

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai suatu proses, belajar mengajar merupakan suatu proses berkesinambungan dan tidak terbatas pada penyampaian materi pelajaran di kelas. Tetapi yang lebih penting adalah bagaimana agar materi yang diterima siswa di kelas dapat diterapkan dan diamankan dalam kehidupan sehari-hari.

Suatu proses pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan adalah proses belajar mengajar yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektifitas layanan dan pengembangan. Konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan, serta proses pembelajaran yang melatih siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

Kenyataan menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah sebagian besar masih dilakukan secara konvensional dengan bercerita dan mencatat. Hal ini tentu saja menghambat ketercapaian tujuan IPS itu sendiri yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dan cabang-cabang ilmu sosial. Maka dalam rangka memenuhi ketercapaian tujuan diperlukan proses pembelajaran alternatif dengan menggunakan metode pembelajaran yang

sesuai dengan tingkat perkembangan anak Sekolah Dasar khususnya anak kelas V.

Keadaan di SD Negeri 01 Mireng Trucuk hasil belajar IPS siswa kelas V, Sebagian besar masih rendah belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang mana hasil dari siswa-siswi tersebut banyak yang tidak mampu memperoleh hasil belajar yang tuntas. Salah satu penyebab ketidakmampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang optimal karena dalam menyajikan pembelajaran IPS masih sering menggunakan metode ceramah dan siswa hanya disuruh mencatat bacaan.

Dengan alasan tersebut penulis menjadi tertarik untuk mengubah sistem pembelajaran IPS di kelas V (lima) SD Negeri 01 Mireng Trucuk dengan menyajikan pembelajaran IPS melalui metode bermain peran pada materi peran tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia.

Metode pada dasarnya adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian materi dan menjadikan siswa lebih mudah menyerap semua ilmu yang telah diterimanya. Penggunaan metode dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Penggunaan metode bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja,

siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar atau prestasi belajar.

Bermain peran merupakan kegiatan menjadi orang lain sesuai dengan karakter dan skenario yang ada. Siswa diajak untuk menjadi atau memerankan tokoh-tokoh pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Siswa diberikan skenario yang berisi diantaranya profil, karakter, peranan, hingga riwayat hidup sang tokoh. Kemudian siswa bermain peran secara berkelompok yang dipentaskan secara sederhana di depan kelas. Siswa akan memahami karakter, peranan, jabatan, hingga riwayat hidup sang tokoh. Dengan bermain peran siswa dapat secara aktif melakukan kegiatan melihat, mendengar, menyentuh, dan mengalami sendiri.

Masnur Muslich (2008: 54) menyatakan bahwa kita belajar: 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang dengar-lihat, 30% dari apa yang kita demonstrasikan, 50% dari diskusi kelompok, 75% dari apa yang kita kerjakan. Dari pendapat ahli di atas diharapkan pemahaman meningkat, dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan siswa tuntas dalam belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) perlu mempertimbangkan tiga hal yaitu: kemampuan akademis siswa, kompleksitas indikator, dan daya dukung (guru, sarana). Selanjutnya dikatakan bahwa jika siswa telah memperoleh nilai lebih dari atau

sama dengan indikator yang telah ditentukan pada KKM maka siswa yang bersangkutan dinyatakan telah tuntas belajar. Begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong peneliti untuk mengangkat masalah ini menjadi bahan penelitian dengan judul **“Peningkatan Pemahaman Materi Peran Tokoh-Tokoh Persiapan Kemerdekaan Indonesia Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Mireng Trucuk Tahun Pelajaran 2010 / 2011”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas. Dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran.
2. Minimnya pemanfaatan metode-metode pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman siswa pada materi peran tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia.
4. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa.
5. Kurangnya semangat guru untuk menciptakan metode pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

1. Peningkatan hasil belajar IPS pada materi peran tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SD Negeri 01 Mireng.

2. Metode bermain peran yang dimaksud merupakan kegiatan menjadi orang lain dengan karakter dan skenario yang ada agar anak mengalami sendiri seperti kejadian yang sesungguhnya.

D. Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran di kelas dengan membandingkan hasil belajar siswa melalui dua siklus yang dilakukan dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Mireng Trucuk tahun 2010/2011. Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman materi peran tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia Mata Pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 01 Mireng Trucuk Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas V dalam pada pelajaran IPS materi peran tokoh-tokoh persiapan kemerdekaan Indonesia melalui metode bermain peran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharap memberikan manfaat bagi:

1. Guru
 - a. Untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam rangka mengupayakan peningkatan kualitas PBM di kelas. Peneliti mengharapkan para guru SD

dapat mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS..

- b. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan menggunakan metode bermain peran.
- c. Untuk menambah wawasan guru mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan belajar.

2. Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi persiapan kemerdekaan Indonesia.
- b. Dengan menggunakan metode bermain peran dalam memecahkan masalah dalam pelajaran IPS siswa lebih termotivasi dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar.
- c. Membiasakan untuk menumbuhkan kreatifitas dan mengembangkan kompetensi sehingga mampu memecahkan masalah dalam pelajaran IPS dengan cara menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah menggunakan metode bermain peran, khususnya pembelajaran IPS dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.