

BAB I

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor yang efektif terhadap pemberdayaan setiap individu dalam menyelesaikan diri dengan perkembangan dan dinamika kehidupan masyarakat pada segala aspek. Dengan bekal pendidikan, setiap individu akan memperoleh wawasan keilmuan yang nantinya digunakan dalam berinteraksi dengan masyarakat. Pendidikan juga merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Berhasil tidaknya pendidikan yang dilaksanakan akan menentukan maju mundurnya negara tersebut. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Berbicara tentang pendidikan, tentunya berkaitan erat dengan proses belajar mengajar yang di dalamnya terdapat berbagai elemen seperti sekolah, guru dan siswa. Masing-masing komponen ini saling mempengaruhi sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran. Guru sebagai pendidik dihadapkan pada pembentukan siswa dari mereka yang tidak tahu akhirnya menjadi tahu melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru disebut sebagai sentral dari pendidikan yang memiliki fungsi selain memberikan ilmu melalui mengajar, juga membentuk jati diri siswa melalui kegiatan mendidik.

Berdasarkan pandangan tersebut, guru tentu harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat mengolah pembelajaran menjadi sesuatu yang enak dan dinikmati oleh siswa sebagai objek pembelajaran. Kemampuan guru bukan hanya sekedar memperlihatkan kemampuan¹ rikan informasi, tetapi mampu menghadirkan metode pembelajaran¹ rik dan melibatkan siswa secara langsung baik dalam proses mengamati, menalar, menemukan, mencoba dan

membuat kesimpulan. Selain itu pula, guru sebagai garda terdepan dalam pembelajaran mampu menciptakan berbagai inovasi pada setiap mata pelajaran yang akan diajarkan.

Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa pada kegiatan belajar mengajar, peran guru belum terlihat efektif pada semua aspek, sehingga siswa sebagai obyek yang akan diberikan informasi terkait dengan materi pembelajaran terlihat kurang termotivasi untuk mengikuti aktivitas tersebut. Kondisi seperti ini dikhawatirkan akan memberikan dampak pada menurunnya hasil belajar sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan.

Fenomena ini terdapat pada salah satu sekolah dasar yang menjadi objek penelitian yakni di SDN 17 Bongomeme ketika di laksanakan proses belajar mengajar mata pelajaran IPS. Sekolah ini juga mengalami kondisi pembelajaran yang tidak jauh berbeda dengan apa yang telah penulis uraikan di atas, sehingga tidak dapat dipungkiri berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas yang didasarkan pada buku rapor siswa diketahui bahwa hasil belajar IPS masih dapat dikatakan rendah, yakni sebagian besar mencapai nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75%. Dalam hal ini siswa bukanlah pihak yang harus disalahkan, tetapi seharusnya guru kelas melakukan refleksi atas proses belajar mengajar yang sudah dilaksanakan sehingga indikator-indikator rendahnya nilai siswa dapat dianalisis dan ditindaklanjuti dalam bentuk tindakan perbaikan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada observasi awal, proses belajar mengajar yang dilaksanakan guru pada mata pelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme, diketahui bahwa guru menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, tanya jawab dan bermain peran. Keempat metode ini sesungguhnya dapat secara efektif digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, namun selama ini guru justru hanya menekankan pembelajaran IPS secara teoritis saja, dalam hal ini hanya berfokus pada ceramah. Artinya, pemberian tugas, tanya jawab dan bermain peran hanya sebagai metode yang diselipkan disela-sela pembelajaran. Padahal, jika guru meningkatkan kemampuan

penggunaan metode khususnya bermain peran dalam proses belajar mengajar tentu saja tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Mencermati hal ini, untuk menyajikan pembelajaran IPS SD, guru wajib mengantarkan siswa ke hal-hal yang lebih bermakna. Oleh karena itu, metode yang paling cocok berdasarkan pengamatan yang akan diformat dalam penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk mengakomodasi seluruh keunikan karakteristik siswa adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan adanya pembelajaran yang menggunakan metode ini, diharapkan siswa mampu merasakan kenyataannya, sikap sosial tentang materi pada proses pembelajaran saat itu. Namun, semua itu bisa tercapai apabila guru mengasah kemampuannya dalam menerapkan di kelas sesuai materi pada pembelajaran IPS.

Bertolak dari uraian diatas, maka dilakukan penelitian yang diformulasikan dalam sebuah judul “kemampuan guru dalam menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan arah kurikulum materi pelajaran
- b. Bermain peran hanya sebagai metode yang diselipkan disela-sela pembelajaran.
- c. Langkah-langkah pembelajaran dalam menerapkan sebuah metode bermain peran belum sepenuhnya diketahui guru
- d. Kemampuan guru menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme belum sesuai harapan
- e. Masih terdapat beberapa hambatan Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kemampuan guru menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme?
2. Apa saja hambatan Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme?
3. Apakah ada solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan guru menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme
2. Untuk mendeskripsikan hambatan Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme.
3. Untuk mendeskripsikan solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan skripsi, peneliti berharap hasil penelitian ini akan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah bertambahnya khazanah keilmuan yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran khususnya pada pembelajaran IPS yang dapat mewujudkan kompetensi sosial yang produktif.

1.6.2 Manfaat praktis.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan nilai tambah terhadap berbagai elemen yang memiliki tanggung jawab dalam peningkatan pendidikan :

- 1) Guru, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan keprofesionalan dalam hal penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran IPS
- 2) Siswa, diharapkan melalui penggunaan metode bermain peran, motivasi belajar pada mata pelajaran IPS makin meningkat, sehingga memberikan keluwesan dalam keaktifan kegiatan belajar mengajar
- 3) Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS yang berkaitan langsung dengan siswa sebagai siswa maupun sebagai masyarakat pada umumnya.
- 4) Peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan melalui tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran IPS
- 5) Lembaga, dapat menjadi dokumentasi hasil kerja mahasiswa, khususnya dalam akreditasi eksistensi perguruan tinggi yang bersangkutan.