

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan adanya pola pikir yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum. Pada kurikulum lama belajar mengajar masih terfokus pada guru dan bukan pada siswa, sehingga perlu mengadakan berbagai perubahan. Salah satunya perubahan yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas yang bermuara pada peningkatan pemahaman siswa.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial mempunyai tanggung jawab yang utama untuk membantu anak didik menjadi dewasa dalam arti mampu mengambil keputusan-keputusan penting yang berkaitan dengan pergaulan dengan orang lain dalam masyarakat. Selain itu pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengambil suatu tindakan secara cerdas.

Dalam pembelajaran IPS diperlukan :

- 1) Pengalaman hidup masa lampau dengan situasi social yang labil dan memerlukan masa depan yang mantap dan utuh sebagai bangsa yang bulat
- 2) Laju perkembangan kehidupan, teknologi, dan budaya Indonesia yang memerlukan kebijakan pendidikan yang seirama
- 3) Agar output persekolahan benar-benar cocok dan sesuai serta bermanfaat

- 4) Setiap orang akan dan harus terjun ke dalam kancah kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu dipersiapkan ilmu khusus yaitu IPS

Untuk dapat mengajarkan pengetahuan sosial dengan baik maka bagi guru diharapkan dapat menguasai konsep-konsep dasar ilmu sosial. Salah satu cara untuk memudahkan dalam mengajarkan IPS adalah dengan menggunakan metode dan tehnik serta strategi pembelajaran. Sebab dengan metode dan tehnik serta strategi pembelajaran siswa dapat memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga hal ini dapat membangkitkan minat siswa.

Guru yang memiliki karakteristik yang bekerja dalam bidang pendidikan harus mampu melaksanakan tugasnya dengan baik. Indikasi yang dijadikan patokan adalah pengetahuan guru tentang keberadaan dan fungsinya sebagai fasilitator terhadap siswanya harus benar-benar dikuasai, sehingga pada saat melakukan proses pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal.

Metode bermain adalah salah satu metode yang dapat digunakan bilamana guru bertujuan agar siswanya bisa belajar bekerja sama, merencanakan bersama, atau dapat melakukan komunikasi melalui peragaan, perbuatan, dan pemberitahuan.

Di sekolah tempat saya bertugas khususnya kelas III pemahaman siswa dalam materi kegiatan jual beli masih jauh dari harapan dan tujuan yang ada, ini dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain adalah : 1) Kurang tepatnya guru dalam memilih dan menggunakan metode dan tehnik dalam mengajar, 2) lingkungan siswa, 3) siswa itu sendiri

Bertolak dari hal tersebut, maka diadakanlah penelitian yang diformulasikan dengan judul : **Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Kegiatan Jual Beli Melalui Metode Bermain Peran Dalam pembelajaran IPS di Kelas III SDN No 105 Kota Utara.**

1.2 Identifikasi masalah

Adapun hal yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut

Hal - hal yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar IPS di kelas III belum maksimal
2. Perangkat pembelajaran yang digunakan belum memadai
3. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah ketimbang memilih dan menggunakan metode yang bervariasi.
4. Rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan jual beli

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka permasalahannya adalah “Apakah dengan menggunakan metode bermain peran pemahaman siswa pada materi kegiatan jual beli akan meningkat?”.

1.4 Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut : **Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Kegiatan Jual Beli Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS Di kelas III SDN No 105 Kota Utara.**

1. Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik,
2. Memilih tema,
3. Menyusun skenario pembelajaran,
4. Pemeranan,
5. Tahapan diskusi dan evaluasi,
6. Melakukan pemeranaan ulang,melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2,
7. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

1.5 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan jual beli pada pembelajaran IPS di kelas III SDN No 105 Kota Utara.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi:

1. Bagi sekolah
Sebagai bahan masukan untuk menentukan kebijakan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SDN No 105 Kota Utara.
2. Bagi guru
Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang jual beli melalui metode bermain peran.
3. Bagi siswa
Tindakan kelas ini menjadikan siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan jual beli.

4. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam hal peningkatan profesionalisme guru dan bekal dalam proses pembelajaran IPS sehingga pemahaman siswa dapat meningkat dengan baik.