

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS terdiri dari dua kata yaitu Pendidikan dan IPS. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang tidak disengaja dengan membuat manusia yang biasa-biasa saja menjadi manusia yang berkualitas. Dari manusia yang tidak tahu menjadi manusia yang tahu segala hal.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (BSNP, 2006 : 140).

Secara umum melalui mata pelajaran IPS yang diajarkan di sekolah siswa diharapkan dapat menelaah interaksi antara manusia dengan manusia, Tuhan, lingkungannya masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang, serta menelaah gejala lokal dan global dengan memanfaatkan keterampilan dari ilmu sosial yang mereka pelajari. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komperhensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju keberhasilan kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap bidang ilmu yang berkaitan. Pelajaran IPS di SD juga meliputi aspek-aspek manusia, tempat dan lingkungan, waktu, keberlanjutan dan perubahan, sistem sosial dan

budaya, serta perilaku Ekonomi dan kesejahteraan, namun materi IPS yang diberikan harus sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik dan juga sesuai dengan tingkatan kelas. Sehingga pada intinya fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu dengan adanya pelajaran IPS di sekolah, peserta didik diharapkan dapat mengambil keputusan sebagai warga negara yang aktif, yang secara kultural beragam dalam kehidupan masyarakat yang demokratis di dunia yang merdeka ini. Selanjutnya, siswa juga diharapkan dapat berperilaku sesuai dengan keputusan yang bertanggung jawab, baik secara individual maupun sosial, untuk mengamalkan apa yang dipelajari bagi masa depan yang lebih baik untuk semua orang sebagai kepedulian terhadap bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (BSNP, 2006: 140).

Tujuan yang dikemukakan oleh KTSP tersebut diatas, sejalan dengan pendapat Kunandar dalam Yudi Permana (2013: 411) merumuskan tujuan pokok dari pengajaran IPS yaitu memberikan pengetahuan pada manusia bagai mana cara berhubungan dengan alam, berhubungan dengan manusia lain, berhubungan dengan alam sekitar, dan berhubungan dengan Tuhannya.

Tujuan pembelajaran IPS dalam KTSP yang didukung dengan pendapat Kunandar (dalam Yudi Permana, 2013 : 411) tersebut sudah mengandung ide-ide yang dapat mengantisipasi masalah-masalah sosial yang terjadi pada saat ini. Namun kenyataan yang terjadi di sekolah-sekolah masih banyak ditemukan permasalahan pelaksanaan pembelajaran

belum sesuai tuntutan KTSP sehingga masih perlu peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS dalam KTSP yang berorientasi pada kemampuan peserta didik, maka betapa pentingnya hasil belajar dalam proses belajar mengajar karena hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat terjadi jika peserta didik sudah memahami belajar yang diiringi perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan peserta didik, sejauh mana peserta didik telah menguasai suatu kompetensi pelajaran, sehingga seorang guru dapat menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan dari peserta didik serta dapat membantu guru untuk menentukan apakah seorang peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan. Hasil belajar sangat penting bagi peserta didik karena dari hasil belajar tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk menentukan langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program pengembangan kepribadian ataupun untuk penjurusan. Hasil belajar juga dapat menjadi salah satu kebanggaan bagi peserta didik, karena peserta didik mendapatkan rasa kepuasan atas apa yang telah dikerjakannya.

Dalam proses pembelajaran IPS terdapat berbagai masalah. Masalah pelaksanaan pembelajaran IPS yang terjadi pada saat ini didukung dengan pendapat Nurdinah (dalam Yudi Permana, 2013: 413) yang menyatakan “bahwa mata pelajaran IPS sering di anggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari”. Karena itu seharusnya perlu diadakan perubahan cara penyajian materi oleh guru dengan cara yang membuat minat siswa untuk mempelajari pelajaran IPS meningkat yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil PBM itu sendiri.

Sesuai dengan kondisi di lapangan, ternyata permasalahan pada pembelajaran IPS diatas juga ditemukan di SD kelas V. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD kelas V melalui wawancara dengan guru kelas pada mata pembelajaran IPS mengungkapkan bahwa, hasil belajar

siswa masih rendah. Dari 35 orang siswa hanya terdapat 10 siswa (30%) siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 25 siswa (70%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan 65 dengan rerata kelas yaitu 70. Pembelajaran IPS di SD sudah menerapkan metode-metode dan media pembelajaran. Metode-metode pembelajaran yang diterapkan sudah disesuaikan dengan materi IPS yang diberikan oleh guru. Guru mengatakan pada dasarnya bahwa metode-metode dan media pembelajaran yang digunakan masih sederhana dan seadanya karena kekurangan fasilitas sarana dan prasarana. Hal ini mengakibatkan siswa kurang mampu menyerap dan mengikuti materi pembelajaran dengan baik sehingga ada beberapa siswa yang kemampuan berpikirnya masih jauh dibandingkan dengan siswa-siswa yang lainnya. Dengan demikian penggunaan metode-metode dan media pembelajaran yang sudah diusahakan semaksimal mungkin di kelas masih belum bisa mendongkrak prestasi belajar yang tinggi sebagaimana yang diharapkan oleh guru.

Kegiatan wawancara diatas menunjukan bahwa hasil pembelajaran IPS kurang optimal. Hal itu didukung dengan data hasil tes yang diberikan di kelas V dalam kegiatan PLP. Data hasil tes tersebut menunjukan bahwa dari 35 siswa masih terdapat 34 siswa (97,14%) pada pembelajaran IPS yang nilainya belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Data hasil belajar ditunjukan dengan nilai terendah 28 dan nilai tertinggi 75 dengan rerata kelas 70. Data hasil belajar tersebut merupakan dampak dari pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru, oleh sebab itu pelaksanaan pembelajaran tersebut perlu sekali adanya inovasi proses pembelajaran menggunakan metode-metode yang inovatif dan kreatif, agar siswa di kelas dapat memperoleh nilai hasil belajar IPS sesuai KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan data hasil belajar yang rendah dan pelaksanaan pembelajaran yang kurang optimal, peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu metode pembelajaran yang inovatif adalah metode *role playing*. Maka dari itu peneliti

menetapkan alternatif tindakan dengan menggunakan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD kelas V dalam pembelajaran IPS.

Menurut Komalasari (2013: 80) mengemukakan bahwa *Role playing* adalah suatu metode 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 ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Kelebihan metode pembelajaran *Role Playing* adalah setelah siswa melihat dan membaca tentang sekitar proklamasi maka siswa akan memiliki keinginan untuk memerankan adegan tokoh dalam skenario, selain itu dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* juga dapat melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Hal ini sangat penting, sebab siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh atau sesuai dengan tokoh yang dilihatnya, selain itu, permainan yang dilakukan merupakan penemuan yang mudah sehingga dapat digunakan dalam situasi yang berbeda, dan permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, serta guru dapat mengevaluasi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pelaksanaan pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan metode *Role Playing*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan metode *Role Playing*?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi setelah menggunakan metode *Role Playing*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran IPS.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pelaksanaan pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan metode *Role Playing*
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan metode *Role playing*.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi setelah menggunakan metode *Role Playing*.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan sebagai tambahan khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pembaca khususnya tentang Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Disamping itu, hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS ataupun mata pelajaran lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai sarana untuk membelajarkan siswa secara

menyeluruh dan dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu siswa melakukan permainan. Selain itu, guru dapat mengembangkan serta melakukan pembaharuan (inovasi) kegiatan belajar mengajar di kelas dengan cara guru memperbaiki metode pembelajaran yang digunakan di kelas menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menarik bagi siswa sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang penuh dengan rasa penghayatan, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Siswa

Dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta repon siswa pada pembelajaran IPS menjadi suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat membangun imajinasi, penghayatan, dan membuat siswa menjadi cepat tanggap terhadap suatu materi yang diajarkan serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi dalam melakokan adegan yang akan dimainkan serta dapat membangun pengetahuan sendiri yang didapat dari pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pengalaman belajar menyenangkan yang didapatkan oleh siswa akan mempermudah siswa dalam mengingat materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

c. Sekolah

Dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*, sekolah dapat mendapatkan informasi dan bahan referensi kajian perbaikan dalam pembelajaran serta berbagai acuan untuk peningkatan kualitas hasil proses pembelajaran, profesionalisme guru, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, dan mutu pendidikan di Sekolah melalui pembelajaran yang inovatif. Kemudian menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pengajaran di sekolah.