

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajaran, memiliki komponen pembelajaran yang meliputi aspek tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Di lapangan, banyak ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu anak kesulitan memahami materi yang diajarkan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal itu antara lain strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif sehingga siswa kurang tertarik dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajarannya. Oleh karena itu, seorang guru harus mendesain kegiatan pembelajarannya agar menjadi pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi IPS adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dengan kompetensi tersebut maka peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Serta mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman,

Maman Somantri, 2012  
Penggunaan Metoda Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Peran dan Jasa Tokoh untuk Mempertahankan Kemerdekaan pada Mata Pelajaran IPS

dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Guru sebagai pendidik harus mampu melihat atau memahami kondisi siswa, dengan segala potensi yang dimiliki, seperti pengetahuan, sifat dan kebiasaan siswa, karena hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, agar dapat bermanfaat bagi siswa dan adanya rasa dihargai atau diakui dalam diri siswa. Oleh karena itu pembelajaran akan lebih menarik, sehingga siswa aktif dan pembelajaran lebih bermakna, bukan hanya sekedar konsep atau fakta belaka.

Dalam penelitian ini, masalah yang dihadapi adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Menurut Sumaatmadja (Rismayanti, 2009:5) hakekat pembelajaran IPS adalah mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya di permukaan bumi ini. Adapun tugas pembelajaran IPS adalah membina warga masyarakat, dalam hal ini peserta didik agar mampu menyeraskan kehidupannya berdasarkan kekuatan sosial dan mampu memecahkan masalah sosial yang dihadapinya.

Kondisi di SDN 3 Wangunsari menunjukkan hasil belajar siswa kelas V dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS dinilai masih kurang optimal. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 3 Wangunsari dilaksanakan dengan metode ceramah dan penugasan. Dalam proses pembelajaran

**Maman Somantri, 2012**  
**Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Peran dan Jasa Tokoh untuk Mempertahankan Kemerdekaan pada Mata Pelajaran IPS**

seperti ini, biasanya siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja, sehingga sedikit peluang bagi siswa untuk mengoptimalkan pemahamannya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan siswa menjadi pasif.

Hal itu didukung dengan Observasi awal peneliti terhadap nilai tes awal siswa yang ternyata masih banyak siswa yang tidak bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 60. Siswa yang tuntas dalam pembelajaran atau yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM hanya 21% sedangkan siswa yang belum tuntas pembelajarannya atau belum mencapai nilai KKM ada 79%.

Peneliti pun merenung dan memutuskan untuk mendiskusikan langsung dengan staf pengajar di sekolah untuk memecahkan masalah yang dialami siswa. Para staf pengajar banyak yang menyarankan untuk menggunakan metode yang lebih menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan metode role playing. Siswa pun terlihat antusias dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode role playing karena mereka merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode role playing sangat menarik.

Terkait dengan pembahasan di atas maka penulis merasa bahwa perlu adanya penggunaan metode lain dalam penyampaian materi mata pelajaran IPS di kelas, yaitu dengan menggunakan metode Role Playing dengan beberapa alasan yaitu: agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan adanya pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dan untuk lebih jauhnya dapat mempengaruhi peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa, untuk itu maka peneliti mengadakan

**Maman Somantri, 2012**  
**Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Peran dan Jasa Tokoh untuk Mempertahankan Kemerdekaan pada Mata Pelajaran IPS**

penelitian ini dengan judul. **“Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peran dan Jasa tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Wangunsari”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Wangunsari yang dirinci menjadi tiga rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS di SDN 3 Wangunsari?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS di SDN 3 Wangunsari?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS melalui metode *Role Playing* di SDN 3 Wangunsari?

### C. Hipotesis Tindakan

Model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) adalah model yang dalam proses pembelajarannya lebih berpusat pada siswa, sehingga diharapkan penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS mengenai Peran dan Jasa Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan.

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS di SDN 3 Wangunsari?
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS di SDN 3 Wangunsari?
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS melalui metode *Role Playing* di SDN 3 Wangunsari?

## E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa:
  - a. Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa diharapkan bisa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
  - b. Siswa diharapkan bisa menyukai mata pelajaran IPS sehingga menumbuhkan minat belajar siswa.
  - c. Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Bagi guru:
  - a. Memberikan pengalaman pada guru dalam merancang penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di SD
  - b. Mengembangkan kemampuan guru dalam memodifikasi model pembelajaran
  - c. Memberikan pengetahuan bagi guru, sebagai inovasi di bidang pendidikan, juga sebagai ajang peningkatan profesionalisme guru.
3. Bagi Peneliti:

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman pembelajaran dan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.
4. Bagi sekolah:
  - a. Diharapkan dapat memberikan sumbangsih pikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya dan SDN Wangun Sari 3 pada khususnya.

- b. Dapat mewujudkan suasana pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi siswa SDN Wangun Sari 3.

## F. Definisi Operasional

Agar terjalin kesatuan pemikiran, akan dijelaskan beberapa istilah yang tertera dalam judul dan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar merupakan proses pendidikan dalam rangka membentuk pribadi siswa dan untuk mengembangkan ilmu serta memberikan keterampilan dalam menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.
2. Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu-ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah (somantri 1998 : 8).
3. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini

meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

4. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran siswa berupa aspek kognitif setelah melakukan kegiatan *Role Playing* melalui instrument penilaian berupa posttest.

