

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan. Dalam perkembangannya, Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial yaitu, sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan antropologi.

Pembelajaran IPS menurut Depdiknas (2004) merupakan “ pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan ketrampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia”.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang disusun secara sistematis, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial maka diharapkan peserta didik memiliki pemahaman dan kecakapan sosial yang baik sehingga bisa bersosialisasi dengan baik di masyarakat. Selain itu, dengan memahami bidang studi ini dengan baik, maka peserta didik dapat menjadi masyarakat dan tidak menjadi orang lain dalam masyarakatnya.

Menurut Zaini (2008 hlm 43) kegiatan belajar mengajar adalah ‘suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan’. Dalam suatu kegiatan belajar mengajar tentu saja akan terjadi interaksi dan saling memengaruhi antara guru dengan siswa. Guru dan siswa adalah unsur yang paling penting dalam kegiatan belajar mengajar, maka belajar mengajar berjalan dengan harmonis.

Adapun permasalahan yang cenderung terjadi di kelas III SD Negeri Gegerkalong Girang 2 dalam pembelajaran IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher*

*centered*). Kecenderungan pembelajaran demikian mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai kurang optimal. Dilihat dari hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas III SD Negeri Gegerkalong Girang 2, masih sangat jauh dari yang harapan. Dari KKM yang telah ditentukan sekolah adalah 65, tetapi hanya 26 siswa atau hanya sebesar 75% yang bisa mencapai KKM dalam mata pelajaran IPS, sedangkan hasil belajar siswa lainnya masih dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih belum efektif.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, banyak siswa yang belum memahami materi jual beli dan sedikit siswa tidak menyukai pelajaran IPS, hanya sekitar 26 siswa (75%) dari jumlah 31 siswa yang tertarik dengan pelajaran IPS. Berbagai alasan dikemukakan mengenai ketidak tertarikannya terhadap pembelajaran IPS diantaranya masih banyak siswa yang menganggap materi IPS sangat banyak dan sulit dipahami sehingga motivasi belajarnya siswa pun sangat kurang. Kondisi demikian terbukti berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka, yakni mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan belajar.

Setelah diidentifikasi, ada beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran IPS kurang optimal di SD Negeri Gegerkalong Girang 2 kelas III antara lain : Kurangnya guru melibatkan siswa pada pelajaran IPS, Guru tidak memberikan kebebasan terhadap siswa karena didominasi metode pembelajaran dengan menggunakan metode *teacher centered*. Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*), dan Guru kurang mampu melaksanakan pembaharuan dalam mengembangkan metode yang lebih inovatif.

Tujuan mata pelajaran IPS tidak akan tercapai secara maksimal apabila hanya mendengarkan ceramah guru didalam kelas, namun akan lebih berkesan dalam benak siswa apabila mereka langsung berhadapan pada permasalahan praktis disekelilingnya. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membekali peserta didik sebuah pemahaman dan penalaran

atau bisa dikatakan sebagai mata pelajaran hafalan, sehingga pembelajaran yang diterima oleh peserta didik hanya produk hafalan. Selain itu bagi beberapa siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membosankan.

Untuk mengantisipasi hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan menuntut siswa berinteraksi secara langsung. Guru dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang menyenangkan, menarik, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara aktif yaitu dengan menggunakan *role playing* pada pelajaran IPS di SD.

Metode *role playing* dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku. Selain itu metode ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu sosial mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain, dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian, metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi peserta didik dari berbagai siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian merasa tertarik untuk mengadakan penelitian, peneliti mengambil judul "**Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Gegerkalong Girang 2 Kecamatan Sukasari**" sehingga hasil belajarsiswa dapat meningkat.

## **B. Rumusan Masalah PTK**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas bahwa apakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS, maka dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas III SD Negeri Gegerkalong Girang 2?

Ori Marselina Tak, 2016

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR KELAS III**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana hasil belajar siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS kelas III Di SD Negeri Gegerkalong Girang 2?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan tindakan kelas adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas III SD Negeri Gegerkalong Girang 2.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas III.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Siswa

- a. Diharapkan dengan metode *role playing* dapat memberikan pengalaman belajar (*learning experience*) untuk berinteraksi langsung dalam proses pembelajaran
- b. Diharapkan dengan metode *role playing* dapat melatih keberanian, ketrampilan, dan rasa percaya diri siswa
- c. Diharapkan dengan metode *role playing* pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik karna pembelajaran disajikan secara konkrit.
- d. Diharapkan dengan metode *role playing* dapat meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar dalam pembelajaran IPS

#### 2. Bagi Guru

- a. Memberikan pengalaman bagi guru dalam merancang dan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS
- b. Mengembangkan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS
- c. Memberikan pengalaman pada guru dalam merancang penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di SD
- d. Sebagai perbandingan dalam menggunakan metode pembelajaran

### 3. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran yaitu metode bermain peran atau (*role playing*).

### 4. Bagi Penelitian

- a. Memberikan gambaran mengenai pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Menambah pengalaman tentang keadaan di lapangan yang sebenarnya.