

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS merupakan mata pelajaran yang telah lama dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena metode atau model yang dipakai guru lebih banyak ceramah tanpa aktivitas yang menantang sekaligus yang menyenangkan. Siswa hanya diberi dengan sejumlah banyak informasi dan konsep sosial yang abstrak yang harus mereka hafalkan. Mereka tidak diberi kesempatan yang luas untuk mengkonstruksikan konsep yang abstrak itu melalui aktivitas yang nyata yang sebenarnya dialami sehari-hari.

Hasil observasi dilapangan mengindikasikan, bahwa sebagian besar proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya tergantung pada kualitas kurikulum, pendidik dan siswa. Keberhasilan siswa juga ditentukan dari ketercapaian kompetensi-kompetensi yang disyaratkan sebuah mata pelajaran. Untuk mencapai itu, model pembelajaran yang monologis dan cenderung hanya ceramah menjadi tidak cukup memadai lagi. Sehingga sekolah dituntut mengembangkan kompetensi siswanya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada semester I tahun pelajaran 2014/2015 dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Cibodas, guru hanya memperlihatkan siswa sebagai objek belajar, secara pasif hanya menerima ilmu pengetahuan dari guru, akibatnya siswa juga kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya bisa melihat, mendengar, menulis dan mengerjakan.

Pada saat siswa ditanya hanya diam, tidak mau bertanya, dan berpendapat terhadap materi yang diajarkan. Hal ini kemungkinan menyebabkan hasil belajar siswa rendah, hal itu bisa dilihat dari nilai rata-rata IPS pada ujian akhir semester I tahun pelajaran 2014/2015.

Kesimpulan yang dikemukakan penulis pun diperkuat dengan rekapan hasil belajar siswa yang diambil penulis dari nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS pada materi jasa dan peranan tokoh pejuang dalam

memproklamasikan kemerdekaan. Rekapan belajar siswa dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 1.1
Rekapitulasi pra siklus

No	Nama	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Ya	Tidak
1.	HA	40		√
2.	AR	50		√
3.	AF	50		√
4.	AY	60		√
5.	AS	40		√
6.	AT	40		√
7.	CK	50		√
8.	DG	50		√
9.	DA	50		√
10.	DK	60		√
11.	DW	70	√	
12.	DD	60		√
13.	EW	50		√
14.	GG	40		√
15.	HF	70	√	
16.	MMR	60		√
17.	MR	60		√
18.	NN	70	√	
19.	ND	40		√
20.	PP	30		√
21.	RA	40		√
22.	RS	50		√
23.	SS	60		√
24.	SR	40		√
25.	SD	30		√
26.	SD	50		√
27.	T S	40		√
28.	TH	70	√	
29.	TH	30		√
30.	VN	60		√
31.	YL	30		√
32.	AP	30		√
33.	SN	60		√
34.	H	40		√
Jumlah		1670	4	30
Rata - Rata		49,11%	11,76%	88,23%

Dari rincian tabel 1.1 diatas nilai siswa juga dapat di klasifikasikan lagi pada tabel 1.2 dibawah ini yang selanjutnya dideskripsikan berdasarkan hasil nilai yang siswa peroleh.

Tabel 1.2
Tabel klasifikasi nilai hasil dan tes

No	Nilai (d)	Jumlah Siswa(F)	D x F
1	100		
2	90		
3	80		
4	70	4	280
5	60	8	480
6	50	8	400
7	40	9	360
8	30	5	150
9	20		
10	10		
	Jumlah	34	
	Rata - rata		49,11

Tabel diatas menunjukkan bahwa data nilai rata -rata siswa pada saat tes adalah 49,11%. Siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 4 orang (11,76%), siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 8 orang (23,52%), siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 8 orang (23,52%), siswa yang memperoleh nilai 40 sebanyak 9 orang (26,47%), siswa yang memiliki nilai 30 sebanyak 5 orang (14,70%). Dari hasil tes yang ada dapat disimpulkan bahwa siswa belum sepenuhnya paham dan benar – benar menguasai materi dengan baik, sehingga nilai yang diperoleh siswa masih dibawah rata –rata atau masih belum mencapai ketuntasan belajar maksimum yaitu sebesar 65. Sedangkan siswa Yang Mmpu memperoleh nilai diatas 65 hanya 4 orang (11,76%)

Salah satu indikasi penyebab munculnya masalah diatas adalah guru kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dan mengeluarkan ide-ide

atau kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi saja kepada siswa. Namun, guru juga harus terampil menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Model pembelajaran yang menarik akan dapat mengarahkan siswa agar lebih berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model *role playing*. Dikarenakan agar siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok maupun individu untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar.

Berdasarkan fakta dan data yang diperoleh dari hasil akhir pembelajaran dan wawancara dengan guru, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 3 Cibodas dalam menyerap dan memahami materi jasa dan peranan tokoh pejuang dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, nilainya masih sangat jauh dari target yang diharapkan.

Melalui refleksi diri, dan diskusi dengan guru dapat di analisis bahwa kemungkinan besar faktor penyebab rendahnya tingkat penguasaan dan kurang tertariknya siswa terhadap materi Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah model dan metode yang di gunakan tidak sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru, dalam proses pembelajaran guru kurang menguasai siswa, guru tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan penemuan informasi, penjelasan guru yang selalu verbalisme, dan metode ceramah menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ajar pembelajaran.

Permasalahan yang muncul adalah bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah memilih atau menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan suatu materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) kegiatan pembelajarannya akan terfokus pada siswa, siswa lebih banyak beraktivitas, karena dalam proses pembelajarannya akan melakukan bermain peran. Guru hanya berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul :

“ Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips.”

B. Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”mampukah penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SDN 3 Cibodas pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia?”

Sedangkan rumusan masalah secara khusus sesuai dengan latar belakang masalah tersebut diatas dapat dirinci sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Role Playing* pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia di kelas V A SD Negeri 3 Cibodas?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS setelah diterapkan model *Role Playing* pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia di kelas V A SD Negeri 3 Cibodas?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum :

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah ingin menerapkan model *Role Playing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V A SD Negeri

3 Cibodas pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia.

2. Tujuan khusus :

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan maka penelitian ini bertujuan agar memperoleh gambaran tentang :

- a. pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia di kelas V A SD Negeri 3 Cibodas.
- b. Peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia di kelas V A SD Negeri 3 Cibodas.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan banyak memberikan masukan dan manfaat berupa :

1. Manfaat Teoritik

Melalui hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberi bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar IPS khususnya penerapan model *Role Playing* di Sekolah Dasar. Selain itu memberikan referensi dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Menghargai jasa dan peranan tokoh pejuang dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah wawasan tentang penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang dapat menciptakan hasil belajar siswa melalui pengalamannya.

- 2) Dapat melakukan aspirasi bagi guru untuk melakukan proses belajar dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

- 1) Dengan model pembelajaran *Role Playing* ini, siswa dapat menemukan pengalaman dan pengetahuan awal yang dimilikinya.
- 2) Dengan model *Role Playing* ini, dapat membantu siswa dalam menggali pemahaman baru dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal mengenai materi yang dipelajarinya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam penyediaan dan pengelolaan sumber belajar disekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dengan dilaksanakan penelitian tindakan ini dapat menambah wawasan pengetahuan dalam menerapkan model *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan penelitian ini adalah : “Jika menerapkan model *Role Playing* dengan tepat, maka hasil belajar IPS pada materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Pejuang Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia di Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 3 Cibodas Desa Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2014/2015 akan meningkat”.

F. Definisi Oprasional

1. *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

2. Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial

Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori – teori kehidupan didalam masyarakat tapi mampu menjalani kehidupan nyata dimasyarakat sebagai insan sosial. (Syapriya, 2006, hlm 3)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran siswa berupa aspek kognitif, Afektif, dan psikomotor. Namun pada penelitian ini akan diukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif Pada kategori C3 yaitu penerapan setelah melakukan kegiatan *Role Playing* melalui instrumen penilaian berupa *pre test* dan *post test*, dan hasil belajar siswa berupa aspek afektif sikap siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. pada kategori A1 yaitu menerima dan A2 yaitu merespon.