

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dan Belajar Merupakan hal sangat bermanfaat sebagai bekal hidup manusia, mengikuti program pendidikan manusia lebih mudah berinteraksi dengan kehidupan. Adanya sumber daya manusia yang berkualitas diawali dengan program pendidikan, Pada dasarnya pendidikan tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

”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.”

Endang Komara (2014; 5) “Beberapa psikolog humanistik melihat bahwa manusia mempunyai keinginan alami untuk berkembang”. Pembelajaran IPS di SD sangat penting dilihat dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Oleh karena itu tidak boleh mengabaikan mata pelajaran IPS. Seperti kita ketahui pelajaran IPS banyak menggunakan penjelasan dengan

ceramah, oleh karena itu harus menggunakan strategi aktif dalam menjelaskan pelajaran IPS.

Presentase belajar IPS di kelas III SDN Tompegunung untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas III merupakan sarat akan materi, disamping cakupannya yang luas sehingga membuat siswa merasa jenuh dan minat belajar siswa rendah hal ini terlihat dari hasil observasi yang penulis lakukan selama menjadi guru Kelas III SDN Tompegunung. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75. Dari 20 siswa hanya 30 % (6 siswa) yang sudah memenuhi KKM, Sedangkan 70 % (14 siswa) belum memenuhi KKM.

Rendahnya minat siswa yang mengakibatkan hasil belajar IPS kelas III SDN Tompegunung ini di mungkinkan guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terkadang tidak menggunakan media yang menarik, kebanyakan para guru hanya terpaku pada buku-buku. Hal tersebut tentunya dapat mengakibatkan para siswa akan merasa bosan dan menganggap bahwa pelajaran IPS itu membosankan.

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh para guru untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, begitu juga yang dilakukan oleh guru kelas III di SD Negeri Tompegunung, para guru di SD Negeri Tompegunung sudah menerapkan berbagai strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata

pelajaran IPS, yang diketahui banyak teori dan konsep, sehingga lebih banyak ceramah untuk menyampaikan materinya.

Dengan kondisi yang diharapkan maka Strategi *Role Playing* akan diterapkan untuk mendapatkan partisipasi dan minat siswa didalam kelas secara keseluruhan dan secara individual serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif bagi teman-temannya.

Atas dasar itulah maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi *Role Playing* Pada Siswa kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/ 2015.”

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang hendak penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah melalui penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan Minat belajar pada peserta didik kelas III Semester I SD Negeri Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/2015 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar IPS melalui strategi penerapan strategi *Role Playing* pada siswa kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun Pelajaran 2014/2015.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan strategi *Role Playing* terhadap Minat

belajar pada mata pelajaran IPS dalam bidang pendidikan terutama di Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata untuk mencari alternatif dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peneliti, siswa dan sekolah.

### a) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan dan mengasah keterampilan peneliti dalam menggunakan dan menerapkan strategi pembelajaran aktif.

### b) Bagi Kepala

Sekolah Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan positif dan informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan kualitas sekolah itu sendiri.