BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraannya.Pendidikan pada dasarnya adalah bimbingan yang dilakukan oleh orang ”dewasa” kepada yang ”belum dewasa”, yang dilakukan melalui program pendidikan sekolah ataupun pendidikan luar sekolah (termasuk pendidikan dalam keluarga) serta lingkungan. Kecenderungan pendidikan adalah pada proses ”pendewasaan” psikologis seseorang, sehingga menjadi manusia yang mandiri dalam berbagai aspek kehidupan. Pada pendidikan formal, kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peranan guru, baik di kelas maupun di luar kelas, untuk ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai suatu proses dalam pencapaian tujuan pendidikan, diantaranya dengan pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, perbaikan sistem pengajaran, dan lain sebagainya. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu upaya yang dilakukan adalah menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa, agar

siswa termotivasi dan berkembang seutuhnya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Piaget (dalam Trianto, 2009: 16) anak dengan tahap perkembangan operasional konkret (7-11 tahun) membangun sendiri skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkunganya. Dengan demikian guru harus mampumencari solusi yang tepat agar pembelajaran dapat memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada sehingga hasil belajarnya dapat optimal. Dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan formal yang pertama menjadi dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, mutu pendidikan di sekolah dasar harus menjadi hal yang paling utama yang perlu diperhatikan. Fungsi pendidikan di atas sangat sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di SD. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menekankanpada analisis terhadap fakta, konsep dan generalisasi. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran hendaknya memiliki kemampuan untuk mengelola kelas agar tercipta suasana belajar yang dapat meningkatkan aktivitas dan daya kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan hasil diskusi dengan guru kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat, pembelajaran IPS saat ini sudah dilaksanakan dengan baik namun hasilnya

masih kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan keengganan guru menerapkan metode lain di luar dari metode yang selama ini ia gunakan sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan hal ini berdampak terhadap kebosanan siswa. Selain itu di dalam pembelajaran guru juga jarang menggunakan media pembelajaran/alat peraga dan guru sering memposisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber pembelajaran di kelas (*teacher centered*).

Dari hasil praobservasi yang dilakukan penulis dalam proses pembelajaran guru juga menghadapi kendala sulitnya anak-anak menerima materi pelajaran yang diberikan guru, dan kendala lain yang dihadapi adalah kurangnya kemauan anak dalam mencari informasi dan jawaban dari tugas yang diberikan guru di luar proses pembelajaran dan anak hanya terpaku pada satu sumber pembelajaran sehingga apa yang diharapkan guru tidak sesuai dengan kenyataan sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal. Hal itu dikarenakan kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru kepada anak untuk mencari informasi dari lingkungan sekitar sehingga anak tidak mempunyai keberanian, keinginan, dan kemampuan untuk mencari sesuatu. Hal itu dibuktikan oleh nilai para siswa yang rata-rata hanya 60, nilai yang tertinggi di kelas adalah 80 dan terendah adalah 50. Dalam pemberian nilai guru tidak hanya menilai hasil kerja berupa tugas (kognitif), namun juga aspek sikap (afektif). Jadi keseluruhan nilai yang diberikan adalah nilai harian ditambahkan dengan nilai mid semester, tugas berupa pekerjaan rumah (PR)/ portofolio, dan nilai ulangan umum sehingga hasil penjumlahan dari semua nilai di jadikan sebagai nilai akhir. Data yang tergolong data kuantitatif dilakukan dengan menghitung ketuntasan secara individual dan klasikal.

Mencermati hal itu, diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli penggunaan model pembelajaran *role playing* telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Beberapa alasan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS antara lain :

1). Memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata,

2). Dengan pembelajaran bermain peran membantu siswa menentukan makna-makna kehidupan dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, dan

3). Melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratif sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, Mudairin 2009 (http://www.infodiknas.com).

Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* terkait dengan upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang aktif.
2. Siswa kurang termotivasi untuk belajar.
3. Hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat kurang optimal dan belum mencapai KKM yaitu 60.
4. Situasi kelas belum menunjukkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem).
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
6. Belum digunakannya model *Role Playing.*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2011/2012 ?
2. Apakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2011/2012 ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat pada mata pelajaran IPS menggunakan model *role playing.*
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat pada mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing.*

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa :

- Siswa akan menjadi lebih kreatif dan berinisiatif dalam memahami konsep dasar untuk memecahkan masalah sosial.
- Melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial.

b. Bagi Guru

- Dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang akan berdampak terhadap meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

- Dapat memberikan sumbangan yang berguna dengan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS khususnya untuk kelas V A SDNegeri 11 Metro Pusat.
- Untuk menghasilkan *output* yang optimal dan kompetitif karena siswa telah memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

d. Bagi Peneliti

- Dapat meningkatkan kemampuan paedagogik pada diri peneliti sekaligus memberikan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.