

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang sadar tujuan. Pendidikan tidak akan terlepas dari pengajaran. Maksudnya tidak lain bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu peristiwa yang terikat, terarah pada tujuan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Menurut Tatang Syaripudin (2013, hlm. 3) dalam arti luas pendidikan adalah hidup. Maksudnya bahwa pendidikan adalah segala pengalaman (belajar) di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (Syaripudin & Kurniasih, 2013, hlm. 133):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Lebih rinci, sebagai usaha sadar dan terencana, pendidikan tentunya harus mempunyai dasar dan tujuan yang jelas, sehingga dengan demikian baik isi pendidikan maupun cara-cara pembelajarannya dipilih, diturunkan dan dilaksanakan dengan mengacu kepada dasar dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pada Sekolah Dasar, pendidikan berfungsi memberikan bekal dasar pengembangan kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun masyarakat. Di samping itu juga berfungsi mempersiapkan anak didik untuk mengikuti pendidikan di tingkat pertama serta membekali sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang seharusnya menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan melekat, temuan dilapangan pada kenyataannya masih sangat banyak pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa atau dengan kata lain dapat dikatakan guru masih menggunakan metode konvensional yang artinya guru hanya mentransfer atau memberikan ilmu secara satu arah. Hal tersebut menjadikan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dianggap monoton dan membosankan, menjadikan pembelajaran IPS yang begitu banyak materi mengenai sejarah semakin

tidak disukai oleh siswa dan tidak banyak siswa yang tidak tertarik pada proses pembelajaran IPS di dalam Kelas.

Dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, peranan guru sebagai motivator sangat penting, artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Motivasi dapat diartikan juga sebagai alasan yang mendasari sebuah perbuatan yang dilakukan oleh seorang individu. Seseorang akan dikatakan memiliki motivasi yang tinggi apabila orang tersebut memiliki alasan yang kuat juga untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkannya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa peran guru sebagai motivator di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar pembelajaran IPS merupakan faktor utama yang sangat penting, agar seorang individu dapat menyelesaikan segala bentuk pekerjaannya dengan baik dengan arahan dari yang diberikan oleh seorang guru atau motivator tersebut.

Demikian pula masalah yang ditemukan oleh peneliti, diantaranya:

1. Pendidik masih menggunakan metode konvensional yaitu berupa ceramah dan dikte pada pembelajaran IPS, dan juga masih terpaku pada buku paket yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar sehari-hari.
2. Peserta didik terlihat sangat jenuh dan bosan dikarenakan metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak menjadi fokus siswa. Peserta didik lebih tertarik dengan hal yang tidak seharusnya, yaitu misalnya mengobrol didalam kelas, bermain dengan handphone ketika pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya peranan guru sebagai motivator, sehingga peserta didik tidak memiliki alasan yang kuat untuk menjadi individu yang baik yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan oleh setiap individu.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengajukan salah satu alternatif pemecahan masalah berupa pendekatan *Cooperative Learning* yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD”. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa di kelas tersebut.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar IPS Kelas V-C

NO.	NAMA SISWA	NILAI HASIL BELAJAR
1	ADITIYA MAULANA	58
2	ALFIN RAFLYANSYAH	67
3	DAVI MAULANA	56
4	INDRI NURHASANAH	56
5	ISNI NURAINUN	38
6	LINTANG PUTRI SALMA	82
7	LUSI LUTFIANI OKTAVIA	50
8	MUHAMMAD AKBAR	23
9	MUHAMMAD AZRIEL	46
10	MUHAMMAD FATHAN	48
11	MUHAMMAD GHIFARA BAGAS	80
12	MUHAMMAD IQBAL	76
13	MUHAMMAD RIZKI	75
14	MUHAMMAD YUSUF	53
15	PANDU HERLAMBANG	89
16	RIDA AULIA FEBRIANI	91
17	RIFANI FADILAH	80
18	RISKA RAHMAWATI	60
19	RIZKI WAHYUDI	57
20	RENDI GUNA WINADI	45
21	SHERIN AISKA RAIHANA	87
22	SITI FATIMAH	49
23	SONNY PANJI	77
24	SYARAH RIZKIA	88
25	WILDAN FAJAR MAULID	29
26	YAYU YULIAWATI	55

27	YUDO SUNARKO	58
28	YULI FITRIYANTI	72

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dari judul Penelitian Tindakan Kelas “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD”, sedikitnya dapat dirumuskan dua masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS?
2. Bagaimanakah Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan maksud untuk dapat mengetahui gambaran Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*. Dan secara khusus dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil dari penelitian tindakan kelas ini ini semoga dapat memberikan manfaat yang dapat digunakan untuk pembelajaran baik bagi individu maupun instansi/lembaga terkait.

Adapun secara khusus manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dengan penerapan model pembelajaran *role playing* pada saat mengajarkan materi peristiwa-peristiwa di sekitar Kemerdekaan Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik dan memuaskan.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan melalui perbaikan pendekatan pembelajaran yang dianggap relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian.