

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sebagai salah satu usaha nyata untuk meningkatkan kegiatan manusia agar lebih berkualitas. Menurut Kurniawan (2017), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Para masyarakat mengartikan pendidikan adalah pengajaran yang dilakukan di sekolah yang mana sekolah tersebut sebagai tempat terjadinya pengajaran atau pendidikan formal. Jadi pendidikan tidak seluruhnya terjadi di sekolah tetapi pendidikan bisa jadi di rumah yang mana orang tua yang menjadi gurunya.

Fungsi tujuan pendidikan sebagai gambaran ideal yang sarat dengan nilai-nilai baik, luhur, pantas, benar dan indah bagi kehidupan. Suardi (2010:7) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran atau latihan, diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan itu. Dalam konteks ini tujuan pendidikan merupakan komponen dari sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya setiap tenaga pendidik perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan. Demi mencapai tujuan pendidikan, yakni standar kompetensi yang harus dimiliki siswa, guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan sangat menentukan keberhasilannya. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa diikuti oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pendidikan, maka kurikulum itu tidak akan memiliki makna.

Fenomena yang terjadi saat ini khususnya pada kelas V mengalami sedikit kendala pada hasil belajar dalam mata pelajaran IPS dikarenakan sulitnya siswa dalam memahami dan mengingat tentang kisah-kisah sejarah yang terdapat pada pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS sering dikeluhkan oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit, jika keadaan ini dibiarkan terus menerus dalam waktu yang panjang tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa baik pelajaran IPS maupun pada

pelajaran lainnya. Kemudian permasalahan yang paling utama sekali adalah ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, kebanyakan siswa berbicara sendiri-sendiri tanpa menghiraukan guru yang menerangkan materi pelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa tanpa komentar, hanya menerima apa yang mereka dapat dan enggan menanyakan materi yang tidak mereka pahami. Apalagi ketika guru meminta agar siswa bertanya, mereka pun diam. Fakta ini dilatarbelakangi karena siswa kurang diberikan strategi pembelajaran yang memadai serta metode yang kurang tepat. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan kreativitas dan keaktifan seorang pengajar dalam membuat strategi dan metode pembelajaran semenarik mungkin sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kegiatan pembelajaran di sekolah harus merujuk pada 4 karakter belajar abad 21 yaitu kemampuan 4C (Sugiyarti and Arif 2018, 440). 1) *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali dengan kemampuan seseorang mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilai dari sudut pandang yang digunakannya. 2) *Communication* (komunikasi) adalah bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas Pendidikan. 3) *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan, dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya. 4) *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan terobosan atau inovasi baru bagi dunia pendidikan. Kreativitas membekali seorang peserta didik yang memiliki daya saing dan memberikan sejumlah peluang baginya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Kegiatan pembelajaran, peran siswa dan guru haruslah seimbang dan bisa memberikan timbal balik untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Tidak hanya guru yang harus aktif dalam pembelajaran, namun siswa

pun harus diikuti sertakan keaktifannya, dengan begitu kegiatan pembelajaran akan berjalan optimal. Untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran tersebut guru harus kreatif untuk bisa mencari dan menggunakan metode apa yang cocok untuk digunakan dalam penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus selalu memperhatikan aktivitas siswa agar tidak ada siswa yang pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik tercermin dari partisipasi/respon mereka baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, atau menanggapi permasalahan maupun materi yang diajarkan.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang terarah dan efektif diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah metode sosiodrama. Menurut Hamdani (2011:80) mengatakan bahwa metode adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan sehingga mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui penerapan metode sosiodrama diharapkan siswa mampu memahami dan mencapai hasil belajar yang di harapkan.

Peneliti memilih metode ini karena mempunyai keunggulan diantaranya peserta didik dapat menggunakan daya fikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan dilakukannya sosiodrama sehingga siswa mampu mengingat cerita yang terdapat di dalam teks drama yang diperankan oleh siswa. Berdasarkan penelitian Mutia sari, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh” dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas Va MIS Lamgugob Banda Aceh dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil persentase aktivitas guru pada siklus I berada pada nilai 65,18% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai nilai 93,57% dengan kategori baik sekali. Demikian pula pada aktivitas siswa pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* memperoleh nilai 62,96% yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai yang diperoleh 95% dikategori baik sekali. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, siswa yang mencapai ketuntasan secara individu 17 orang dengan perolehan nilai sebesar 56,66% dikategori cukup, dan yang belum

mencapai ketuntasan sebanyak 13 orang siswa dengan perolehan nilai 43,43%. Pada siklus II siswa yang mencapai ketuntasan secara individu sebanyak 26 siswa dengan perolehan nilai sebesar 86,66% dan yang belum mencapai ketuntasan hanya 4 orang dengan perolehan nilai sebesar 13,34%. Hal ini mengalami peningkatan yang dikategorikan baik sekali.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti akan mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Sosiodrama Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas V SDN 2 Sindangkasih Kecamatan Purwakarta Kabupaten Purwakarta).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial selama penerapan metode sosiodrama?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkan metode sosiodrama?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka terdapat tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial selama penerapan metode sosiodrama
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan metode sosiodrama.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara keseluruhan, manfaat dari hasil penelitian ini adalah mendapatkan informasi baru mengenai penerapan metode sosiodrama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini antara lain, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan wawasan baru mengenai metode sosiodrama pada siswa sekolah dasar serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di masa depan.

Okka Setiawanti, 2023

*PENERAPAN METODE SOSIODRAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2. Manfaat Praktis

### a. Guru

Penelitian ini dapat membantu guru, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan mengenai berbagai variasi penggunaan metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme guru dalam proses mengajar.

### b. Siswa

Harapannya, melalui penerapan metode sosiodrama, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat meningkat dengan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan.

### c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengelolaan administrasi pendidikan dan memberikan dukungan bagi kepala sekolah dalam upaya pembinaan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif saat proses pembelajaran.

### d. Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan informasi lebih lanjut bagi pembaca yang tertarik dalam melakukan penelitian serupa.

## 1.5 Sistematika Organisasi Penulisan

Struktur organisasi skripsi ini menyajikan keseluruhan isi skripsi beserta pembahasannya dengan urutan dari Bab I hingga Bab V. Berikut adalah penjabaran dari struktur tersebut:

### 1. Bab I : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, dan Manfaat Penelitian, serta Organisasi Penulisan.

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, alasan mengapa penelitian dilakukan, serta perumusan masalah sebagai fokus utama penelitian. Selain itu, dijelaskan juga manfaat dan tujuan dari hasil penelitian ini. Bab I juga berisi penjelasan tentang struktur dan urutan penulisan dalam skripsi ini.

### 2. Bab II: Kajian Teori

Bab ini berisi penjelasan mendalam tentang teori yang relevan dengan penelitian ini. Bagian ini mencakup pengertian Metode Sosiodrama, langkah-langkah Metode Sosiodrama, kelebihan, kekurangan, dan tujuannya. Selain itu,

diuraikan pula tentang pengertian hasil belajar dan pengertian pembelajaran IPS, tujuan dari pembelajaran IPS, karakteristik dan hakikat pendidikan IPS di sekolah dasar.

3. Bab III: Metode Penelitian

Pada bab ini, dijelaskan secara rinci tentang komponen-komponen dari metode penelitian yang digunakan. Termasuk di dalamnya adalah desain penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

4. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil temuan dari penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan. Hasil temuan tersebut akan dipaparkan secara mendalam dalam bagian ini, serta dilakukan pembahasan terhadap temuan-temuan tersebut.

5. Bab V: Simpulan, Implikasi dan Saran

Bab ini bertujuan untuk menghadirkan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Bab ini disajikan dengan saran-saran yang dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau untuk perbaikan dalam penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Dengan struktur organisasi yang terdiri dari kelima bab tersebut, skripsi ini diharapkan dapat tersusun secara runtut dan sistematis, memudahkan pembaca dalam memahami penelitian serta hasil-hasilnya.