

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini, akan dibahas mengenai latar belakang kenapa penulis memilih judul ini dalam membuat skripsi, serta terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan penjelasan istilah.

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

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar.

Belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Oleh sebab itu, belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu

terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan tumbuhan atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang sesuatu hal tersebut sebagai perilaku belajar yang tapak dari luar. (Dimiyati dan Mudjiono,2006:7).

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak utuh selalu kreatif dan berkembang. Tetapi pada kenyataannya belum mengarah pada pembelajaran yang bermakna.

Mata pelajaran IPS yang dianggap siswa membosankan, karena IPS syarat dengan materi dan penyampaian guru yang kurang menarik atau tidak beragam, kebanyakan guru ketika mengajar di kelas adalah menugaskan siswa untuk membaca, mengerjakan latihan dan memberi nilai, atau proses pembelajaran yang belaku adalah teacher centered.

Cukup banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar menguasai materi ajar IPS. Kesulitan dalam belajar IPS lebih disebabkan tingkat minat baca yang rendah, serta ketergantungan siswa dalam belajar terhadap guru. Jika tidak ada guru/guru tidak hadir maka siswa yang kurang mandiri dan tidak terbiasa belajar secara mandiri akan memilih menunggu atau bahkan bermain/bercanda dengan rekan sekelasnya. Pengamatan sekilas yang selalu saya lakukan ketika mengajar, dengan bertanya pada siswa yang mengalami kesulitan belajar IPS mendapati jawaban yang

hampir sama. Jawaban dari siswa yaitu malas membaca karena materi IPS bersifat hafalan yang membosankan, tidak menarik dan berbagai alasan lain yang bermuara pada rendahnya minat baca siswa terhadap pelajaran IPS. Memang tidak perlu dipungkiri bahwa ada banyak materi ajar IPS yang mengalami pengulangan-pengulangan ditambah lagi harus menghafal sederet fakta kuno yang tidak pernah dialami subyek belajar, misalnya materi sejarah.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SDN I Jayagiri Lembang diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman.

Guru kelas lima menemukan kesulitan dalam memberikan pelajaran IPS terutama pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia. terkadang siswa tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh guru mengenai materi pelajaran, walaupun guru sudah menjelaskan berulang kali, yang pada akhirnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada evaluasi tidak memuaskan atau dapat dikatakan tidak berhasil dengan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang dibuat oleh guru.

Setelah beberapa metode diterapkan oleh guru, namun hasil belajar siswa tidak ada peningkatan, siswa kelas lima sudah merasa jenuh karena pengulangan materi yang dilakukan oleh guru dengan metode yang tidak dapat menarik siswa, perbaikan nilai pun sering terjadi pada materi ini, dikarenakan siswa hanya menghafal tidak memahami materi persiapan Kemerdekaan Indonesia.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas lima SDN I Jayagiri Lembang terutama pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* yang sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merasa termotivasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas 5 SDN I Jayagiri Lembang dengan mengambil judul ” **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah :

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* terhadap pemahaman siswa mengenai materi persiapan kemerdekaan Indonesia ?
2. Apakah dengan menerapkan metode *role playing* pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan judul dan permasalahan di atas maka peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan tentang penerapan metode role playing di kelas lima SDN I Jayagiri Lembang untuk memahami materi persiapan kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran IPS.
2. Mendeskripsikan tentang hasil belajar siswa kelas lima SDN I Jayagiri Lembang dengan menggunakan metode role playing.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. SDN 1 Jayagiri Lembang

Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan pendekatan pembelajaran yang dianggap relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri 1 Jayagiri Lembang dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa dan perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran lain.

2. Guru

Dapat melatih guru untuk membiasakan meneliti pembelajaran di kelas, sehingga dapat menghasilkan sebuah kreativitas dan kinerja guru yang baik dalam merancang strategi pembelajaran IPS khususnya tentang materi persiapan kemerdekaan Indonesia.

### 3. Siswa

Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Serta dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

## **E. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda dalam pembahasan selanjutnya, maka peneliti perlu memberikan penjelasan tentang arti beberapa istilah penting yang dipandang perlu mendapat penjelasan. Beberapa istilah yang perlu ditegaskan adalah :

### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

### 2. Metode Role Playing

Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan

imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

#### **F. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan mengadopsi model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu ; perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif analitik, yang berusaha dan

merefleksikan suatu pendekatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan prosedur pengajaran di kelas.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima yang berjumlah 29 orang. Objek penelitian adalah siswa pembelajaran IPS. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar, observasi, angket dan wawancara. Tes hasil belajar dilaksanakan setiap akhir siklus dan observasi dilaksanakan setiap pertemuan dan selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan wawancara dan angket dilaksanakan setelah proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis and Taggart. Dalam PTK ini pengolahan datanya menggunakan teknik deskriptif kualitatif, data, serta temuan-temuan yang diperoleh selama proses penelitian berdasarkan data hasil LKS, lembar pengamatan *Role Playing*, lembar wawancara, catatan lapangan, serta lembar observasi yang dapat dideskripsikan secara akurat dan hasilnya diolah secara kualitatif sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang tepat.

Data-data dianalisis mulai dari siklus satu dan siklus tiga untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase yang dikelompokkan dalam lima kategori yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Kemudian setelah diklasifikasi kategori tingkatan dan persentase, data hasil belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan belajar secara keseluruhan untuk mengetahui pencapaian indikator.