### **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

## A. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar dan mengajar merupakan suatu kegiatan yang sangat kompleks dalam kaitannya dengan bagaimana menjadikan suatu kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif, efisien, krea tif dan juga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dalam arti menyenangkan sehingga anak tidak terlalu tegang dan tujuan dari pembejaran tetap tercapai.

Supaya kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai, guru sebaiknya menentukan pendekatan dan metode yang akan digunakan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menentukan suatu pendekatan dan metode tentunya harus disesuaikan terlebih dahulu dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari.

Pengalaman pada setiap tahun bahwa sebagian atau bahkan hampir semua siswa di kelas III SDN Langenharjo 01, Kecamatan Margorejo, Kabupaten Pati, kurang bersemangat dalam belajar IPS, terutama dalam mempelajari materi tentang konsep uang. Dengan kurangnya semangat dalam mengikuti pelajaran tersebut menjadikan pemahaman siswa dalam memahami materi konsep uang menjadi rendah.

Menurut Mukhtar dan Martinis Yamin dalam bukunya M, Sobri Sutikno (2014: 20-22) menjelaskan bahwa, "untuk mewujudan pembelajaran yang berhasil seorang guru harus melaksanakan beberapa peran diantaranya guru sebagai model, guru sebagai perencana, guru sebagai pendiagnosa kemajuan belajar peserta didik, guru sebagai pemimpin, dan guru sebagai petunjuk jalan kepada sumber-sumber".

Dari data yang penulis dapatkan, bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa di kelas III, SDN Langenharjo 01, Kecamatan Margorejo, Kabupaten Pati, pema haman konsep uang ternyata masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran IPS mengenai konsep uang KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, namun ternyata setelah dilaksanakan tes formatif, hasilnya menunjukkan belum memenuhi target, karena lebih dari 70% dari 18 siswa mendapat nilai dibawah 75. Maka dengan demikian dapat dikatakan pemahaman konsep uang untuk siswa kelas III SDN Langenharjo 01 rendah.

Pada dasarnya siswa merasa malas dan kurang tertarik ketika mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas mungkin dikarenakan metode yang digunakan guru ketika menyampaikan materi pelajaran kurang tepat at au membosankan. Oleh karena itu, penulis merasa tertantang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep uang melalui metode *Problem Based Learning* dengan bermain peran supaya siswa lebih tertarik

mengikuti proses pembelajaran dan pemahaman siswa tentang konsep uang dapat meningkat.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep uang pada siswa kelas III SDN Langenharjo 01 da lam pembelajaran IPS, perlu penerapan metode pembelajaran yang tepat. Penulis akan melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian. Penelitian ini mengenai peningkatan pemahaman konsep uang melalui metode *Problem Based Learning* dengan bermain peran pada siswa kelas III SDN Langenharjo 01, Kecamatan Margorejo, Kabupaten Pati. Dalam hal ini penulis menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas III semester 2.

### B. Perumusan Masalah

Apakah pemahaman konsep uang dapat ditingkat kan melalui metode *Problem Based Learning* dengan bermain peran pada siswa kelas III semester 2 SD Negeri Langenharjo 01 Pati Tahun 2014/2015

## C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep u ang melalui metode *Problem Based Learning* dengan bermain peran pada siswa kelas III SDN Langenharjo 01 Pati Tahun 2014/2015.

#### D. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Bagi Siswa
  - Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan siswa untuk peningkatan kualitas belajar siswa dalam pelajaran IPS, khususnya tent ang konsep uang.

# 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

## b. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam menyampaikan materi pelajaran IPS, khususnya tentan g konsep uang melalui metode *Problem Based Learning* dengan bermain peran.

# c. Manfaat Bagi Sekolah

- Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam merencanakan pembelajaran di masa yang akan datang.
- 2) Dapat dijadikan sebagai awal pelaksanaan inovasi pendidikan di Sekolah Dasar dengan menerapkan berbagai metode dalam pembelajaran.
- 3) Dapat memberikan sumbangan yang berharga karena dapat memperbaiki prestasi belajar siswa.