

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting karena pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar atau disengaja guna untuk menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman. Pendidikan secara umum bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang utuh dan handal, tetapi sangat idealistis dan tanpa arah, sehingga kurang relevan dengan kebutuhan di lapangan. Hanya manusia berdaya yang mampu mengatasi problema dalam hidup ini. Oleh karena itu diperlukan manusia-manusia yang tangguh, handal, cerdas, berwatak dan kompetitif. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tiga faktor, yakni sifat bawaan, lingkungan dan latihan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pembelajaran yang kreatif untuk menghasilkan manusia yang kreatif dan pendidikan manusia seutuhnya untuk menghasilkan manusia yang memiliki keterampilan dan berkarakter (Daryanto, 2013:1).

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial (Susanto, 2014:7). IPS membahas masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan masyarakat dan di lingkungan sekitar, Oleh karena itu pendidik berupaya mewujudkan proses pembelajaran IPS yang aktif, inovatif,

kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu Siti Mukaromah membutuhkan suatu alternatif pemecahan agar dapat memberi perubahan yang lebih baik dalam menguasai materi pembelajaran IPS.

Ketika peneliti melakukan wawancara dan pengamatan di SD Islam Nurul Qur'an peneliti sudah menyiapkan berbagai hal yang sangat penting diantaranya menyiapkan agenda untuk meneliti sekolah tersebut dan menyiapkan bentuk pertanyaan kepada guru kelas V yaitu Ibu Siti Mukaromah S.Pd.I. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Islam Nurul Qur'an terhadap guru kelas V masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dalam melaksanakan pembelajaran yang menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa kelas V juga masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas hasil mid semester yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 55 sedangkan KKM yang di tetapkan adalah 60. Dari 34 siswa kelas V SD Islam Nurul Qur'an yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa, sehingga presentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 40%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Siti Mukaromah S.Pd.I. Karakter Cinta tanah air siswa di dalam proses belajar mengajar juga masih sangat rendah hal ini di buktikan kebanyakan dari siswa ramai sendiri di dalam proses pembelajaran dan mereka masih kurang lancar dalam menggunakan bahasa Indonesia. Hal itu menunjukkan kurangnya cinta tanah air siswa di kelas V SD Islam Nurul Qur'an, sehingga perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan cinta tanah air siswa.

Proses pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan model ceramah dapat diubah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran IPS. Sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu *role playing* dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *role playing* dipilih oleh peneliti karena model ini sangat cocok untuk di ajarkan di Sekolah Dasar, banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran IPS, apalagi pelajaran ini merupakan pelajaran yang membosankan yang harus selalu dihafalkan materi-materi yang terkandung, oleh karena itu peserta didik merasa malas untuk memahami materi-materi yang ada.

Pendidikan dan pengajaran merupakan usaha sadar dan terarah yang dilakukan untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan dan menjadi tujuan dari pendidikan tersebut. Pendidikan yang dilakukan ini mencakup hal yang luas, baik mengenai proses pembelajaran, ataupun model-model yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran hendak dicapai dengan maksimal. Dalam penerapannya, banyak upaya atau usaha yang dilakukan dan diterapkan oleh seorang pengajar atau pendidik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Model ini dapat diterapkan dalam proses belajar untuk pembelajaran mata pelajarannya, model yang dilakukan ini salah satunya yaitu model *role playing* yang digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran

IPS. Pembelajaran materi IPS menggunakan model *role playing* adalah sebagai cara untuk menciptakan aktivitas belajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan. Model *role playing* merupakan suatu cara belajar dengan mendramatisasikan bentuk hubungan tingkah laku dalam hubungan sosial, dimana pada model *role playing* ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan yaitu membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Ilmu Pendidikan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social yang memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi, melalui pelajaran IPS ini anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang baik (Susanto, 2014:10). Dalam penerapan model *role playing*, seorang guru dapat menjadikan suatu pelajaran atau sub pembahasan tersebut ke dalam suatu permainan, seperti contoh model *role playing* dalam pelajaran sejarah seorang guru dapat menerapkan dengan drama. Sejarah di sini misal masa-masa penjajahan, sehingga di sini siswa dapat menerapkannya dalam suatu kisah yang didramakan dan siswa menjadi pemain dalam kisah itu, sehingga siswa dapat memahami kisah terjadinya perang dunia dan penjajahan. Selain itu juga siswa menjadi mudah dalam mengingat tokoh-tokoh sejarah yang terlibat. Model-model

sederhana seperti ini dapat membantu siswa dalam mempelajari suatu materi dengan menyenangkan. Karena apabila suatu materi dipelajari hanya dengan membaca hal tersebut akan menjadikan bosan.

Namun kenyataan yang terjadi sampai saat ini masih banyak guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional, khususnya dalam pembelajaran IPS. Masih terdapat kelemahan di dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan IPS, sekalipun berbagai inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya masih belum memuaskan. Beberapa kelemahan dari pembelajaran konvensional ini diantaranya pendidik kurang mengikut sertakan peserta didik dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Pendidik tidak mengembangkan berbagai pendekatan maupun model ceramah yang hanya menuntut peserta didik untuk menghafal fakta-fakta, tahun-tahun kejadian, peristiwa-peristiwa, serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan peserta didik belajar lebih aktif.

Model pembelajaran *role playing* sering digunakan karena dalam setiap tahap kegiatan dilakukan untuk saling bekerja sama dalam suatu tim. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan dengan disertai mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Penerapan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat meningkatkan cinta tanah air dan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Islam Nurul Qur'an, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada bulan juni sampai bulan september, bertempat di SD Islam Nurul Qur'an.

Berdasarkan pengertian diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelas V SD Islam Nurul Qur'an dengan menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan cinta tanah air dan prestasi belajar siswa. Penilti berharap, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan cinta tanah air dan prestasi belajar siswa di SD Islam Nurul Qur'an. Karena model *role playing* mengajak siswa untuk bermain peran atau drama, peneliti menggunakan tema kebangsaan pada permainan *role playing*, sehingga diharapkan akan mampu meningkatkan cinta tanah air siswa, dan memberi rasa yang menyenangkan dalam pembelajaran. Rasa senang siswa saat mengikuti pembelajaran itu, diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, dan akan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Islam Nurul Qur'an.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

1. Apakah karakter cinta tanah air dapat ditingkatkan melalui model *role playing* pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengatuan Sosial di SD Islam Nurul Qur'an ?
2. Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui model *role playing* pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengatuan Sosial di SD Islam Nurul Qur'an ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk.

1. Meningkatkan karakter cinta tanah air dapat ditingkatkan melalui model *role playing* pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengatuan Sosial di SD Islam Nurul Qur'an.
2. Meningkatkan prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui model *role playing* pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengatuan Sosial di SD Islam Nurul Qur'an.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran IPS
 - b. Meningkatkan cinta tanah air dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *role playing*
 - c. Penerapan model *role playing* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya
2. Manfaat Praktis

Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model *role playing* ini akan memberikan manfaat, yaitu :

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah - masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.
- 2) Memperluas wawasan dan pengalaman mengenai model pembelajaran *role playing*.