

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.¹ Pelajaran Ilmu pengetahuan sosial disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*”².

Proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara optimal. Upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik tersebut tentunya merupakan suatu proses panjang yang tidak dapat diukur dalam waktu yang sangat singkat. Meskipun demikian, indikator terjadinya perubahan kearah perkembangan pada peserta didik dapat dicermati melalui instrumen-instrumen pembelajaran yang dapat digunakan guru. Oleh karena itu seluruh proses dan tahapan pembelajaran harus mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi-potensi anak tersebut.³

Adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan

¹ Sapriya *Pendidikan IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009). 7

² Sapriya *Pendidikan IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009). 19

³ Aunurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2008). 88

kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah sosial tersebut.

Ilmu pengetahuan sosial itu adalah bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu sosial, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.⁴

Adapun upaya penerapan tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Guru hendaknya memilih dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Berdasarkan uraian di atas, banyak aspek yang harus diperhatikan dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajarannya. Banyak permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, di antaranya adalah model pembelajaran, metode, proses belajar, fasilitas pembelajaran, interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru. Tidak ada satu model yang dipandang paling sempurna untuk dipergunakan tanpa metode lain. Banyak faktor yang dapat menyebabkan sebuah metode tidak selalu sesuai ketika dipergunakan. Faktor itu antara lain, guru, siswa, tujuan, situasi, dan fasilitas. Perpaduan faktor-faktor tersebut yang menjadi pertimbangan utama dalam menentukan metode mana yang paling baik digunakan demi kelancaran proses pembelajaran. Kurangnya model pembelajaran yang bervariasi dari guru juga sering menjadi penyebab kurang berhasilnya pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Dasar Negeri Benda II, dengan mewawancarai guru kelas V yang bernama Bapak Nawawi, menemukan bahwa 18 orang siswa di kelas V masih

⁴ Trianto, *Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). 124-125

mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Dari jumlah keseluruhan siswa 27 siswa, 67% atau 18 siswa yang belum mencapai KKM karena hanya mendapat nilai 40-60 dan 33% atau 9 siswa yang telah mencapai KKM karena telah mencapai nilai 65-80 dan nilai KKM pada mata pelajaran IPS adalah 65.⁵ peneliti mengidentifikasi ada beberapa hal yang menjadi faktor permasalahan rendahnya nilai hasil belajar siswa yang diantaranya siswa kurang aktif dan kurang memahami terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia karena siswa dipandang sebagai subjek sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa dalam membantu dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran. Namun pada proses pembelajaran di kelas guru lebih banyak mendominasi siswa sehingga siswa kurang aktif dan kreatif dalam menghadapi pelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa, sehingga siswa merasa bosan, mengantuk, dan tidak menyenangkan. Metode yang digunakan guru masih terlihat menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Kurangnya media pembelajaran sehingga menimbulkan suasana belajar yang membosankan. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran lebih banyak diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, dan siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi yang diingatnya.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan suatu inovasi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga terjalin interaksi

⁵ Hasil wawancara di SDN Benda II pada tanggal 13 Desember pukul 09:30-10:35 (Narasumber: Bapak Nawawi)

yang dua arah antara guru dan siswa. Pembelajaran harus nyata dan efektif terhadap keberhasilan yang menitikberatkan pada peningkatan pemahaman siswa sebagai bentuk hasil belajar pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan metode *role playing*.

Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi bahan ajar yang akan diajarkan diharapkan akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan diajarkan dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu diterapkan metode pembelajaran *role playing* sehingga lebih aktif guna meningkatkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut perlu dilakukan usaha pemecahan. Supaya kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPS meningkat. Maka peneliti memberikan solusi berupa penggunaan metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan ukuran dan kapasitas siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti bekerjasama dengan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan gambaran kepada siswa dengan menerapkan metode *role playing*. Karena dengan menggunakan metode *role playing* sesuai dengan pokok bahasan, dalam makna lebih menjadi mencapai sasaran dan tujuan intruksional, metode ini juga dapat meningkatkan motivasi atau semangat belajar. Selama proses pembelajaran perhatian siswa tetap terarah selama penyajian berlangsung, penyajian materi tidak terbelit-belit, merangsang siswa belajar aktif. Disamping itu, pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kondisi sekarang ini adalah pembelajaran yang berpusat pada

siswa (*Student centered*), yaitu pembelajaran yang menekankan bahwa siswa sendirilah yang akan membangun pengetahuannya.

Alasan diterapkannya metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep nilai, moral serta norma. Hal ini dapat dicapai para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Oleh karena itu metode ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para peserta didik.

Menurut Dede Sudarman yang berjudul “Upaya peningkatan prestasi belajar Matematika melalui metode bermain peran (*Role Playing*) bagi siswa kelas V SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang” tahun 2007, menyimpulkan bahwa bermain peran digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan social serta sikap positif, disamping menemukan alternative pemecahan masalah. Dengan kata lain melalui bermain peran siswa dilibatkan sehingga lebih aktif dan berkesan sangat kuat dalam ingatan siswa.

Berdasarkan data di atas menunjukkan masih rendahnya penguasaan materi pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang – Banten. Dari jumlah 27 siswa, baru 9 anak yang tuntas belajar (mencapai standar minimum 65 ke atas). Masih banyak yang belum tuntas sebanyak 18 siswa.

Permasalahan di SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang tersebut selama proses pembelajaran guru belum

memberdayakan seluruh dirinya dan pengetahuan terhadap bahan ajar sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Republik Indonesia Melalui Metode *Role Playing*”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diuraikan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V masih belum maksimal
2. Guru hanya melakukan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS
3. Peran guru dan orang tua agar peserta didik mengerti tentang pemahaman konsep persiapan kemerdekaan republik Indonesia.
4. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah : “Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep persiapan kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang - Banten?

D. Tujuan Penelitian

Dilihat dari latar belakang tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk pengembangan teori atau ilmu, menambah wawasan siswa yang ada di Sekolah Dasar (SD) dan sebagai pelengkap kajian mengenai teknik pelaksanaan, peran, dan manfaat model pembelajaran melalui metode *role playing*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dan siswa lebih jelas dalam memahami materi IPS yang diajarkan guru

b. Bagi guru

Agar guru dapat meningkatkan pembelajaran IPS SD secara inovatif dan kreatif dengan menggunakan pembelajaran interaktif. Pembelajaran IPS SD menjadi pembelajaran yang membuat siswa aktif tidak melulu guru sebagai sumber atau pusat dari pembelajaran. Membuat penanaman konsep yang benar kepada siswa sehingga siswa tidak salah konsep atau melenceng dari materi.

c. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan metode *role playing*.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah dan instansi terkait dalam menyusun dan melaksanakan program pembinaan kepada guru, agar guru dapat meningkatkan pembelajaran IPS SD secara inovatif dan kreatif dengan menggunakan pembelajaran interaktif pembelajaran IPS SD menjadi pembelajaran yang membuat siswa aktif bukan hanya guru yang menjadi sumber atau pusat dari pembelajaran.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan hasil penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan : Terdiri atas Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Pemecahan Masalah dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teoristik, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan: terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan pengajaran hipotesis.

BAB III metodologi penelitian, subyek penelitian, pengumpulan data, indikator kinerja, analisis dan prosedur penelitian.

BAB IV Pelaksanaan penelitian, hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan saran.