

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha untuk membimbing dan membantu anak didik mencapai kedewasaan. Pendidikan juga dapat berarti pengaruh, bantuan atau tuntunan yang diberikan oleh orang yang bertanggungjawab kepada anak didik. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses dan hasil. Sebagai suatu proses, pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang secara sistematis diarahkan oleh tujuan, sedangkan sebagai suatu hasil, pendidikan merupakan perubahan dalam tingkah laku anak didik yang tercermin dalam pengetahuan, sikap dan sebagainya (Karso, 1993).

Dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal terjadi suatu proses kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, di antaranya adalah dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif (Dimiyati dan Mudjiono, 2002).

Pada pelaksanaan pembelajaran, seringkali guru melakukan pengajaran yang modelnya satu arah. Guru cenderung lebih sering memberikan informasi atau cerita tentang pengetahuan. Pengajaran seperti ini menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk

belajar. Belajar dengan model siswa hanya menerima informasi kurang bermakna bagi siswa. Banyak siswa menganggap IPS sebagai pelajaran hafalan. Mereka harus mengingat-ingat informasi atau penjelasan guru dan menceritakan kembali pada waktu ulangan atau ujian (Rustaman dkk, 2003).

Berikut ini data yang penulis dapatkan sebelum menerapkan pembelajaran yang menggunakan model *role playing* adalah :

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Klasikal Ulangan Harian SDN 1 Gadingrejo

No	URAIAN	Ulangan harian ke		
		I	II	III
1.	Rata-rata Ulangan harian	52,22	54,07	55,02
2.	Jumlah peserta	27	27	27
3.	KKM	65	65	65
4.	Jumlah Siswa yang tuntas (\geq KKM)	12	14	15
5.	Jumlah Siswa yang belum tuntas (\leq KKM)	15	13	12
6.	Persentase ketuntasan klasikal	44,44%	51,85%	55,55%

Berdasarkan data tersebut diperoleh gambaran bahwa nilai rata-rata kelas yang rendah. Hal ini diduga disebabkan pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung menonton, yaitu guru lebih sering memberikan informasi dan siswa hanya mencatat keterangan yang ditulis guru di papan tulis, sehingga siswa terlihat bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Pada saat guru menerangkan, siswa tidak ada yang menanggapi dan berani mengajukan pertanyaan kepada guru sehingga interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa terlihat kurang.

Seharusnya IPS tidak lagi merupakan pelajaran yang membosankan karena pada beberapa materi pokok IPS di SD dapat disajikan dalam pembelajaran yang

menyenangkan dengan mengintegrasikan substansi pelajaran melalui permainan-permainan yang dikenali siswa. Dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pandai-pandai memilih jenis metode atau pendekatan yang relevan dengan materi yang akan dibahas. Hal ini tentunya akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar lebih rajin sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah bermain peran atau *role playing*.

Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Prasetyo, 2001). Untuk melakukan pembelajaran bermain peran sebelumnya siswa harus memiliki pengetahuan awal agar dapat mengetahui karakter dari peran yang dimainkannya. Tugas guru selanjutnya adalah memberi penjelasan dan penguatan terhadap simulasi yang dilakukan dikaitkan dengan konsep-konsep yang relevan yang sedang dibahas.

Metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari sebagaimana dikemukakan oleh Pidarta dalam Prasetyo (2001), bahwa dengan melakukan peran suatu kasus pada mata pelajaran yang sedang dibahas, para siswa bersangkutan diharapkan dapat menghayati kejadian itu sehingga pemahaman dan sikap siswa terhadap mata pelajaran semakin meningkat.

Metode bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian

kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Silberman, 2001).

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat peneliti identifikasi di antaranya adalah :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada ulangan harian atau akhir semester banyak yang masih di bawah KKM,
2. Siswa kurang terlihat bergairah jika diberikan penjelasan tentang sejarah.
3. Pendekatan pembelajaran masih sering dilaksanakan secara konvensional misalnya dengan metode ceramah.

1.3 Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Subjek Penelitian : Siswa kelas V SD Negeri 1 Gadingrejo Semester II Tahun Pelajaran 2001/2012.
2. Objek Penelitian : Model pembelajaran dengan *role playing*.
3. Hasil Belajar, merupakan hasil akhir dari suatu proses belajar mengajar dengan pembelajaran yang ditunjukkan dalam bentuk aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Gadingrejo. Atas dasar rumusan ini maka masalah yang diajukan adalah apakah pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) dapat

meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Gadingrejo Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012.

Dengan demikian judul penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas V SD Negeri 1 Gadingrejo Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui model bermain peran (*role playing*) siswa Kelas V SD Negeri 1 Gadingrejo Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman dan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Membantu mencari alternatif pembelajaran yang efektif.
 - b. Memberi wawasan yang baru untuk meningkatkan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan mutu pembelajaran IPS di sekolah.