

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Menurut UU Sisdiknas dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Materi pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu.

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan pengetahuan saja tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa dan Negara dalam berbagai karakteristik (Susanto, 2013:144). Oleh karena itu, bahwa begitu pentingnya mempelajari IPS sehingga pembelajaran IPS dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. IPS dipelajari sejak dari pendidikan dasar, karena pendidikan dasar adalah tiang penyanggah bagi pendidikan selanjutnya. Maka dari itu pendidikan IPS di sekolah dasar haruslah dipelajari dengan sungguh-sungguh.

Sebagai pendidik di sekolah dasar harus mampu membekali pengetahuan, nilai, dan sikap serta keterampilan kepada peserta didik agar peserta didik mampu bertanggung jawab dan berkarakter. Untuk menciptakan suasana belajar yang disenangi siswa, guru perlu melakukan suatu inovasi. Salah satunya adalah dengan memilih pembelajaran yang menarik dan mempermudah proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat memahami materi ajar yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Data hasil ulangan harian siswa menunjukkan bahwa kurangnya hasil belajar, yang terlihat dari banyaknya nilai rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM yang ditentukan di SDN Buahbatu lembang untuk pelajaran IPS adalah (6,5). Dari 24 siswa kelas V

hanya terdapat 8 orang siswa yang memenuhi KKM dan 16 siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan sehingga guru harus melakukan remedial. (sumber: nilai hasil ulangan IPS kelas V SDN Buahbatu Lembang).

Namun pada kenyataannya ketika guru menjelaskan dengan metode ceramah, yang membuat anak bosan dengan pembelajaran ini. anak masih belum mengerti apa arti atau tujuan pembelajaran yang mereka pelajari. Menurut guru kelas yang peneliti wawancarai bahwa siswa kurang antusias dengan pelajaran IPS karena selain jam pelajaran IPS di SDN Buah Batu setelah istirahat siswa juga kurang antusias dengan pelajaran ini karena siswa hanya mendengarkan ceramah dan dinilai guru siswa bosan dengan mata pelajaran IPS karena semua materi hafalan. Oleh karena itu mereka hanya menghafal tidak memahami makna nya

Dari gejala-gejala yang timbul dari hasil studi pengajar peneliti mendapati penyebab dari permasalahan mengenai pembelajaran IPS di SDN Buahbatu kelas V yaitu :

1. Guru mengaku kesulitan dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi sejarah
2. Antusias belajar siswa rendah dalam kegiatan belajar
3. Strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode ceramah
4. Pembelajaran IPS lebih cenderung pada proses hafalan
5. Siswa jarang sekali belajar berkelompok atau diskusi
6. Siswa kurang bersemangat mengikuti pelajaran IPS
7. Siswa jarang mengikuti pelajaran yang di ajarkan oleh guru
8. Siswa sering kali meremehkan mata pelajaran IPS

Melihat latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung tidak efektif dan Perlu adanya perubahan model pembelajaran untuk memotivasi siswa agar giat belajar terutama dalam mata pelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka metode *Role Playing* dapat menjadi pilihan karena metode *role playing* dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa.

Role Playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar

membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Role Playing merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berdasarkan kajian latar belakang masalah diatas, maka penelitian tindakan kelas ini memfokuskan kajian pada “*Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda di kelas V semester 2 SDN Buahbatu Lembang*”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dengan menerapkan metode *role playing* di Kelas V SDN Buahbatu.
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda di kelas V SDN Buahbatu dengan menggunakan metode *role playing*.
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di SDN Buahbatu setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan dengan menerapkan metode *role playing* di Kelas V SDN Buahbatu

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda di kelas V SDN Buahbatu dengan menggunakan metode *role playing*
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas V di SDN Buahbatu setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan mengangkat judul “penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda di kelas V Semester 2 SDN Buahbatu” diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

- Perbaikan dalam cara mengajar yang dilaksanakan.
- Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan menggunakan metode *Role Playing* sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik demi tercapainya prestasi belajar yang baik.

2. Bagi Siswa

- Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda.
- Dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, sehingga siswa lebih tertarik atau senang dalam pelajaran IPS.

3. Bagi sekolah

- Memberikan nilai lebih tinggi bagi sekolah di mata masyarakat berkat adanya peningkatan kinerja guru sehingga menambah kepercayaan dan dukungan masyarakat terhadap sekolah.
- Meningkatkan kualitas lulusan dari sekolah, sehingga lulusan mampu bersaing dengan lulusan sekolah lain yang meningkatkan minat masyarakat terhadap sekolah.
- Dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran IPS, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Hipotesis Tindakan

Atas dasar itu, maka peneliti merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Jika menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Buahbatu dalam mata pelajaran IPS tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda”

F. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu secara utuh yang mencakup beberapa aspek yaitu kognitif. *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama tersebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikut termasuk kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai *posttest* yang diberikan setiap akhir pertemuan dalam pembelajaran IPS

2. Metode *Role Playing*

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang