

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib yang terdapat dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar. Di dalamnya terdapat berbagai konsep kehidupan sosial yang dapat dipelajari siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS. IPS menjadi salah satu pelajaran yang lebih bersifat teoritis. Yang membuat sebagian orang berpendapat bahwa pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa harus lebih banyak menghafal. Walau demikian, menghafal bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan oleh siswa, apalagi jika materi yang dipelajari terlalu banyak dan mencakup pemahaman yang luas.

Sebagai contoh dalam materi “Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh” dimana siswa diharuskan mempelajari tentang makna dari perjuangan para pahlawan yang telah berjuang untuk mempertahankan Negara Indonesia. Jika materi yang disampaikan dengan cara menjelaskan materi yang diajarkan dan siswa harus menghafal, maka siswa akan sulit memahami pesan yang terkandung dalam materi. Materi meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh mengandung amanat agar siswa mengetahui jasa para pahlawan maka siswa diharapkan akan memiliki rasa nasionalisme dengan mengaplikasikan pesan moral yang terkandung dalam materi pembelajaran serta mengaplikasikannya dalam

aktivitas sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun rumah. Mengingat karakter pelajaran IPS yang lebih banyak mengajarkan Konsep-konsep dasar kehidupan sosial yang mungkin seringkali jauh dari konteks siswa, dibutuhkan keterampilan guru dalam menyampaikan materi agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Di samping itu dibutuhkan juga motivasi belajar yang tinggi dari siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Arcawinangun diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, masih banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Mereka masih senang berbicara dengan teman saat guru menjelaskan. Siswa juga masih belum mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan baik.

Permasalahan motivasi siswa yang rendah masih terkait dengan permasalahan rendahnya sikap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sikap disiplin siswa yang rendah dapat dilihat dari masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang diterapkan guru. Siswa juga masih banyak yang bermain-main saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran.

Permasalahan di atas menunjukkan bahwa motivasi dan disiplin siswa rendah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Serta

kurangnya rasa disiplin belajar siswa dengan adanya kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya permasalahan ini diantaranya yaitu proses pembelajaran yang masih berjalan dengan model konvensional yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses belajar lebih bermakna. Proses belajar yang monotone membuat siswa sulit memahami pesan dalam pembelajaran. Dari permasalahan di atas guru dan peneliti merasa perlu untuk melakukan sebuah upaya perbaikan kondisi ini dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan alternatif model pembelajaran yang diharapkan mampu mengeksplorasi kompetensi siswa yaitu dengan metode *Role Paying*.

Role playing merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif masalah yang bernuara pada pembelajaran aktif (*active learning*) yang di dalam pelaksanaannya banyak melibatkan aktivitas siswa. Peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran, dan selanjutnya selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran. Jadi, nantinya siswa dalam proses belajar akan mengetahui tentang bagaimana isi di dalam materi yang dipelajari dan akan dirasakan oleh siswa dengan cara siswa berperan seperti yang terdapat di dalam materi pembelajaran

Mempertimbangkan permasalahan dan cara penyelesaian masalah maka penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan judul:

“Peningkatan Motivasi Dan Disiplin Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IV SDN 2 Arcawinangun” khususnya pada materi Meneladani Kepahlawan Dan Patriotisme Tokoh .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Motivasi siswa kelas IV SDN 2 Arcawinangun?
2. Apakah pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan disiplin belajar siswa kelas IV SDN 2 Arcawinangun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan disiplin siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada Materi Meneladani Kepahlawan Dan Patriotisme Tokoh siswa kelas IV SDN 2 Arcawinangun. Siswa diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam pembelajaran, sehingga dapat menunjang pada prestasi belajar siswa yang diperoleh.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* Di Kelas IV SD N 2 Arcawinangun.
- b. Untuk meningkatkan disiplin belajar siswa pada materi meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* Di Kelas IV SD N 2 Arcawinangun.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti-peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat secara langsung diambil oleh pihak-pihak yang terkait yaitu meliputi, siswa, guru, dan sekolah.

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan suasana baru yang menyenangkan serta menemukan cara belajar baru yang efektif dan efisien
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa IPS siswa
- 3) Menumbuhkan minat dan dalam berkreasi

b. Bagi Guru

Memberikan masukan yang positif terhadap para guru untuk dapat diadopsi dan adaptasi sesuai kondisi lingkungan sekolah masing-masing.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pemikiran bagi sekolah dalam merencanakan dan mengambil kebijakan mengenai pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, dan interaktif. Penelitian tindakan kelas ini bermanfaat sebagai wahana untuk mengaplikasikan dan mengembangkan ide-ide yang lebih kritis yang diperoleh tentang beberapa model dan media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan.