan IV, dapat ditemukan terlalu dominannya guru pada proses pembelajaran IPS yang menyebabkan siswa kurang aktif. Misalnya pada waktu pemberian materi sejarah Indonesia yang harus membuat guru memutar otak agar menggukan metode atau inovasi-inovasi, agar membuat materi yang disampaikan tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.

Berdasarkan rekapitulasi nilai tahun ajaran 2017/2018 SDN Pengasinan IV, pencapaian kriteria ketuntasan hanya mencapai 40% dari total 35 peserta didik yang ada di kelas tersebut. Berarti hanya ada 14 peserta didik saja yang mendapatkan nilai di atas standar yaitu di atas 70.³ Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS maka diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan dan mudah diterapkan adalah metode *Role Playing* (bermain peran). *Role Playing* merupakan metode yang tepat karena melibatkan antara peserta didik lainnya dan guru terutamanya. Peserta didik

³ Rekapitulasi Nilai Siswa SDN Pengasinan IV Ajaran 2017/2018

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

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SDN pengasinan IV dengan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran). Hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik jadi lebih baik dan belajar jadi lebih bermakna, peserta didik tidak mudah melupakan materi yang sudah di ajarkan. Dengan demikian kegiatan ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mencoba untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada kelas V di SDN Pengasinan IV. Masalah yaitu, proses pembelajaran yang masih monoton saja seperti guru hanya menerangkan memberi contoh dan memberikan latihan soal dengan materi yang sudah dipelajari. Guru yang kurang kreatif dalam memberikan materi-materi kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan terutama pada mata pelajaran IPS. Terlihat kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah teridentifikasi oleh peneliti, maka peneliti akan membuat pembatasan masalah agar tidak melebar atau menjadi tidak jelas pada penelitian ini. Berupa pembatasan ruang lingkup penelitian ini, hanya pada meningkatkan hasil belajar IPS tentang sejarah kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* pada peserta didik kelas V di SDN Pengasinan IV.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah di jelaskan di atas, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah ada, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. “Bagaimana metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SDN Pengasinan IV?”
2. “Apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang sejarah kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN pengasinan IV?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan baik dan sesuai aturan yang telah ditentukan, Juga untuk menambah wawasan pengetahuan bagaimana cara menggunakan metode *Role Playing* sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, Penelitian ini diharapkan memberikan sesuatu yang berarti dan berguna dalam sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran, diantaranya :

a. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan metode ini sekaligus dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran di kelas.

b. Manfaat bagi guru

Agar guru dapat menggunakan metode ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelasnya dan peserta didik tidak merasa jenuh dengan pelajaran yang diberikan guru.

c. Manfaat bagi Sekolah Dasar

Memberikan sebuah inovasi untuk para guru-guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Manfaat bagi peneliti lain

Dapat menjadi bahan rujukan atau referensi untuk peneliti-peneliti lain yang sedang mengerjakan tugas akhir.