

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kurang disenangi bagi siswa, ini disebabkan karena pada pelajaran IPS banyak sekali yang harus dihafal oleh siswa, mulai dari tanggal-tanggal kejadian, nama-nama tokoh, tempat-tempat kejadian, nama-nama peristiwa dan banyak yang lainnya yang sulit bagi siswa untuk menghafalnya, Pembelajaran dengan cara di atas kurang baik, seharusnya pelajaran IPS harus dengan cara dan metode yang tepat. Pembelajaran IPS di SDN 04 Ujung Gunung kurang diminati siswa sehingga prestasi belajar IPSnya pun rendah. Pelajaran IPS yang ditetapkan KKMnya 60, masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM tersebut. Berdasarkan data nilai siswa pada semester ganjil TA. 2010/2011 diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1 Nilai IPS Kelas IV Semester I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	KKM (60)
1	80 – 100	2	6,6	Tuntas
2	60 – 79	13	43,3	Tuntas
3	40 – 59	8	26,6	Belum Tuntas
4	20 – 39	7	23,3	Belum Tuntas
	Total	30	100	

Berdasar tabel di atas diketahui siswa yang berhasil hanya 15 siswa (50%) sedangkan siswa yang tidak berhasil adalah 15 siswa (50%), banyaknya siswa yang belum berhasil ini disebabkan siswa tidak memiliki minat terhadap mata pelajaran IPS karena siswa merasa bosan dan tidak senang. Siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru, dan belum melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun mental dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang peneliti lakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat siswa aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi siswa, serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan adalah dengan menerapkan metode bermain peran agar hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 04 Ujung Gunung Ilir Kecamatan Menggala Tahun Pelajaran 2010/2011 dapat meningkat, hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Shaftel dalam Abimanyu (2008: 7 - 37) yang menyatakan beberapa tujuan metode bermain peran adalah menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, membentuk konsep secara mandiri, memecahkan masalah sendiri dan lain lain.

B. Identifikasi masalah

1. Prestasi belajar siswa kelas IV SDN 04 Ujung Gunung Ilir masih rendah
2. Minat belajar siswa masih rendah, siswa belum dilibatkan dalam pembelajaran secara maksimal
3. Motivasi belajar rendah

C. Perumusan masalah

“Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN 04 Ujung Gunung Ilir Kecamatan Menggala Tahun Pelajaran 2010/2011

D. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah yang peneliti gunakan adalah:

Menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran IPS agar siswa lebih aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasinya

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas yang ingin dicapai yaitu menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN 04 Ujung Gunung Ilir Kecamatan Menggala Tahun Pelajaran 2010/2011

F. Manfaat penelitian

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa, agar siswa lebih memahami konsep-konsep IPS , sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.
2. Guru, dapat memperluas wawasan tentang tentang cara meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Sekolah, dapat memberi kontribusi yang lebih bermanfaat dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran pada satuan pendidikan tersebut.