

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suasana yang nyaman, pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu kondisi yang ingin diciptakan oleh guru dan siswa dalam setiap pembelajaran. Kenyataannya untuk menciptakan suasana seperti itu tidak mudah perlu adanya kerjasama antara guru dan siswa dalam pembelajaran bukan hanya *teacher center* seperti yang terjadi di SD Negeri 03 Tanalum.

Berdasarkan hasil wawancara awal, dengan guru kelas V SD Negeri 3 Tanalum diperoleh informasi proses kegiatan belajar mengajar di kelas secara umum masih *teacher center*, dan sesekali guru menggunakan metode diskusi. Guru dalam mengajar masih jarang menggunakan media yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak melakukan aktivitas sendiri dan ketika mengerjakan soal siswa hanya terpaku pada jawaban yang ada di buku tidak berusaha untuk mengembangkan bahkan terkadang siswa mencontek jawaban milik temanya karena merasa tidak percaya diri dengan jawabannya. Seringkali guru memberikan pertanyaan pada siswa tetapi sebagian besar siswa masih malu-malu untuk menjawab karena takut jawaban yang dikemukakan salah. Proses belajar yang cenderung pasif membuat siswa merasa jenuh dengan pelajaran IPS, bahkan dari pemaparan guru sebagian besar siswa masih belum mencapai batas tuntas nilai pada ujian tengah semester

satu mata pelajaran IPS dan nilai rata-rata kelas masih rendah atau belum mencapai batas tuntas KKM yaitu 64 pada tahun ajaran 2012/2013.

Selain melakukan wawancara dengan guru untuk lebih menguatkan permasalahan maka dilakukan juga wawancara dengan siswa kelas V yang diambil secara acak. Dari hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa merasa bosan dalam pembelajaran karena tidak ada yang menarik. Siswa malu untuk bertanya tentang materi yang belum jelas, padahal guru sudah memberikan kesempatan untuk bertanya dan sebaliknya ketika siswa diberikan pertanyaan siswa masih malu-malu atau ragu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Proses belajar IPS yang dirasa kurang menarik ini dikuatkan dari pernyataan guru bahwa memang selama ini dalam proses belajar mengajar belum menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi, kurangnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan guru belum sepenuhnya memahami konsep dasar dalam penggunaan media.

Pernyataan yang disampaikan oleh guru dan siswa tersebut juga didukung hasil pengamatan peneliti mengenai kegiatan pembelajaran pelajaran IPS di kelas untuk membuktikannya. Hasilnya tidak jauh beda dengan pernyataan yang disampaikan oleh guru dan siswa, dalam proses pembelajaran masih *teacher center* dan sebagian besar siswa masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak memberikan pertanyaan kepada siswa, tetapi siswa masih ragu dalam menjawab, guru juga memberikan siswa kesempatan untuk bertanya tetapi sebagian besar siswa lebih banyak diam.

Pencapaian prestasi belajar siswa dalam memenuhi batas tuntas minimum juga terlihat masih rendah pada Ulangan Tengah Semester 1 (satu) pada mata pelajaran IPS kelas V tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil rekap Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) 1 (satu) menunjukkan dari 29 siswa sebanyak 18 siswa (62,06%) yang mencapai batas tuntas dan 11 siswa (37,93%) masih belum mencapai batas tuntas yang telah ditentukan yaitu 64.

Berdasarkan pada kondisi-kondisi kelas yang telah disebutkan di atas maka peneliti dan guru sepakat untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran dengan menerapkan PTK. Guru dan peneliti kemudian memilih metode *role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Metode *role playing* adalah metode yang mengajak siswa untuk bermain peran dengan mengangkat skenario dari materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode tersebut diawali dengan siswa mempelajari materi yang akan diajarkan terlebih dahulu, guna mengetahui karakter dari peran yang akan siswa mainkan sehingga tidak terjadi sebuah kesalahan dalam memainkan tokoh. Penggunaan skenario akan memudahkan siswa membagi dialog pada saat bermain peran.

Tingkat kesesuaian siswa dalam bermain peran dengan jasa tokoh yang diperankan dengan materi dalam skenario akan dapat menjadi tolak ukur tentang sejauh mana materi telah diserap oleh siswa. Situasi kelas yang melibatkan siswa dalam pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dalam penyampaian materi dan dapat diterima dengan baik oleh siswa serta siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Mengacu pada kelebihan metode *role playing* maka diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan prestasi dan rasa percaya diri siswa.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah:

1. Bagaimanakah rasa percaya diri siswa kelas V SDN 3 Tanalum dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*?
2. Bagaimanakah prestasi belajar siswa kelas V SDN 3 Tanalum pokok bahasan menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas memiliki dua tujuan yang ingin dicapai, yaitu

1. Meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas V SDN 3 Tanalum melalui metode *role playing*.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN 3 Tanalum pokok bahasan menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia melalui metode *role playing*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat penelitian yang dilaksanakan peneliti berharap dari adanya pembelajaran dengan metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri dari siswa, menciptakan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Manfaat Bagi Guru

Manfaat penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan wawasan dan variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dalam proses pembelajaran tidak *teacher center*, menjadikan guru mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar lebih cepat dapat diserap oleh siswa.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik di sekolah sesuai perkembangan pendidikan. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat mengetahui dan mengembangkan pembelajaran *role playing* sehingga terbiasa melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan kualitas guru mengajar