

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah ataupun lingkungan untuk melakukan perubahan ke arah lebih baik. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, tercantum bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari uraian tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Manusia berkualitas dapat dilihat dari kemampuannya dalam bersosialisasi di tengah masyarakat. Sehingga menjadi manusia berkualitas dapat dibentuk melalui pendidikan tentang ilmu sosial. Pendidikan ilmu sosial di SD dimasukkan dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan pendekatan secara terpadu sesuai dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak.

Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus

dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta ketrampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global.

Ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan *thinking skill*. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Tujuan ini mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa. Termasuk dalam tujuan ini adalah pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat (Sundawa, 2006).

Pembelajaran Pendidikan IPS SD yang dilaksanakan saat ini, memperlihatkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini dapat terlihat dari banyak output siswa SD yang belum dapat bersosialisasi di tengah masyarakat. Bahkan, kecenderungan yang terlihat saat ini, mereka menjadi manusia yang

individualisme. Untuk mengatasi keadaan ini, perlu suatu strategi dalam pembelajaran Pendidikan IPS agar tiga aspek dalam pengembangan IPS dapat tercapai.

*Role playing* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hapidin *dalam* Kartini (2007) menyatakan bahwa dalam model ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Dengan model *role playing*, diharapkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS meningkat sehingga hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penguasaan kemampuan sosial siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan melalui penelitian dengan judul : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014.

## **B. Pembatasan Masalah**

Untuk mengarah pada masalah penelitian, sesuai dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa

Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014”, perlu diadakan pembatasan masalah penelitian yaitu:

1. Hubungan penerapan model *role playing* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Hubungan penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS kelas IV SD Negeri 1 Kateguhan tahun 2013/2014?
2. Apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 1 Kateguhan tahun 2013/2014?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat Praktis :

#### a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas memerankan karakter dalam skenario yang dibuat oleh guru.

- 3) Meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS.
- 4) Melatih siswa SDN 1 Kateguhan untuk bersosialisasi menghadapi kehidupan di tengah masyarakat.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran yang inovatif.
- 2) Memberikan gambaran bagi guru tentang pentingnya kolaborasi model pembelajaran *role playing* terkait dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar.