

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang disengaja bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Begitu halnya pada pembelajaran IPS, hasil yang diharapkan adalah perubahan pada siswa setelah mempelajari sejumlah materi pelajaran IPS. Pada mata pelajaran IPS khususnya kelas III SD, salah satu standar kompetensinya yaitu “memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang”, dengan kompetensi dasar “memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah”. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebutlah materi pelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai siswa. Untuk membelajarkan materi ini, maka diperlukan suatu metode agar kegiatan pembelajaran berhasil dengan baik. Dengan metode pembelajaran yang tepat akan mampu menciptakan suasana nyaman, menjadikan siswa aktif, terampil, dan kreatif.

Melihat kenyataan di lapangan yakni di SDN 2 Barakati Kecamatan Batudaa Kabupaten Gorontalo khususnya kelas III, pemahaman siswa materi penggunaan uang sangat rendah. hal ini dapat dilihat dari 13 orang siswa yang mengikuti tes, hanya 5 orang siswa yang mendapat nilai yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 8 orang siswa dengan nilai rata-rata kelas 57,46. Kemungkinan besar ini disebabkan oleh siswa yang hanya pasif dalam pembelajaran. Kendala-kendala yang dihadapi yaitu siswa pada umumnya hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa memahami apa maksud dari penjelasan guru, Ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran juga membuat siswa tidak terampil dan kurang kreatif.

Penyebab ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran IPS adalah metode yang digunakan kurang tepat. Dalam pembelajaran IPS di kelas III SDN 2 Barakati pada umumnya guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Tentu saja ini akan mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran dan aktivitas ini bisa berimbas pada hasil belajar siswa. Melihat penyebab atau kendala-kendala yang dihadapi maka guru telah mengambil solusi dengan menerapkan model pembelajaran STAD tetapi, setelah diadakan kegiatan pembelajaran jarang sekali siswa yang mau bertanya saat kegiatan belajar mengajar walaupun tidak mengerti apa yang tidak dijelaskan guru. Mungkin saja siswa ingin bertanya tetapi malu untuk bertanya. Kondisi ini tidak akan menumbuh kembangkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan. Sehingga maka dalam pembelajaran IPS perlu diberikan pendekatan lain dalam penyampaian materi pelajarannya yaitu dengan menggunakan pendekatan *role playing* (bermain peran).

Bermain peran menurut Sagala (2011: 213) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial. Dengan metode ini, bahan pelajaran disajikan dengan memainkan peran dalam hubungan sosial dengan memerankan tokoh drama sesuai materi pelajaran yaitu materi penggunaan uang. Pemeran utama dalam pembelajaran dengan metode ini adalah siswa. Jadi, siswa terlibat secara langsung dan dengan keterlibatan ini siswa dapat memperoleh pengalaman langsung. Sehingga, apa yang didapatkan atau diketahui melalui permainan atau peran yang dilakukan mudah diingat oleh siswa bersangkutan.

Dalam pembelajaran IPS dengan model *role playing*, guru berperan dalam sebagai pembimbing. Guru cukup mengawasi apa yang diperankan oleh siswa. Dengan metode ini, siswa bebas bersikap sesuai dengan tugas yang diperankannya. Dengan perasaan kebebasan dalam berperan diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam berkomunikasi, sehingga dapat mempermudah mereka dalam memahami konsep/materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan pada latar belakang yang dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPS dengan mengambil judul “Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Mengenal Penggunaan Uang pada Pelajaran IPS Melalui Model *Role Playing* di Kelas III SDN 2 Barakati Kecamatan Batudaa Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yaitu.

- a. Kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPS bila diajarkan dengan metode ceramah.
- b. Kurangnya aktivitas bertanya siswa kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak belum dimengerti atau tidak dipahami.
- c. Penggunaan model dan metode dalam pembelajaran IPS tidak dapat meningkatkan pemahaman siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dikemukakan, rumusan permasalahan penelitian yaitu “Apakah melalui model *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi penggunaan uang di kelas III SDN 2 Barakati Kecamatan Batudaa Kabupaten Gorontalo pemahaman siswa akan meningkat?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III pada materi penggunaan uang mata pelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini perlu dilakukan berhubung pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS sangat rendah. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* ini akan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.

- b. Menunjukkan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai
- e. Memanggil para peserta didik yang sudah di tunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang di peragakan.
- g. Setelah selesai di tampilkan, masing-masing peserta didik di berikan lembaran kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui model *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi penggunaan uang di kelas III SDN 2 Barakati Kecamatan Batudaa Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa

Menumbuhkan aktivitas dan kreatifitas serta pemahaman siswa secara optimal dalam pelaksanaan proses belajar sehingga lebih bermakna.

2) Bagi guru

Sebagai referensi dan alternatif penggunaan model pembelajaran guna menumbuhkan aktivitas dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran terutama mata pelajaran IPS.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti dalam rangka meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

4) Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya penggunaan pendekatan *role playing* dan memberikan bekal bagi peneliti sebagai calon guru.