

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya untuk memerdekakan manusia dalam arti bahwa menjadi manusia yang mandiri, agar tidak tergantung pada orang lain baik lahir maupun batin. Kemerdekaan yang dimaksud adalah terdiri dari tiga macam yaitu, berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, dan dapat mengatur dirinya sendiri.

Diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan model-model pembelajaran yang dapat mengubah kata mengajar menjadi belajar, sehingga dalam suatu pembelajaran siswa dapat mengalami belajar, tidak hanya menerima saja transfer ilmu pengetahuan dari guru. Lebih dari itu, siswa dituntut untuk dapat mencari dan menemukan sendiri konsep materi pembelajaran, sehingga tidak hanya guru, melainkan siswa juga harus kreatif dan aktif.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan, bahwa kurikulum disusun untuk mewujudkan pendidikan Nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaian dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan. Proses pembaharuan

dunia pendidikan terletak pada tanggung jawab seorang guru dan kurikulum, bagaimana pembelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami oleh anak didik secara benar atau sebaliknya malah membingungkan anak didik pada materi tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan oleh guru didalam penggunaan metode dan model pembelajaran.

Pada prakteknya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih banyak yang terpusat pada guru. Pada pembelajaran seperti ini, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan cenderung pasif. Pola-pola seperti ini tidak saja membuat aktivitas siswa rendah namun minat belajar siswa juga cenderung rendah karena siswa ada yang merasa bosan, mengantuk, bahkan berusaha mencari kesibukan lainnya. Seharusnya guru sebagai mediator mampu mengkomunikasikan suatu informasi kepada siswa agar siswa memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Situasi pembelajaran yang demikian banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mempelajari materi dan memperhatikan guru saat sedang menyampaikan materi. Mengobrol atau bercanda dengan teman, bermain sendiri, mengantuk, bahkan mencoret-coret buku pelajarannya, adalah merupakan hal yang dilakukan siswa jika tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Akibat dari itu adalah banyak siswa yang mendapatkan prestasi belajar IPS pada materi ini rendah.

Demikian juga pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS. Sampai saat ini, masih banyak siswa yang menganggap IPS merupakan materi yang hanya perlu ditulis dan dihapalkan saja tanpa menyadari bahwa pemahaman

lebih penting dalam materi ini karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karena berkaitan dengan sosial dan kemasyarakatan. Dengan kecenderungan tersebut, siswa bisa menghafal dengan baik namun jika dihadapkan pada soal-soal yang membutuhkan pemahaman siswa akan merasa kesulitan untuk menjelaskannya yang pada akhirnya mengakibatkan prestasi belajar yang diperoleh menjadi rendah dan tidak mencapai KKM.

Kondisi tersebut juga dialami oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Kracak. Dari hasil observasi awal diperoleh data prestasi belajar yang dicapai siswa masih kurang baik. Hal ini terbukti dari prestasi belajar siswa tahun sebelumnya yang nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada tahun pelajaran 2010/2011, jumlah siswa tuntas belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi masih di bawah KKM. Pada tahun pelajaran 2010/2011 dari 28 siswa, jumlah siswa yang mencapai KKM baru 9 siswa atau 32% sehingga masih ada 19 siswa atau 68% yang belum mencapai KKM.

Dari hasil observasi awal, disimpulkan bahwa perolehan nilai tersebut disebabkan karena guru belum menemukan metode dan pendekatan yang cocok dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi guru dengan metode ceramah yang penyelenggaraannya kurang menarik. Siswa juga kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik yang pada akhirnya berimbas pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Dari kondisi yang ada, maka diperlukan alternatif pembelajaran yang mampu merangsang motivasi belajar siswa sehingga akan memberikan nilai tambah pada prestasi belajar siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS adalah metode *role playing*.

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada yang diperankan. Kelebihan metode *role playing* adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. Selain itu kelebihan dalam *role playing* meliputi ; (1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (3) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Mengacu pada masalah-masalah yang ditemukan peneliti selama proses pembelajaran diharapkan dapat diatasi dengan menerapkan metode *role playing*. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kracak pada mata pelajaran IPS melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan

judul “Peningkatan motivasi dan prestasi belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui metode *role playing* di kelas V SD Negeri 1 Kracak.”

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah metode *role playing* meningkatkan motivasi belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri I Kracak?
2. Bagaimanakah upaya meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri I Kracak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas V SD Negeri I Kracak melalui *Role Playing*.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri I Kracak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga prestasi belajarnya meningkat.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

##### 2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- b. Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode mengajar.

##### 3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- b. Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

##### 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.