

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Bab I, pasal I tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan Negara (Depdiknas 2003).

Menurut Sagala (2010: 4), pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan, sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan harus bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Wahyudi, dkk., 2006: 35).

Menunjang tercapainya tujuan tersebut, maka lembaga pendidikan harus melakukan suatu usaha untuk melaksanakan kegiatan atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah. Usaha tersebut dalam bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator para siswanya dalam kegiatan pembelajaran, dan guru mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran.

Peningkatan mutu suatu pendidikan dibutuhkan perjuangan dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh seorang guru, peserta didik, orang tua, dan lingkungan. Salah satu penentu keberhasilan pendidikan di sekolah adalah guru. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar dan pendidik perlu memiliki dan menerapkan berbagai pengetahuan dengan strategi belajar yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi ajar. Penerapan suatu strategi pembelajaran guru perlu memperhatikan kurikulum pendidikan yang berlaku.

Junaidi (2011), menyatakan bahwa kurikulum dalam pendidikan merupakan sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan oleh peserta didik untuk memperoleh ijazah. Atas dasar itu pula, sebagian

besar para praktisi pendidikan pada saat ini memandang bahwa kurikulum tidak lain sejumlah pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah. Sementara itu kurikulum yang berlaku di sistem pendidikan pada saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. KTSP merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan pelibatan pendidikan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar-mengajar di sekolah. Otonomi diberikan agar setiap satuan pendidikan dan sekolah memiliki keleluasaan dalam mengelola sumber daya, sumber dana, sumber belajar dan mengalokasikannya sesuai dengan prioritas kebutuhan, serta lebih tanggap terhadap kebutuhan setempat (Hanif, 2011).

Guna mewujudkannya penerapan pendidikan di sekolah perlu memepelajari kurikulum. Dalam pendidikan tersebut, guru perlu memanajemen proses belajar mengajar yang akan dilaksanakannya. Seperti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), guru perlu memperhatikan kurikulum yang sesuai agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau

tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif (Winataputra, dkk, 2008: 9.4).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang dikemas secara terpadu dari bahan kajian sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, dan ekologi. Apabila dikaji dari perspektif pendidikan, materi kajian Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah merupakan pengetahuan yang berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang ditransformasikan kepada siswa di sekolah dengan tujuan tertentu.

Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah bertujuan, (1) untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*Good Citizen*) Martorella (dalam Sapriya, dkk, 2007 : 8), (2) Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk keperluan di sekolah, juga didalamnya termasuk komponen pengetahuan dan metode penyelidikan/metode ilmiah dari ilmu-ilmu sosial serta termasuk komponen pendidikan nilai atau etika yang kelak diperlukan sebagai warga negara dalam proses pengambil keputusan (*decision making*) masalah-masalah yang menyangkut kepentingan pribadi dan kepentingan sosial, Engle (dalam Sapriya, dkk, 2007 : 8)

Sejalan dengan tujuan di atas, maka Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dikembangkan dan digali dari kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Masyarakat merupakan sumber serta objek kajian materi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu berpijak pada kenyataan kehidupan yang riil (*current event*), dengan mengangkat isu-isu yang sangat berarti dari mulai kehidupan yang terdekat dengan siswa sampai pada kehidupan yang luas dengan dirinya (Sapriya, 2007 : 22)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa di SDN 1 Liman Benawi pada tanggal 17 Januari 2012

diperoleh data bahwa terdapat aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata nilai 4,9. Penyebab rendahnya aktivitas, antara lain : 1) siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga saat guru bertanya siswa pun tidak dapat menjawab pertanyaan guru, 2) siswa tidak aktif saat berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Hasil belajar yang dicapai siswa pun pada umumnya belum optimal dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\leq 6,0$ . Seperti yang terjadi pada nilai mid semester kelas V SDN I Liman Benawi. Nilai yang diperoleh siswa dari setiap ulangan rata-ratanya masih rendah yakni dari 18 siswa terdapat 14 orang siswa (77,78%) yang mendapat nilai kurang dari KKM dengan rata-rata nilai 4,9, dan hanya 4 siswa (22,23%) dari 18 siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM dengan rata-rata nilai 6,2, dengan nilai rata-rata keseluruhan 5,1.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS di SDN 1 Liman Benawi disebabkan antara lain guru lebih menitikberatkan pada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yang didominasi dengan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang meminati pelajaran tersebut. Pada saat pembelajaran media yang digunakan guru kurang menarik, terkesan membosankan. Seringnya guru menyuruh siswa untuk menghafal, bukan memahami konsep Ilmu Pengetahuan Sosial saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar siswa pun menjadi rendah.

Melihat dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran, agar siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam kegiatan

pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS adalah metode *role playing*. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli penggunaan metode pembelajaran *role playing* telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Beberapa alasan penggunaan metode 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 demokratis sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila, Mudairin (2009).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memilih judul peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V SDN I Liman Benawi tahun pelajaran 2011/2012

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS di SDN 1 Liman Benawi.
2. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga saat guru bertanya siswa pun tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

3. Siswa tidak aktif saat berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
4. Pada saat pembelajaran media yang digunakan kurang menarik.
5. Guru masih menggunakan pola mengajar konvensional, yaitu pembelajaran terpusat pada guru (*guru-sentris*) sehingga siswa kurang berani berpartisipasi untuk bertanya dan mengemukakan ide atau pendapatnya.
6. Guru masih sering menyuruh siswa menghafal, bukan memahami konsep Ilmu Pengetahuan Sosial saat pembelajaran berlangsung.

### **C. Pembatasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar dapat terarah dan terfokus dengan cermat. Masalah tersebut difokuskan sebagai berikut:

“Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SDN I Liman Benawi”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 1 Liman Benawi Lampung Tengah ?
2. Bagaimanakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Liman Benawi Lampung Tengah ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah untuk :

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 1 Liman Benawi Lampung Tengah.
2. Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 1 Liman Benawi Lampung Tengah.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN I Liman Benawi.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN I Liman Benawi.

#### **2. Bagi Guru**

Memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi dengan metode *role playing*, serta sebagai bahan acuan dalam meningkatkan mutu kinerja guru dan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam menentukan kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik, efektif dan efisien.

### **4. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan pengalaman pada saat proses pembelajaran sehingga di masa yang akan datang mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.