

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD). Tujuan mata pelajaran IPS mengajak siswa untuk belajar tentang kehidupan sosial, belajar berinteraksi antar manusia di lingkungannya dan belajar bekerja sama. IPS mencakup peristiwa, fakta, konsep, geografis, sejarah, ekonomi dan sosiologi. Penjabaran konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu tersebut menjadikan IPS sebagai salah satu pelajaran yang bersifat teoritis daripada praktis. Sifat IPS yang teoritis membuat sebagian orang berpendapat bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa harus lebih banyak menghafal, sebagai contoh dalam materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan mengharuskan siswa hafal nama tokoh, tempat, waktu kejadian yang dilakukan para pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan.

Masalah umum yang sering muncul pada mata pelajaran IPS di SD, diantaranya: guru dalam memberikan materi dengan ceramah, sehingga kurang memperhatikan keterlibatan siswa. Siswa menjadi pasif dan sikap mereka terhadap mata pelajaran IPS kurang menyenangkan sehingga rasa ingin tahu siswa menjadi rendah. Interaksi di dalam kelas banyak di dominasi oleh peran guru. Siswa tidak terlatih untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Permasalahan yang di temukan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas V antara lain dari kondisi siswa dikelas terkait pembelajaran IPS, rendahnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi terlihat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dikelas. Guru saat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun berpendapat, siswa kurang antusias dan tidak berani merespon. Hal ini berpengaruh terhadap prestasi belajar yang diperoleh siswa. Siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 67, dari 31 siswa 20 siswa mendapat nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar yang diperoleh hanya 64,51%, sedangkan yang belum mencapai KKM 11 siswa sebesar 35,48%.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat diidentifikasi faktor-faktor yang memungkinkan kondisi ini terjadi, antara lain metode yang digunakan masih berpusat pada guru yaitu guru menjelaskan, siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran. Materi yang terlalu banyak dan alokasi waktu yang terbatas membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi. Guru hanya ingin menyelesaikan materi dengan tepat waktu tanpa mengetahui apakah materi yang sudah dijelaskan dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa. Siswa dituntut untuk bisa mengingat materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan kemampuan mengingat pada siswa terbatas.

Guru dan peneliti merasa perlu mencari cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa melalui penelitian tindakan kelas. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah

tersebut adalah metode pembelajaran bermain peran atau *role playing*.

Metode bermain peran melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk mempelajari teks drama yang akan di tampilkan. Siswa harus memperhatikan dan mengamati drama yang di tampilkan, sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari. Materi yang biasanya hanya dihafalkan dapat di praktekan secara langsung. Siswa akan lebih mudah mengingat dan pengalaman belajar siswa menjadi bertambah. Melatih kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompok. Metode bermain peran diharapkan dapat menambah rasa ingin tahu siswa terhadap materi. Hal ini akan berdampak pada meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat di simpulkan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 1 Kalibagor?
2. Bagaimana penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di kelas V SD Negeri 1 Kalibagor?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan melalui metode Bermain Peran.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan melalui metode Bermain Peran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Bermain Peran ini diharapkan dapat memperkuat penelitian yang sudah dikembangkan sebelumnya dan menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih tertarik terhadap mata pelajaran IPS.
- 2) Siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan.
- 3) Membantu siswa aktif mengikuti pelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk memperbaiki pembelajaran yang sudah ada sebelumnya.

- 2) Sebagai umpan balik untuk mengetahui kemampuan siswa.
- 3) Menambah pengetahuan guru dalam memilih metode yang sesuai dengan materi.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan kepada Kepala Sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat menghasilkan siswa yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberi bekal pengetahuan dan pengalaman mengajar kepada peneliti sebagai calon pendidik
- 2) Dapat menambah pengetahuan tentang penerapan metode Bermain Peran dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.