

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di jaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru SD dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkannya semua.

Menurut pengamatan penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas penggunaan metode pembelajaran yang efektif masih sangat kurang dan guru cenderung menggunakan metode yang biasa biasa saja seperti ceramah pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap metode pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum KTSP.

Kurikulum KTSP yang mulai diberlakukan di sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran IPS. Disamping itu kurikulum berbasis kompetensi memberi kemudahan kepada guru dalam menyajikan pengalaman belajar, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hidup yang mengacu pada empat pilar pendidikan universal, yaitu belajar untuk

mengetahui (*learning to know*), belajar dengan melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*).

Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai yang menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya minat belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor- faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam pelajaran IPS. Tantangan guru dalam mengajar akan semakin kompleks. Siswa saat ini cenderung mengharapkan gurunya mengajar dengan lebih santai dan menggairahkan. Persoalannya adalah guru sering kali kurang memahami bentuk- bentuk metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Ketidak pahaman itulah membuat banyak guru secara praktis hanya menggunakan metode konvensional, sehingga banyak siswa merasa jenuh, bosan atau malas mengikuti pelajaran.

Mata pelajaran IPS pada tingkat satuan sekolah dasar pada dasarnya diarahkan agar siswa memiliki penguasaan konsep kehidupan alam dan lingkungan. Pembelajaran IPS seyogyanya mampu membuat siswa secara aktif mengikuti proses belajar mengajar di kelas, karena siswa diberikan peluang sebesar- besarnya untuk menemukan konsep- konsep materi pelajaran di lingkungan sekitar mereka. Melihat kondisi tersebut, maka, penggunaan metode

pembelajaran yang tepat menjadi daya dukung utama bagi guru sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar siswa secara aktif.

Harapan tersebut ternyata belum nampak pada siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai. Dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial para siswa sepertinya kurang tertarik, dari jumlah siswa 22 orang hanya 24% yang tertarik, sedangkan yang tidak tertarik 76%. Alasan yang sering mereka keluhkan antara lain, materi Ilmu Pengetahuan Sosial materi tentang Jual Beli terlalu susah untuk dihafalkan dan dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan antara lain dengan tanya jawab, lembaran tugas, membuat rangkuman dan mengerjakan LKS. Namun demikian belum tampak hasilnya.

Sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum SD 1994 bahwa pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD berfungsi mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari; (Depdikbud, 1994). Oleh karena itu dituntut memiliki kualifikasi pendidikan profesi yang memadai memiliki kompetensi dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik dengan peserta didik, mempunyai jiwa kreatif dan memiliki etos kerja serta komitmen yang tinggi terhadap profesinya. Sehingga dalam meningkatkan minat belajar siswa perlu kiranya dicoba menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran IPS. Metode pembelajaran tersebut yaitu Metode Bermain Peran, karena dalam metode bermain peran melibatkan aspek- aspek kognitif, afektif serta psikomotor anak. Melalui penerapan Bermain Peran siswa juga dapat menguji hubungan personal dan perilaku sosial dan mengkritisi berbagai pandangan dan pelaku, karakter peran. Melalui penerapan metode bermain peran diharapkan terjadi peningkatan motivasi dan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai.

Berdasarkan pernyataan di atas perlu kiranya di lakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengangkat judul ”Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Materi Jual Beli melalui Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di Kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang telah diuraikan di atas antara lain :

- 1.2.1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai
- 1.2.2. Hasil belajar yang dicapai tidak optimal
- 1.2.3. Pembelajaran masih berfokus pada guru sehingga cenderung membosankan bagi siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah minat belajar siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai dalam pembelajaran IPS melalui model bermain peran.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian tindakan kelas ini diharapkan terjadi perbaikan dan peningkatan proses hasil pembelajaran, secara lebih rinci manfaatnya adalah :

- 1.5.1. Bagi Guru: melalui PTK ini guru dapat mengetahui metode pembelajaran metode bermain peran untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran IPS.
- 1.5.2. Bagi Siswa: diharapkan dapat tertarik dan senang mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga menumbuhkan keberanian untuk bertanya, menjawab sehingga aktifitas dan antusias belajar siswa lebih hidup dan meningkat.
- 1.5.3. Bagi Sekolah: hasil dari proses belajar dan pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan mutu Pendidikan Sekolah.
- 1.5.4. Bagi Peneliti: memberikan kontribusi politik terhadap peningkatan profesi guru.