

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu, pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang berfokus kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan membentuk individu yang berkualitas. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik kearah bperubahan tingkah laku. Baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa.

Selanjutnya, Susanto (2012:137) mengemukakan pengertian IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka member wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu ilmu pengetahuan sosial yang disingkat menjadi IPS. Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai IPS. Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, maka dibutuhkan pembelajaran yang

kondusif yang dikembangkan oleh seorang guru. Dengan demikian guru peran guru dinilai sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan kemampuannya dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas III A dan III B SD Negeri 02 Taram, Kecamatan Harau. Pada tanggal 13 Februari 2019 pukul 07.45-09.30 WIB dalam pembelajaran IPS, dengan walikelas kelas III A yang bernama ibu Akrinas dan walikelas III B yang bernama ibu Putri Amaliani, kurikulum yang dipakai di kelas III A dan III B adalah KTSP. Sesuai dengan definisi oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), bahwa yang dimaksudkan dengan KTSP adalah Kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Dengan ini KTSP merupakan strategi kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi.

Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru dengan menggunakan metode ceramah. Sehubungan dengan bergantinya Tahun ajaran baru 2019/2020, maka siswa kelas III sudah naik ke kelas berikutnya, yaitu ke kelas IV. Untuk itu, pada observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Februari 2019, peneliti melakukan observasi pada saat siswa kelas III dan masih melakukan kegiatan belajar mengajar. Pada saat itu, pembelajaran IPS berlangsung, peneliti menemukan satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga

siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru, kemudian menyalin catatan yang diberikan guru. Kemudian dari aktivitas siswa tampak bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa orang siswa saja yang serius, ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, dan ada juga siswa yang pada saat belajar dia memperhatikan pembelajaran tetapi ketika ditanya oleh guru dia tidak bisa menjawabnya. Penulis melihat jarang sekali siswa yang memperhatikan guru tentang materi yang dijelaskan, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran belum optimal.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas pada tanggal 14 Februari 2019 menyatakan bahwa sudah mencoba menerapkan beberapa metode pembelajaran yaitu metode Tanya jawab, diskusi, ceramah, dan penugasan. Namun, dari pengamatan hanya beberapa siswa saja yang aktif. Jika ada kesempatan untuk bertanya dari guru, siswa lebih banyak diam. Seolah-olah mereka mengerti dengan pelajaran yang telah mereka pelajari. Penulis juga memperoleh informasi bahwa hasil belajar IPS siswa masih banyak yang rendah atau masih banyak yang dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah sekolah tersebut yaitu 75. Dari penjelasan di atas, maka di dapatlah nilai ulangan harian siswa pada kelas III.

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian IPS Siswa Kelas III SDN 02 Taram Semester II Tahun 2018/2019

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Siswa	Tuntas	Belum Tuntas
1	<i>III A</i>	<i>18</i>	<i>76,7</i>	<i>13</i>	<i>5</i>
2	<i>III B</i>	<i>20</i>	<i>76</i>	<i>11</i>	<i>9</i>

Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 02Taram, Harau

Kondisi tersebut tentunya tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar. Upaya yang dapat digunakan guru untuk menyelesaikan masalah ini yaitu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih baik. Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran *Role playing*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah ‘Suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran mengandung unsure permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta melibatkan langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran IPS kelas IV SDN 02 Taram, Payakumbuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Metode ceramah cenderung digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Guru belum pernah menggunakan model *Role Playing*.
4. Siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru, kemudian menyalin catatan yang diberikan guru.

5. Siswa jarang memperhatikan guru tentang materi yang dijelaskan, sehingga pembelajaran belum optimal.
6. Hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS banyak yang dibawah KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 75.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas III SD 02 Taram dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada terdapat pengaruh hasil belajar kognitif IPS siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 02 Taram?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar afektif IPS siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 02 Taram?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kognitif IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 02 Taram, Kecamatan Harau.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar afektif IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 02 Taram, Kecamatan Harau.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti
 - a. Mendapatkan pengalaman langsung menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
 - b. Mendapatkan bekal tambahan bagi mahasiswa dan calon guru SD sehingga siap melaksanakan tugas di lapangan.
2. Bagi Guru
 - a. Bahan pertimbangan dan masukan dalam memilih model pembelajaran yang digunakan, khususnya mata pelajaran IPS.
3. Bagi siswa
 - a. Pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Meningkatkan hasil belajar IPS siswa.