

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS merupakan sarana yang pada umumnya mencerdaskan kehidupan anak bangsa dengan pendidikan berbasis nilai serta menjadikan warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab dengan Ilmu pengetahuan Sosialnya. IPS juga membahas hubungan antar manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh serta berkembang sebagai salah satu bagian dari masyarakat dan dihadapkan kepada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Pada saat mengobservasi peserta didik di SD Sarijadi 5 pada pembelajaran IPS peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih kurang. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor diantaranya pendidik hanya memberikan tugas saja serta tidak menjelaskan secara rinci materi yang akan dipelajari. Pendidik hanya duduk dan memerintahkan peserta didik membaca materi yang akan dipelajari kemudian pendidik memerintahkan peserta didik mengerjakan latihan yang ada di buku pegangan. Secara tidak langsung, pola mengajar yang demikian membuat situasi kelas kurang kondusif dan semangat belajar peserta didik menurun. Peserta didik sering becanda dan tidak semangat belajar disaat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan peserta didik beranggapan bahwa materi serta cara mengajar pendidik kurang menarik. Peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar hampir di dalam setiap mata pelajaran, hal itu terlihat dengan peserta didik sering keluar masuk kelas tanpa ada alasan serta kurang disiplin, contohnya peserta didik sering naik ke atas meja dan nyanyi-nyanyi tidak jelas disaat pembelajarn berlangsung.

Dalam pembelajaran IPS selain penjelasan yang rinci dari pendidik, peserta didik membutuhkan pengalaman langsung terkait materi yang akan dipelajari agar

konsep pembelajaran dapat dipahami dengan baik sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Pendidik diharapkan mampu membimbing dengan baik dalam memberikan materi kepada peserta didik. Selain materi yang akan dipelajari oleh peserta didik harus benar, praktik atau pengalaman langsung dibutuhkan oleh peserta didik terkait materi yang akan dipelajari.

Metode pembelajaran pada kenyataannya sangatlah penting. Dengan metode pembelajaran yang beragam membuat peserta didik menjadi bersemangat. Pendidik sering kali mengabaikan metode pembelajaran dan hanya memberikan pembelajaran yang biasa aja sehingga peserta didik kurang antusias dalam menyimak pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Metode pembelajaran yang menyenangkan dan aktif serta kreatif dapat memberikan dampak yang besar terhadap kemampuan peserta didik. Peserta didik bisa aktif dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik sehingga pendidik dapat merasakan *feed back* yang diberikan peserta didik kepada pendidik mengenai pembelajaran yang telah diberikan.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, untuk meningkatkan hasil belajar IPS khususnya di kelas V, peneliti mencoba memberikan metode pembelajaran *Role Playing* dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menggantikan metode sebelumnya yang dirasa kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang aktif. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik terlihat dari hasil pretest yang dilakukan pada materi perjuangan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan, dimana peserta didik hanya dapat menjawab 35% dengan benar dan 65 % sisanya menjawab dengan salah dan asal-asalan begitu pula dengan tes lisan. Peserta didik cenderung kurang memahami konsep dan kurang menerapkan pengetahuan kontekstualnya sehingga hasil belajar kurang maksimal. Berikut hasil pre test yang peneliti lakukan dengan hasil rata-rata 63,5 untuk nilai tertulis dan 65,88 untuk nilai lisan.

Role Playing merupakan salah satu metode yang sangat berguna untuk menggali sikap dan untuk melatih kemampuan. (Silberman 2010:40). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan metode ini dalam pelajaran IPS dapat

tidak hanya membantu peserta didik dalam melatih kemampuannya tetapi juga melatih sikap. Ciri khas pada metode ini adalah semua peserta didik dapat berpartisipasi dalam memainkan perannya masing-masing. Semua peserta didik dapat berperan sebagai tokoh yang mereka senangi dan dijadikan panutan. Dan dengan demikian peserta didik dapat lebih cepat memahami peranan tokoh tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan pada praktek terbimbing tersebut, masalah yang muncul adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik dan peserta didik sulit mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik cenderung dapat mengerjakan soal yang diberikan pendidik dengan baik apabila soal yang diberikan oleh pendidik adalah soal-soal yang mudah, tapi peserta didik kebingungan jika diberikan soal mengenai pendapat dan menceritakan kejadian yang terjadi pada materi yang diberikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti memilih Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan umum yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS”

Dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* tentang peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia?
2. Apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS tentang peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* tentang peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD.
- b. Untuk mendeskripsikan apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS tentang peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pembaca khususnya tentang penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. 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 yang lain.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa konteks kepentingan berikut.

Guna Aji Nugraha, 2016

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS

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

a. Bagi guru

Dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai sarana untuk membelajarkan peserta didik secara menyeluruh dan dapat mengetahui pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu peserta didik 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 peserta didik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang penuh dengan penghayatan, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Bagi peserta didik

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

c. Bagi Sekolah

Dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*, sekolah dapat mendapatkan informasi dan bahan referensi kajian perbaikan dalam pembelajaran serta berbagai acuan untuk meningkatkan kualitas hasil proses

pembelajaran serta berbagai acuan untuk meningkatkan kualitas hasil proses pembelajaran, profesionalisme guru, Kriteria Ketentuan 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.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan, dan pengetahuan dalam menambah informasi pelaksanaan penelitian yang sejenis serta sebagai bahan rujukan lebih lanjut dalam mengimplementasikan penerapan metode *Role Playing* .