

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia merupakan suatu pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bertitik tolak dari dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi jelas bahwa manusia Indonesia yang hendak dibentuk melalui proses pendidikan bukan sekedar manusia yang berilmu pengetahuan semata tetapi sekaligus membentuk manusia Indonesia yang berkepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan pembaharuan ini diharapkan dapat diminatkan manusia yang kreatif yang sesuai dengan tuntutan jaman, yang pada akhirnya mutu pendidikan di Indonesia meningkat.

Berkaitan dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran IPS memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku

keseharian. Tapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPS belum tercapai sebagaimana yang diharapkan. Seringkali guru menemukan siswa tidak berani mengemukakan pendapat maupun bertanya.

Sesuai dengan minat observasi yang peneliti lakukan terhadap pembelajaran IPS selama ini, penggunaan metode ceramah ternyata berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang pada akhirnya ikut mempengaruhi minat belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM). Minat refleksi terhadap proses pembelajaran diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran para siswa banyak yang mengeluh dan munculnya rasa bosan.

Untuk mengatasi kegagalan pembelajaran di atas, peneliti mencoba menawarkan metode bermain peran, dimana metode ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa pada pelajaran IPS tentang tokoh pahlawan. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:88) mengemukakan pendapatnya mengenai metode role playing, yaitu, “Metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihkan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.”

Selama ini proses pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama, dimana guru lebih aktif daripada siswa. Dari jumlah siswa 35 orang di Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo yang sudah mempunyai minat belajar yaitu 13 orang atau 37,14% sedangkan 22 orang atau 62,85% belum mempunyai minat hal ini disebabkan

karena Guru mengajar menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti itu tidak akan membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS akibatnya nilai akhir yang dicapai siswa tidak seperti yang diharapkan. Dimana Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS ini perlu mendapat perhatian khusus, karena minat merupakan salah satu faktor penunjang peningkatan prestasi belajar siswa yang merupakan faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Oleh karena itu minat belajar siswa di Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo harus mendapatkan perhatian yang serius. Hal ini perlu dilakukan untuk memudahkan bimbingan dan mengarahkan siswa belajar, sehingga siswa terdorong dan berminat untuk belajar.

Berdasarkan kenyataan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Tokoh Pahlawan Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

- a) Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang tokoh pahlawan.

- b) Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran kurang tepat dalam meningkatkan minat siswa.
- c) Penggunaan metode ceramah dalam setiap menyajikan materi yang diajarkan.

Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang sebelumnya, peneliti dapat merumuskan suatu masalah dalam penelitian ini yaitu **“Apakah dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo?”**

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa di Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo menjadi masalah penting yang harus dicarikan solusi. Minat pengamatan menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa cara yang ingin peneliti lakukan untuk memecahkan masalah kurangnya minat belajar siswa diantaranya:

- a) Menerapkan model pembelajaran melalui bermain peran sebagai alternatif metode untuk dapat meningkatkan minat belajar IPS.
- b) Melakukan tindakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

- c) Memberikan motivasi pentingnya pengenalan keteladan tokoh pahlawan dan menanamkannya pada diri siswa untuk diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang tokoh pahlawan melalui metode bermain peran di Kelas IV SDN 10 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo.

Manfaat Penelitian

Minat penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi manfaat baik sekolah, peneliti maupun peserta didik.

- a) Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi masukan untuk meningkatkan minat belajar yang dicapai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang telah di selenggarakan selama ini terutama dalam pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS.
- b) Bagi peneliti, minat penelitian ini merupakan salah satu acuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan serta profesionalisme guru dalam rangka pemilihan strategi pembelajaran.
- c) Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- d) Bagi guru
Menjadi acuan bagi rekan-rekan guru di Sekolah Dasar dalam memilih media pembelajaran yang dapat menunjang penyajian materi yang relevan.