

# **BAB I**

## **PENDUHLUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Dasar merupakan pendidikan dasar utama terbentuknya karakter berpikir siswa sebelum masuk ke tingkat menengah pertama, oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas belajar pada setiap jenis dan jenjang pendidikan dapat terlaksana dan mencapai hasil yang optimal bila proses pembelajaran berlangsung dalam suasana kelas yang kondusif serta dibina dan dibimbing oleh guru yang profesional.

Guru sebagai mediator utama belajar siswa harus dapat memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran di kelas secara kondusif dan diharapkan mampu berimplikasi terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran IPS secara optimal. Dalam konteks ini siswa diharapkan memiliki semangat dan mampu mengembangkan potensinya secara optimal dalam meningkatkan kreativitas mandiri siswa terutama pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara sebagai kompetensi dasar khususnya yang ada pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Mencermati hal ini perlu langkah-langkah proaktif guru dalam melakukan inovasi secara dinamis sehingga dapat berimplikasi pada belajar siswa terutama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas.

Jika dicermati bahwa salah satu faktor rendahnya kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, disebabkan oleh pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang memberi hasil yang baik saat dilakukan evaluasi belajar siswa terutama pada materi yang dipelajari siswa. Dalam konteks ini siswa sering dipaksa untuk menyajikan tingkat hafalan yang tinggi terhadap materi yang diterimanya. Kenyataannya siswa seringkali kurang mengerti dan tidak kreatif dalam mempelajari atau menganalisis pengetahuan yang bersifat hafalan tersebut. Pembelajaran seperti

ini diduga menjadi factor yang menyebabkan sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan/dimanfaatkan.

Fenomena dikelas menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang rendah kreativitas belajar secara benar tentang materi yang diajarkan guru dikelas khususnya materi tentang persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negarasiswa kelas V, hasil pengamatan awal peneliti dari jumlah siswa 11 orang tersebut hanya 3 orang siswa atau 27% dapat menjelaskan dengan baik dan benar tentang materi yang diajarkan tersebut, dan sekitar 73% atau 8 orang siswa yang masih belum bias menjelaskan atau menguraikan kembali materi yang diajarkan guru.

Permasalahan lain yang sering ditimbulkan antara lain dipengaruhi tingkat disiplin siswa, lingkungan siswa belajar, lingkungan sekolah, fasilitas belajar, dan kurangnya motivasi orang tua terhadap siswa saat belajar mandiri dirumah. Kesulitan dirasakan oleh tenaga pendidik di Kabupaten Boalemo khususnya di wilayah Mananggu dalam hal ini Madrasah Ibtidaiyah Mananggu, dimana pengawasan belajar pada anak untuk belajar masih kurang.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti merumuskan permasalahan menjadi: **“Penerapan Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar IPS Siswa Kelas V Pada Materi Tentang Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negaraKelasVdi MIAIkhairat Mananggu Kabupaten Boalemo”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kreativitas belajar siswa tentang materi yang diajarkan guru.
2. Kurangnya kepercayaan diri siswa saat pembelajaran berlangsung.
3. Masih kurangnya fasilitas belajar siswa berupa buku bacaan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

4. Belum digunakannya metode bermain peran.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Apakah Model Pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS siswa tentang materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Kelas V di MI Alkhairat Mananggu Kabupaten Boalemo”.

### **1.4 Cara Pemecahan masalah**

Cara pemecahan masalah penelitian ini peneliti menggunakan teori dari Djamarah dan Zain (2006:89) dengan langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut;

- a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b) Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas
- d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu metode role playing sedang berlangsung
- e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- f) Akhiri metode pembelajaran role playing pada waktu situasi pembicaraan mencapai keterangan
- g) Akhiri metode pembelajaran role playing dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada bermain peran tersebut.
- h) Jangan lupa menilai hasil role playing tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran Kelas V di MI Alkhairat Mananggu Kabupaten Boalemo.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan memberikan sugesti dan dapat menambah wawasan konseptual dan landasan teoritis terutama :

a. Bagi siswa

Diharapkan proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mengasah kemampuan belajar secara berkelompok maupun secara mandiri.

b. Bagi guru

Memberikan masukan kepada guru, khususnya guru IPS, bahwa metode pembelajaran dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.

c. Bagi peneliti

- 1) Dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian ini sehingga dapat menambah cakrawala pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas belajar mandiri siswa.
- 2) Memberikan masukan kepada peneliti agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa.