

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: *Manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab*. Oleh karena itu, pendidikan harus berfungsi secara optimal sebagai wahana utama dalam pembangunan bangsa dan karakter.

Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap.

Reigeluth dan Carr-Chellman, 2009 (dalam Yaumi, 2013, hlm.8) menjelaskan bahwa istilah pembelajaran dapat dipahami melalui dua kata, yakni pembelajaran yang merujuk pada *instruction* yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (dalam hal ini peserta didik pasif) dan berlandaskan *construction* pembelajaran yang dilakukan sendiri oleh peserta didik (di sini, peserta didik aktif).

Keberhasilan pencapaian suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Minat belajar siswa cenderung minim, hal terlihat dari sikap siswa yang hanya ingin bermain dengan teman sebangkunya atau teman barisan yang lain, pada saat pembelajaran berlangsung konsentrasi siswa tidak bpusat pada guru, aktivitas siswa cenderung pasif, dan

terlihat membosankan. Agar siswa aktif mengikuti proses belajar mengajar maka dibutuhkan teknik-teknik mengajar yang erat kaitannya dengan penggunaan metode yang sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak dikelas salah satunya dengan pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik anak SD.

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya yang akan dilaksanakan adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. (sanjaya, 2008; Nurhidayanti, 2011; Gunawan, 2014)

Metode *Role Playing* ini berasal dari kata *Role* dan *Play* dalam bahasa inggris. *Role* berarti peran yang merujuk pada lakon yang akan dipelajari baik berperan sebagai tokoh hidup maupun tokoh sejarah sedangkan semata melainkan untuk mendramakan atau mempertontonkan peranan yang dimainkan dengan tidak melupakan nilai-nilai pelajaran pokok yang dipelajari. Penggunaan metode *Role Playing* ini dipilih karena merupakan metode yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar. Jika siswa sudah merasa senang hatinya, hal tersebut akan mendorong minat, kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan model didukung oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya, penelitian dari Roni Rusmawan (2014) tentang Mengatasi Kesulitan Siswa Kelas 4 Bayuasih 1, dalam Memahami Konsep Jual Beli dengan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*). Menurut hasil penelitian tersebut menunjukkan penggunaan metode *Role Playing* meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas siswa dan guru. Maka dari itu peneliti ingin meneliti lebih dalam lagi melakukan penelitian

tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dengan menggunakan metode *Role Playing* ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah dikarenakan suasana di dalam lingkungan kelas menjadi menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS. Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Proklamasi Kemerdekaan”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dan Kemerdekaan Indonesia ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dan Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* ?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah yang dikemukakan pada rumusan masalah. Maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penilaian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa setelah adanya penerapan metode *Role Playing* pada materi Proklamasi dan Kemerdekaan Indonesi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Proklamasi dan Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat bagi guru
 - a. Memberikan pengetahuan baru tentang pentingnya penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.
 - b. Memberikan inovasi baru bagi guru pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan metode *Role Playing*.
 - c. Dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran di sekolah.
2. Manfaat bagi siswa
 - a. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
 - b. Membantu siswa untuk lebih aktif membangun sendiri pengetahuannya dalam proses pembelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
4. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan acuan untuk menjadi calon pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian-kajian pustaka yang terdiri dari pembelajaran kooperatif, metode *Role Playing* dan hasil belajar siswa.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarah pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang digunakan hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai temuan penelitian dan pembahasan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini menjelaskan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.