

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tingkat dan mutu pendidikan bisa membentuk karakteristik bangsa. Seperti sumber daya manusia suatu bangsa bisa dilihat dari tingkat dan mutu pendidikan yang ada. Untuk itu dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus diaplikasikan dalam proses pembelajaran disetiap kelas pada jenjang pendidikan. Pemerintah sudah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya meningkatkan kompetensi guru, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana serta meningkatkan manajemen sekolah.

Dalam pembelajaran diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru sebagai pembimbing siswa harus mampu menguasai berbagai strategi atau metode pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah siswa termotivasi belajar diharapkan prestasi belajarnya pun akan baik.

Menurut Prastyia Irawan dkk. dalam Agus Suprijono (2011:162) mengutip hasil penelitian Fyan dan Maehr yaitu bahwa dari tiga faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu latar belakang keluarga, kondisi atau konteks sekolah dan motivasi, maka faktor terakhir merupakan faktor yang paling baik. Masnur menjelaskan, dalam Hamdani (2011:290) motivasi adalah daya atau perbuatan yang mendorong seseorang; tindakan atau perbuatan merupakan gejala sebagai akibat dari adanya motivasi tersebut. Seorang siswa dapat belajar dengan giat karena motivasi dari luar dirinya, misalnya adanya dorongan dari orangtua atau gurunya, janji-janji yang diberikan apabila ia berhasil dan sebagainya. Akan tetapi, akan lebih baik apabila motivasi belajar datang dari dalam dirinya sendiri, sehingga ia akan terdorong secara terus-menerus, tidak bergantung pada situasi diluar.

Pada kenyataannya masih terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat ketika dalam pembelajaran, siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran, siswa bermain sendiri, siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran, kerjasama antar anggota kelompok rendah, dan siswa kurang memperhatikan guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan metode ceramah ternyata membuat siswa pasif dan membosankan. Karena pembelajaran masih seperti itu yang membuat motivasi belajar rendah sehingga prestasi belajar mereka rendah.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 23 Januari 2015 banyak siswa yang motivasi belajar atau minat siswa dalam pembelajaran IPS mereka masih rendah. Hal yang demikian dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri Sumberan Kecamatan Jaken Kabupaten Pati. Pada kegiatan sehari-hari menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang motivasi belajarnya sangat rendah, sehingga prestasi belajarnya menurun. Pada mata pelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Setelah dilakukan evaluasi mengerjakan tes formatif, nilai hasil kerja siswa dari 6 siswa yang tuntas hanya 2 siswa, dengan tingkat ketuntasan 33,3% dan yang belum tuntas 4 siswa dengan tingkat ketuntasan 66,7%. Secara umum hasilnya belum memuaskan.

Kemungkinan besar hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut, 1) Siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran 2) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, 3) Kurangnya minat atau motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, 4) Metode yang dipilih guru kurang tepat, dan 5) Alat peraga yang kurang memadai. Berdasarkan beberapa faktor di atas, motivasi belajar termasuk yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Hamdani (2011:290) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, metode yang tepat, komunikasi yang dinamis, dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan adanya strategi atau metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif diharapkan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Menurut Suprijono (2011:83) Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup juga pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Strategi pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Melalui strategi pembelajaran *role playing* siswa diarahkan siswa untuk peka terhadap lingkungan yaitu mengontruksi memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

Oleh karena itu penulis ingin meningkatkan motivasi belajar siswa melalui judul “Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi *Role Playing* Pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Sumberan Tahun 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tersebut, diantaranya :

- a. Siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran IPS
- b. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru
- c. Kurangnya motivasi belajar atau minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS
- d. Hasil belajar mata pelajaran IPS rendah.
- e. Strategi atau metode yang dipilih guru kurang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini ada tiga, yaitu :

- a. Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sumberan semester genap tahun 2014/2015.
- b. Strategi yang digunakan adalah *role playing*
- c. Aspek yang akan ditingkatkan adalah motivasi belajar IPS.

D. Rumusan Masalah

“Apakah melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberan Tahun 2014/2015?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri Sumberan Tahun 2014/2015.”

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi/manfaat agar siswa lebih gemar belajar dan dapat mengembangkan pembelajaran dengan berbagai strategi salah satunya adalah strategi *role playing* sehingga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Siswa

Dengan penerapan strategi *role playing* siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran serta semakin tertarik mengikuti pembelajaran. Kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran semakin meningkat, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Manfaat Bagi Guru

Dengan strategi pembelajaran *role playing* siswa kelas IV SD Negeri Sumberan Jaken Pati, guru akan mengetahui penggunaan berbagai strategi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat sebagai acuan untuk membimbing siswa dalam memotivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang sebelumnya tingkat keberhasilan belajar siswa rendah.