

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Pembentukan tersebut merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan seorang pengajar untuk melakukan pengajaran secara keseluruhan. Dalam pembelajaran di kelas hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik sehingga siswa mampu memahami dan dapat memperoleh prestasi yang maksimal. Oleh karena itu guru dituntut dapat menangani kesulitan belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri. Selain itu tenaga pendidikan dituntut mengenali kondisi belajar.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berketat pada permasalahan klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan.

Dari pengamatan penulis pada tanggal 12 sampai 14 Juli 2012, proses pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran tidak selalu berjalan dengan mulus. Sebagai bukti adalah masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dipersyaratkan. Kesulitan belajar ini akan menimbulkan dampak negatif bagi siswa, guru, maupun lingkungan.

Oleh karena itu guru mempunyai kewajiban untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas untuk siswa agar dapat mencapai tujuan tersebut. Jadi guru mempunyai tanggung jawab yang ada di dalam kelas guna membantu kesulitan belajar yang sedang dialami oleh siswa.

Kesulitan belajar pada hakikatnya adalah kesulitan untuk memahami pelajaran oleh subjek belajar. Dalam hal ini guru selalu berasumsi jika subjek belajar memahami kesulitan belajar maka kekurangan dapat diatasi. Untuk itu minat siswa perlu dibangkitkan. Dalam proses pembelajaran matematika perlu variasi belajar yang menarik agar siswa bersemangat untuk belajar. Guru dapat menerapkan aplikasi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

SDN Pagendisan Kecamatan Winong Kabupaten Pati merupakan sekolah yang bernaung pada UPT Dinas Pendidikan kecamatan Winong. Dengan letaknya yang sangat terpencil di lereng sebelah timur gunung Muria sangat menjadi kendala. Fasilitas yang dimiliki berupa sarana prasarana sangat minim serta tingkat partisipasi orang tua sangat rendah. Sehingga dalam

pembelajaran terutama pelajaran IPS, kelas II masih banyak siswa yang tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Hal ini disebabkan salah satunya karena guru cenderung menggunakan metode yang monoton yaitu ceramah. Metode ceramah kurang menarik perhatian dan minat belajar siswa. Rutinitas seperti ini menyebabkan siswa bosan dan enggan untuk belajar. Dalam penggunaan metode ceramah keseluruhan proses pembelajaran dikuasai oleh guru. Akibatnya kurang adanya interaksi aktif antara guru dan siswa.

Sebagai ujung tombak guru dapat menciptakan sumber daya manusia apakah yang bermutu baik atau bermutu kurang. Agar menghasilkan kualitas yang baik, maka seorang guru dituntut untuk meningkatkan kualitas dirinya. Sehingga dengan pribadi yang berkualitas tersebut guru dapat mengantarkan anak didik dalam menyongsong hari depan yang penuh tantangan. Salah satu peningkatan mutu guru adalah dengan mengetahui kelemahan-kelemahan ke arah yang lebih baik. Mungkin dalam kegiatan sehari-hari kelemahan-kelemahan itu merupakan hal yang biasa yang lewat begitu saja. Oleh karena itu alangkah baiknya jika seorang guru mengadakan penelitian tentang apa yang telah dilakukan dalam mengajar, hasil yang telah diperoleh serta apa saja hambatannya, serta motivasi apa yang dapat mendorong siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran bertujuan mengembangkan pengetahuan, tingkah laku dan sikap siswa, sebagai seorang guru sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dilakukan adalah melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada diri guru maupun siswa.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang modern menuntut adanya perubahan dalam bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang selama ini terkesan hanya berorientasi pada guru harus diubah. Karena itu sebaiknya proses pembelajaran mengikutsertakan siswa secara aktif guna meningkatkan prestasi siswa. Guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang menarik. Pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning dengan metode *role playing*.

Sebagai bukti rendahnya prestasi siswa adalah pada pra siklus hasil tes formatif tingkat ketuntasan siswa baru mencapai 62.5 % dari keseluruhan jumlah siswa 24 anak. Dari kenyataan tersebut penulis mengadakan perbaikan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, maka diadakan penelitian dengan judul: “Peningkatan Pemahaman Materi IPS Melalui Metode *Role Playing* Kelas II SDN Pagendisan Tahun 2012/2013”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Peningkatan pemahaman siswa

2. Pembelajaran IPS kelas II SD
3. Penggunaan metode *Role Playing*

### **C. Rumusan masalah**

“Apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman IPS di kelas II SDN Pagendisan Tahun 2012/ 2013?”

### **D. Tujuan Penelitian**

“Untuk meningkatkan pemahaman IPS melalui metode *Role Playing* di kelas II SDN Pagendisan Tahun 2012/ 2013”.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Manfaat penelitian tersebut antara lain:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat memberi sumbangan kepada guru dalam perbendaharaan metode pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai setelah pembelajaran selesai.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS.
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

### b. Manfaat bagi guru:

- 1) Guru memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan metode *Role Playing* khususnya pada mata pelajaran IPS.
- 2) Guru dapat melihat perkembangan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPS.

### c. Manfaat bagi sekolah:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menyusun program pembelajaran khususnya pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
- 2) Menambah khasanah perpustakaan tentang metode *Role Playing*.