

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi pendidikan tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Hal ini sejalan dengan tujuan dari Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) yaitu mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam rangka mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang lebih baik dalam kehidupannya di masyarakat dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pengajaran kepada siswa. Mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah, disamping mengembangkan pribadinya. Pemberian kecakapan dan

pengetahuan kepada siswa, yang merupakan proses belajar-mengajar dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu. Salah satunya menurut Kosasih (dalam Solihatin dan Raharjo, 2009:15) bahwa kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan.

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan, melainkan terletak pada upaya agar mereka memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya. Oleh karena itu, rencana pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, Kosasih (dalam Solihatin dan Raharjo, 2009:15).

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Suntenjaya dalam pembelajaran IPS sudah banyak dilakukan oleh guru kelas dengan berbagai cara, namun hasilnya belum begitu memuaskan. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu

masalah yang muncul dari suatu situasi sosial, Mansyur (dalam Sagala, 2011:213).

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Sintak dari model pembelajaran ini adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Adapun hasil belajar berarti meningkatkan kemampuan seorang siswa meliputi aspek pembentukan watak seorang siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan kemampuan psikomotorik (bertindak). Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Oemar Hamalik (2006:30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas peneliti terhadap proses pembelajaran IPS di SDN 2 Suntenjaya diperoleh informasi mengenai masalah yang dihadapi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal konsep dan teori, mereka belum mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan materi yang begitu banyak dan guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya serta kondisi siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran yang terjadi adalah berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa belum mampu memahami materi secara optimal.

Guru kelas IV menemukan kesulitan dalam memberikan pelajaran IPS terutama pada materi kegiatan ekonomi, terkadang siswa tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh guru mengenai materi pelajaran, walaupun guru sudah menjelaskan berulang kali, yang pada akhirnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada evaluasi kurang memuaskan dengan nilai siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 64 hanya sebanyak 20%.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS mengenai bidang kajian kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Suntenjaya, maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu

alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam *role playing* siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi, Sardiman (dalam Muslich, 2011:247). Dalam penelitian yang penulis ajukan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi dalam Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 2 Suntenjaya”, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Suntenjaya ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Suntenjaya ?

### **C. Hipotesis Tindakan**

Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada materi kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang terdapat pada perumusan masalah diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengungkap penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Suntenjaya ?
2. Untuk mengungkap peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Suntenjaya ?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan dengan mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi dalam Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 2 Suntenjaya” diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik dan memuaskan. Manfaat lainnya bagi siswa yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar serta menumbuhkan kreativitas dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

## 2. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Manfaat lainnya bagi guru yaitu dapat memotivasi guru untuk melatih kreatifitasnya dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang lebih baik khususnya tentang kegiatan ekonomi.

## 3. Sekolah

Sebagai 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 khususnya pada kelas yang diteliti.

Manfaat lainnya bagi sekolah yaitu dengan hasil penelitian diharapkan SDN 2 Suntenjaya dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas IV, juga perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran lain.

## 4. Peneliti

Sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian. Manfaat lainnya bagi peneliti yaitu dapat memberikan gambaran serta pemahaman yang lebih jelas tentang penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas khususnya pada pembelajaran IPS.

## F. Definisi Operasional

### 1. *Role Playing* (Bermain Peran)

Hamid Hasan (dalam Supriatna dkk, 2007:140), menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu proses belajar dimana siswa melakukan sesuatu yang dilakukan orang lain. Jadi *role playing* (bermain peran) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, (Nana Sudjana, 1989:22). Yang dimaksud hasil belajar siswa dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS yang dinyatakan dalam hasil tes.

### 3. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari tidak seorang pun dapat membuat semua barang yang dibutuhkannya. Oleh sebab itu ada kerja sama antara orang yang satu dengan orang lainnya. Kerja sama itu saling melengkapi. Ada orang yang bekerja sebagai petani yang memproduksi bahan pangan. Ada yang membuat pakaian untuk dijual dan diperdagangkan, dan ada yang membeli beras



maupun pakaian untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Beberapa kegiatan tersebut termasuk kegiatan ekonomi yang dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi.

