

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangat penting dalam menciptakan manusia-manusia yang memiliki moral, mempunyai pengetahuan, mempunyai keahlian, dan mampu menguasai teknologi yang semakin canggih. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Untuk dapat mencapai bangsa yang maju, maka diperlukan para generasi penerus atau sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu bersaing di era globalisasi saat ini.

Berdasarkan tujuan pembangunan nasional yang ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah terus berupaya membangun pendidikan yang lebih berkualitas melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, serta tenaga pengajar dan tenaga kependidikan lainnya. Keberhasilan suatu pendidikan juga sangat bergantung pada kegiatan belajar mengajar di sekolah yang merupakan kegiatan interaksi sosial antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Disekolah, siswa

tidak hanya diajarkan mata pelajaran saja, akan tetapi juga dibelajarkan tentang bagaimana dapat berkomunikasi dan berinteraksi yang baik antar sesama manusia.

Mulyoto (2013:2) mengatakan bahwa pembelajaran yang demokratis adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat interaksi dua arah antara guru dan siswa. Guru memberikan bahan pembelajaran dengan selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif memberikan reaksi. Siswa bisa bertanya maupun memberi tanggapan kritis tanpa ada perasaan takut bahkan kalau perlu, siswa diperbolehkan menyangga informasi atau pendapat guru jika memang dia mempunyai informasi atau pendapat yang berbeda.

Berhubungan dengan hal di atas, maka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Sebagai warga negara yang baik, peserta didik harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude* dan *values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global. Pelajaran IPS di pendidikan dasar tentu menjadi hal yang sangat penting bagi individu dalam menjalani hidup bermasyarakat, peran guru yang optimal dalam pembelajaran ini tentu sangat diperlukan. Sehingga dapat terwujud masyarakat yang beradab dengan mendasarkan pada nilai-nilai kehidupan, khususnya pada materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari siswa, karena IPS selalu berhubungan dengan segala hal yang berkaitan dengan kehidupan siswa dalam bersosialisasi dengan manusia lainnya. Selain itu, pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa dengan tujuan agar siswa mampu memecahkan masalah dalam lingkungan belajar yang dibuat sebagaimana realitas yang sesungguhnya.

Menurut Wahidah (2019), tujuan pendidikan IPS di madrasah ibtdaiyah adalah : 1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; 2) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; 3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; 4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; 5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Aktifitas siswa dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan siswa meliputi kegiatan fisik maupun kegiatan mental. Menurut Nasution (2000:89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Aktifitas

siswa dalam pembelajaran merupakan hal paling penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Apabila dalam proses belajar mengajar, tidak terlihat adanya aktifitas siswa maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum optimal dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 250-251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari siswa sendiri, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Namun kenyataannya di SDN 7 Lemito khususnya di kelas V, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa masih jauh dari kondisi yang diharapkan, masih banyak siswa yang belum mampu menguasai pelajaran IPS yang diberikan guru. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya aktivitas belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa khususnya materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan yang menjadi rendah dan berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya interaksi antara siswa dengan guru, begitupun interaksi antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Dari 15 siswa yang dapat memenuhi nilai standar hanya 47% atau 7 orang dan 8 orang atau 53% berada di bawah indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Aktivitas belajar siswa

merupakan sebuah proses menuju hasil belajar yang diharapkan dan menjadi hasil akhir dari proses itu sendiri.

Dari hasil observasi awal di SDN 7 Lemito khususnya di kelas V sebagai subjek penelitian, pembelajaran IPS masih berfokus pada guru sebagai pemberi materi dan siswa hanya sebagai pendengar di dalam kelas, sehingga pembelajaran IPS belum berjalan dengan maksimal. Selain itu siswa cenderung menjadi tidak aktif di dalam kelas, dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini tentu saja tidak sejalan dengan Kurikulum 2013 yang menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dengan pendekatan saintifik yang dilakukan melalui 5 tahap yakni mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Peran guru dalam mengatasi permasalahan tersebut sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, salah satunya dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menyerap dengan baik materi yang diajarkan, serta meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Menurut Saputra (2015), Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS, diharapkan dapat membuat siswa mampu memecahkan permasalahan sosial yang dihadapinya dengan pemikiran siswa itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2017), yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran *Role Playing* siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Minat siswa dalam pembelajaran biologi dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental aktif yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat.

Kurniasih (2016:68) menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Melalui model pembelajaran ini, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan memainkan sebuah peran yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan guru. Selain itu, dengan model *Role Playing* dapat memberikan siswa kesenangan dalam belajar karena pada dasarnya model pembelajaran ini adalah permainan.

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian ini yaitu untuk melatih peserta didik atau siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar mereka di dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif selama proses pembelajaran, karena pada dasarnya model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang disajikan melalui permainan

peran siswa dalam suatu materi pembelajaran, dan menuntut siswa untuk dapat terlibat langsung sehingga materi yang diajarkan akan cepat dipahami siswa. Apabila siswa mampu meningkatkan aktifitas belajar di dalam kelas, maka secara otomatis siswa juga akan mampu meningkatkan hasil belajar karena dengan siswa terlibat aktif di dalam kelas, siswa dapat dengan mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan evaluasi yang diberikan guru sehingga pada hasil akhirnya nilai peserta didik meningkat atau dapat diketahui bahwa melalui proses pembelajaran yang menggunakan model *Role Playing* maka aktifitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk mengangkat judul “Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 7 Lemito Kabupaten Pohuwato”

B. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran Role Playing yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik muatan IPS di SDN 7 Lemito?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 7 Lemito ?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 7 Lemito.

C. Cara Pemecahan Masalah

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi rendahnya aktifitas belajar siswa dilakukan dengan cara menciptakan kondisi proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik muatan IPS di SDN 7 Lemito.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 7 Lemito.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 7 Lemito.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Sebagai upaya dalam mengembangkan wawasan dan keterampilan sehingga dapat mengelola dalam proses pembelajaran dengan baik.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan aktifitas belajar siswa mata pelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti untuk mengembangkan penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran IPS guna untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.