

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membangun masyarakat terdidik, masyarakat yang cerdas, maka mau tidak mau harus mengubah paradigma dan sistem pendidikan. Formalitas dan legalitas pendidikan tetap saja menjadi sesuatu yang penting, akan tetapi perlu diingat bahwa substansi juga bukan bukanlah sesuatu yang diabaikan yang hanya mengejar tataran formal saja. Dalam membangun masyarakat yang cerdas yang perlu dilakukan adalah melakukan perbaikan dalam sistem pendidikan formalitas yang lebih memiliki paradig baru dalam dunia pendidikan.

Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas tersebut, sangatlah membutuhkan konsistensi pemerintah, penyelenggara pendidikan, lembaga pendidikan, satuan pendidikan, serta partisipasi orang tua siswa dalam memaksimalkan penyelenggaraan pendidikan dalam meningkatkan kecerdasan siswa baik dari segi etika dan moralitas individu siswa itu sendiri.

Djamarah dan Zain (2010:01) mengatakan bahwa harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru, kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan dan tentunya akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar sebagai cabang dari meningkatnya mutu pendidikan di Indonesia.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka seluruh satuan pendidikan diharapkan dapat melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dikelas, sementara hasil pengamatan awal panelis bahwa pembelajaran IPS terkadang sering dianggap oleh siswa pelajaran yang cenderung membosankan dan terkesan monoton ceramah, bahkan saat proses pembelajaran berlangsung siswa sering berbuat gaduh didalam kelas, mengganggu teman belajar, kurang memperhatikan

penjelasan guru, dan hal ini juga terjadi di kelas V SDN No 90Sipatanaa Kota Gorontalo diperoleh data bahwa terdapat siswa yang tingkat pemahaman belajarnya masih rendah atau belum mencapai criteria ketuntasan minimal dalam belajar baik secara individual maupun secara kelompok. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa terdapat siswa saat menerima pelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran IPS masih rendah pemahaman belajarnya, dimana dari 29 orang siswa terdapat 7 orang siswa atau 24% yang baik pemahaman belajarnya, sedangkan sisanya 22 orang siswa atau 76% masih sangat rendah pemahaman belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan formulasi judul “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan melalui metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) Siswa Kelas V SDN No 90Sipatanaa Kota Gorontalo”.

1.2 Identikasi Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa cenderung rendah pemahaman belajarnya
2. Siswa kelas V masih sering berbuat gaduh dikelas saat pelajaran berlangsung
3. Pembelajaran dikelas masih lebih focus satu arah, dimana guru sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran
4. Pembelajaran masih lebih bersifat konvensional

1.3 Rumusan Masalah

Untuk mengerucutkan permasalahan yang akan dibahas maka penulis merumuskan permasalahannya yaitu “Apakah metode role playing dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SDN No 90Sipatanaa Kota Gorontalo”?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitian ini 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 perannya 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 perannya.
- 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 sosiodrama tersebut.
- h) Jagan lupa menilai hasil *role playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN No90 Sibatanaa Kota Gorontalo

1.6 Manfaat Penelitian

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

- 1) Guru, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan keprofesionalan dalam hal penggunaan metode pembelajaran *role playing*, di kelas II SDN No 90 Sibatanaa Kota Gorontalo

- 2) Siswa, diharapkan melalui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa 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 peserta didik maupun sebagai masyarakat pada umumnya.
- 4) Peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan melalui tindakan kelas khususnya pada mata pelajaran IPS .
- 5) Lembaga, dapat menjadi dokumentasi hasil kerja mahasiswa, khususnya dalam akreditasi eksistensi perguruan tinggi yang bersangkutan.