

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Guru memegang peranan sentral dalam pendidikan. Guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pendidik dan pengajar. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak atau pikiran siswa, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina siswa agar menjadi manusia sosial yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, guru harus mampu membangun suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa mampu menyerap pelajaran dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi cenderung membosankan dan kurang mendapat minat dari siswa, ini disebabkan oleh cara penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar adalah kegiatan ekonomi penduduk. Kegiatan

ekonomi penduduk adalah kegiatan ekonomi yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan.

Melalui pengamatan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah peserta didik 27 siswa (9 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki), pada pembelajaran IPS diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam materi “Kegiatan Ekonomi Penduduk”. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa ketuntasan terhadap materi ini hanya mencapai 48% (13 orang siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 52% (14 orang siswa) dan nilai rata-rata 55, dengan nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 65.

Berdasarkan pengamatan peneliti, diketahui bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi kegiatan ekonomi penduduk terletak pada metode pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran pada mata pelajaran ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan yang pada umumnya kurang memanfaatkan adanya metode lain dalam pembelajaran. Siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan karena hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga pembelajaran terkesan monoton yakni berpusat pada guru dimana siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dan hanya bersifat transfer ilmu saja. Hal tersebut dapat mengakibatkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar siswa sehingga tujuan dari pengajaran IPS yang ditentukan belum tercapai secara optimal.

Untuk dapat menciptakan suasana belajar yang disukai oleh siswa, guru perlu melakukan suatu inovasi. Salah satunya dengan memilih dan menggunakan metode belajar yang menarik perhatian siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan.

Akhir-akhir ini telah berkembang berbagai metode atau pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga berusaha membangun struktur kognitif dan afektif siswa. Pendekatan pembelajaran yang diadaptasikan dengan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya membangun struktur kognitif siswa dan dapat memotivasi siswa untuk berfikir kritis dan kreatif. Untuk itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam materi kegiatan ekonomi penduduk, peneliti mencoba menggunakan metode *role playing* dengan harapan agar pembelajaran dapat lebih menarik dan berkesan bagi siswa maupun guru, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penetapan metode ini berdasarkan refleksi dan kolaborasi dengan siswa dan guru kelas.

Metode *role playing* adalah ‘sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang’ (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, ‘*role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa

membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain' (Basri Syamsu, 2000).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dalam materi kegiatan ekonomi penduduk. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul tentang “**Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari)**”, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi penduduk di kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari?
3. Berapa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi penduduk di kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari?

C. Hipotesis Tindakan

Melalui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi penduduk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan oleh peneliti, diantaranya adalah.

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi penduduk di kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari.
3. Untuk mengetahui berapa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi penduduk di kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

- a. Memperbaiki cara belajar.

- b. Meningkatkan minat, keaktifan dan kreativitas dalam pemahaman materi kegiatan ekonomi penduduk dalam mata pelajaran IPS dengan adanya penggunaan metode *role playing*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran IPS yang dianggap sebagai pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami dengan menggunakan metode *role playing*.

2. Bagi guru

- a. Lebih termotivasi untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.
- b. Perbaiki dalam cara mengajar yang dilaksanakan.
- c. Memungkinkan secara aktif dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

- a. Dapat menambah wahana pembelajaran menjadi lebih *variatif* sehingga mampu memajukan proses pendidikan dimasa mendatang.
- b. Memberikan nilai lebih bagi sekolah di mata masyarakat berkat adanya peningkatan kinerja (kreatifitas) guru sehingga menambah kepercayaan dan dukungan masyarakat terhadap sekolah.

4. Peneliti

- a. Memberikan gambaran kepada peneliti tentang pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi kegiatan ekonomi penduduk pada mata pelajaran IPS kelas IV.
- b. Menambah pengalaman tentang keadaan di lapangan yang sebenarnya.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut dijelaskan dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Metode

Metode berasal dari Bahasa Yunani *Methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. 'Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memindahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan' (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 565). Sedangkan menurut Huda (2011: 111) 'metode bisa di pahami sebagai cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mudah dan sistematis'.

2. *Role playing*

'*Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai,

dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain' (Depdikbud, 1964:171).

3. Metode *role playing*

Metode *role playing* adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dalam pelaksanaannya memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka di dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kerjasama antara guru dan siswa. Selain itu, hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti sesuatu kegiatan belajar mengajar yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar. Penilaian hasil belajar pada penelitian ini lebih menekankan pada ranah kognitif, yang didukung oleh ranah afektif dan psikomotor siswa.

5. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mulyasa, (2004: 194) mengemukakan bahwa:

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu sebagai penyederhana, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya.