

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsi lain dari pendidikan adalah mengurangi kebodohan, keterbelakangan dan kemiskinan karena ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat menjadikan seseorang mampu mengatasi problematika.

Pendidikan mempunyai peranan penting mempersiapkan peserta didik agar dapat memperoleh kesuksesan dalam karier, kehidupan karier dan kehidupan pribadi, serta mampu berpartisipasi dalam pembangunan masyarakat, dalam hal ini guru memegang peranan penting. Guru seharusnya dapat menggunakan metode pembelajaran yang variatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran IPS sebaiknya guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang variatif sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran.

Dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal terjadi suatu proses kegiatan. Pada kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal yang

khususnya berlangsung disekolah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, namun keterlibatan aktif menjadi hal yang tidak kalah pentingnya agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Kita semua tahu bahwa kualitas pendidikan di Indonesia mengalami penurunan. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Guru sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Terutama dalam mata pelajaran IPS siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar seringkali guru menggunakan model pembelajaran satu arah. Guru sering kali memberikan berbagai informasi sehingga dalam kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher centered*). Pengajaran tersebut menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar tentang ilmu pengetahuan sosial.

Hal ini dibuktikan dengan kegiatan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga dengan metode ceramah guru secara mutlak menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Metode ceramah semacam ini kurang memberikan arahan pada proses pencarian pemahaman, penemuan dan penerapan.

Akibatnya pendidikan IPS kurang dapat memberikan pengaruh yang berarti pada kehidupan sosial siswa. Suasana belajar seperti itu, menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hapalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa hanya sebatas produk hapalan.

Ada indikasi bahwa dengan pola pembelajaran bersifat *teacher centered*, seringkali siswa tidak konsentrasi dengan apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Pembelajaran didominasi oleh guru dan siswa sekedar menjadi pendengar pasif tanpa mengembangkan kompetensi yang ada dalam dirinya. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa tidak cenderung aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi tidak optimal.

Hasil observasi awal dengan guru kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali diperoleh bahwa dalam pembelajaran IPS cenderung monoton yang berpusat pada guru. Siswa cenderung hanya menulis penjelasan dari guru dan mendengarkan informasi dari guru saja. Sehingga siswa tidak termotivasi dalam proses pembelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar menjadi kurang optimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti bahwa ada sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali hasil belajarnya kurang dalam mata pelajaran IPS, siswa dikatakan tuntas apabila  $\geq$  dari KKM 75.

**Daftar Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa kelas V**

**Tabel 1.1**

**Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali**

<b>NO</b>	<b>NO. INDUK</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>NILAI</b>
1	3583	Damar Agil Santoso	55
2	3577	Andrian Wahid K	56
3	3589	Miyanto	62
4	3597	Rizky Candra Kurniawan	57
5	3609	Adistya Ramadhani	56
6	3611	Arya Mukti Wibawa	76
7	3612	Azzukruf Misbah A	71
8	3613	Bagas Prasetyo	64
9	3614	Handika Diky S	75
10	3615	Hefi Fitri Astuti	54
11	3616	Khosim Aziz	65
12	3617	Kristiana Rahmawati	64
13	3618	Lina Melinda Agustin	64
14	3619	Miftachul Huda	70
15	3620	Mita Hestiqomah	72
16	3621	Muhammad Ismail	57
17	3622	Muh. Mustafid A	62
18	3623	Nabrilah Lutfi Yani	75
19	3625	Nasir Muhson Haji	70
20	3626	Novia Ayu Suryani	64
21	3628	Resantia Alma N	71
22	3629	Rizki Bayu Perdana	74
23	3630	Rithosa Setyawan	70
24	3631	Samsianida Kewa A	80
25	3632	Siti Jamiatul M	74
26	3633	Siti Nurjanah	75
27	3634	Thomy Setyawan	67
28	3636	Wahyu Aditiya	56
29	3638	Windi Dwi Wijayanti	61
30	3639	Ida Lavenia Pratiwi	75
31	3681	Dewi Oktaviana	64
32	3682	Septyanto Arian B	70
Jumlah Nilai		2126	
Rata-Rata		66,44	

Dari data nilai ulangan harian diatas kebanyakan siswa masih dibawah KKM yang telah ditentukan, yaitu sebesar 81,25 % dan siswa yang memenuhi KKM yaitu sebesar 18,75 % dengan nilai rata-rata kelas 66, 44. Dengan kondisi tersebut hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan dengan KKM 75 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kurang. Dari kondisi tersebut, maka guru dituntut untuk dapat menggunakan metode yang variatif yang digunakan dalam pembelajaran. Guru harus pandai dalam memilih berbagai permainan yang relevan dengan materi ajar agar dapat menumbuhkan minat, memberikan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Hal ini akan ini akan menumbuhkan minat dan motivasi siswa serta cenderung aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS. Sehingga siswa lebih rajin dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam pembelajaran IPS alternatif dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup maupun benda mati (Prasetyo dalam Ina Mutiah, 2008). Untuk melakukan pembelajaran bermain peran siswa seharusnya memiliki pengetahuan mengenai karakter yang diperankan.

Metode bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti

pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Silberman, 2001)

Berdasarkan uraian diatas maka diadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SAMBI BOYOLALI TAHUN AJARAN 2010/2011 “

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah.
2. Tingkat keaktifan siswa masih rendah.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kurang baik.
4. Metode belajar yang digunakan guru di dalam menyampaikan materi ajar kurang bervariasi serta pada proses pembelajaran siswa kurang aktif dan berpusat pada guru.
5. *Role Playing* merupakan alternatif metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu, Kabupaten Boyolali.
2. Penelitian ini akan dilakukan pada mata pelajaran IPS dalam materi Proklamasi Kemerdekaan.
3. Penelitian ini menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali pada mata pelajaran IPS dalam materi Proklamasi Kemerdekaan.

### **D. Perumusan Masalah**

Penulis menemukan berbagai permasalahan pada pembelajaran IPS. Dari latar belakang masalah maka dapat dirumuskan Permasalahan yang akan dicari jawabannya. Adapun rumusan permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali pada mata pelajaran IPS pada materi Proklamasi Kemerdekaan?
2. Apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali pada mata pelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali pada mata pelajaran IPS pada materi Proklamasi Kemerdekaan
2. Mengetahui penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan keaktifan siswa kelas V SD Negeri 1 Sambu Boyolali pada mata pelajaran IPS pada materi Proklamasi Kemerdekaan.
3. Mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi Proklamasi Kemerdekaan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

###### a. Umum

Secara umum, penelitian ini diharapkan bisa memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Bagi peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar dan bagi para pendidik agar menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

###### b. Khusus

Secara khusus, penelitian ini diharapkan pula dapat bermanfaat bagi munculnya penelitian sejenis, sehingga bias menjadi khasanah



terhadap penelitian tentang Pengembangan Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode *role playing* sehingga lebih variatif dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru.
- 2) Membiasakan siswa aktif dan kreatif pada proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan dalam kelompok belajar dalam melaksanakan tugas.

### b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wacana baru mengenai pembelajaran aktif dengan melalui metode *role playing*.
- 2) Memberikan informasi tentang pembelajaran aktif dalam proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi kepada kepala sekolah mengenai variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran IPS dan dapat menciptakan pribadi siswa yang bermoral.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan metode *role playing* dan

menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.