

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang banyak mempelajari tentang hubungan kita dengan orang lain dalam kehidupan sosial. Sebagai seorang manusia kehidupan kita tidak mungkin dapat terpisah dari kehidupan sosial baik itu dalam rumah tangga, masyarakat kecil, masyarakat wilayah, maupun masyarakat dalam suatu Negara.

Mulyono Tj. memberi batasan IPS bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner (*inter-disciplinary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu social. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo, bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu pengetahuan Sosial (IPS). (Dalam Taneo, 2010:1-8).

Sebagai tenaga pendidik kita banyak diperhadapkan pada berbagai macam permasalahan yang terjadi pada waktu proses pembelajaran. Di antara masalah yang muncul yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Salah satu kendala dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan belum tepat. Hal ini terjadi karena IPS itu sendiri merupakan ilmu yang memuat konsep abstrak yang berhubungan dengan nilai-nilai sosial. Dalam hal ini, guru sebagai tenaga pendidik menjadi bingung dengan apa yang harus dilakukan untuk memberikan pencerahan tentang berbagai konsep IPS yang cenderung banyak memiliki konsep abstrak.

Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan upaya perbaikan kinerja dan kreatifitas guru untuk membelajarkan IPS di Sekolah Dasar. Diantaranya dengan

menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, sebagai usaha meningkatkan mutu pembelajaran sehingga siswa mampu mengenal kehidupan serta interaksi sosial secara langsung.

Pembelajaran IPS memerlukan kemampuan guru untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran. Guru yang profesional harus siap mengajar baik fisik maupun psikis, serta mampu membuat suasana yang menyenangkan pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Siswa diupayakan dapat belajar dalam suasana yang wajar, tidak tegang tanpa tekanan dan menciptakan kondisi yang menyenangkan siswa untuk belajar. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan peserta didik ikhlas menjalaninya.

Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa mendapat pengalaman langsung dengan adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dengan kata lain manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial disamping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada pembelajaran ini juga diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dimana siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga apa yang diharapkan dan dipelajari akan terakses dengan baik dalam ingatan. Pembelajaran yang diperoleh siswa sesulit apapun itu, harus dikemas oleh guru sesuai dengan keinginan siswa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa itu.

Berdasarkan pada fakta di lapangan khususnya di kelas III SDN 5 Kabila Bone pada pembelajaran IPS hasil belajar siswa rendah. Dari 20 orang siswa hanya 9 siswa atau 43% yang berhasil. Sementara 11 orang atau 57% belum berhasil. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 5 Kabila Bone disebabkan oleh

beberapa faktor, antara lain pembelajaran masih terpusat pada guru, kurangnya interaksi antar siswa, pemilihan metode pembelajaran belum tepat, metode bermain peran belum dilakukan guru, sehingga menyebabkan siswa bosan dalam proses pembelajaran IPS.

Pembelajaran yang tidak efektif menyebabkan siswa tidak dapat belajar lebih optimal di dalam kelas. Salah satu solusi yang alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yaitu salah satunya dengan cara penerapan Metode Bermain Peran.

Metode Bermain Peran sebagai solusi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam metode Bermain Peran siswa dapat memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.

Metode Bermain Peran bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Pada materi jual beli, metode Bermain Peran sangat cocok dalam proses pembelajaran karena melalui permainan siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian tindakan kelas yang diformulasikan dengan judul: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Materi Jual Beli Pada Pembelajaran IPS Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas III SDN 5 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran masih terpusat pada guru
- 2) Kurangnya interaksi antar siswa
- 3) Pemilihan metode pembelajaran belum tepat
- 4) Metode Bermain Peran belum dilakukan guru

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Jual Beli di kelas III SDN 5 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun yang menjadi cara untuk memecahkan permasalahan, maka digunakan Langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi jual beli yang ada di lingkungan rumah dan sekolah.
- 2) Guru memilih beberapa siswa untuk menjadi pemeran.
- 3) Guru memilih siswa lain untuk menjadi pengamat.
- 4) Guru dan siswa menata ruangan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Siswa memainkan peran sementara yang lain mengamati.
- 6) Guru dan siswa berdiskusi tentang apa yang telah diperankan
- 7) Siswa bergantian memainkan peran, yang semula menjadi pengamat, kini menjadi pemeran demikian sebaliknya.
- 8) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 9) Dan terakhir yaitu membuat kesimpulan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi Jual Beli pada pembelajaran IPS melalui metode Bermain Peran di kelas III SDN 5 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dimaksudkan peneliti adalah:

- a. Bagi Siswa
Penelitian ini dapat merangsang siswa untuk belajar karena metode sesuai

dengan materi sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar

siswa khususnya pada materi Jual Beli pada pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan contoh serta refleksi diri agar dalam pembelajaran jangan terpaku pada metode tertentu saja. Akan tetapi selalu menyesuaikan metode dengan materi yang diajarkan serta untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan model dalam rangka memperbaiki system pembelajaran di sekolah dan juga sebagai sumbangsih peneliti bagi sekolah dalam mengemas pembelajaran yang menyenangkan

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memperluas pengalaman dan menambah pengetahuan peneliti dalam mengenal dan memahami Metode-metode pembelajaran dan manfaatnya serta spesifikasi masing-masing metode pembelajaran terhadap materi tertentu.