

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan potensi seseorang melalui proses pembelajaran, melalui pendidikan kita dapat meningkatkan kualitas suatu negara, banyak negara yang dulunya merupakan negara berkembang kini menjadi negara yang maju karena pendidikan.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Pendidikan memiliki tujuan yaitu menghasilkan manusia yang memiliki kualitas dan berkarakter, dengan pendidikan seseorang dapat memiliki pandangan yang luas untuk mencapai cita-cita yang diharapkannya. Tujuan pendidikan menyangkut kepentingan siswa, kepentingan masyarakat, dan tuntutan lapangan pekerjaan. Proses pendidikan terarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan sikap dan nilai-nilai dalam rangka pembentukan dan pengembangan diri siswa. Pengembangan diri ini dibutuhkan untuk menghadapi tugas-tugas dalam kehidupannya sebagai pribadi, sebagai siswa, karyawan, profesional maupun sebagai warga masyarakat.

Pendidikan mempunyai beberapa unsur diantaranya adalah kurikulum, guru, siswa, sarana dan prasarana yang dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan mewujudkan pendidikan yang baik serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal harus didukung oleh unsur pendidikan. Salah satu unsur pendidikan yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal adalah guru.

Guru merupakan unsur terpenting dalam pendidikan, pembelajaran akan lebih menyenangkan jika guru mampu menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan efektif, selain itu guru dituntut untuk selalu kreatif dalam mengelola pembelajaran yang dapat membangun semangat siswa saat menerima pembelajaran, dalam hal ini seorang guru diharapkan mampu memahami, tepat dan terampil dalam pemilihan metode saat mengajar, guru juga harus

dapat menguasai metode yang digunakan sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai dengan maksimal.

Siswa memiliki peran aktif dalam dunia pendidikan di sekolah, siswa harus memiliki kreatifitas dan konsentrasi yang tinggi dalam memperoleh pelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa merupakan aktor terpenting dalam proses pembelajaran, sebagai seorang siswa haruslah dapat memanfaatkan dan menggali ilmu dari guru yang dimana berperan sebagai fasilitator, dengan begitu ilmu yang didapat saat proses pembelajaran berlangsung dapat melekat dan berkembang pada diri siswa itu sendiri, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan kritis.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah IPS merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. IPS sebagai mata pelajaran memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bahkan pada teori dan keilmuannya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya di kehidupan bermasyarakat, dengan pelajaran IPS siswa juga semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan informasi dari guru kelas IV yang dilakukan di SD Negeri 047160 Kejora, masih banyak permasalahan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dimana kegiatan belajar mengajar dikelas masih didominasi oleh guru, metode pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi, di mana guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang berpusat pada siswa, siswa kurang aktif dan merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, motivasi belajar siswa rendah, terdapat siswa yang baru membuka buku di saat guru sudah menjelaskan materi pembelajaran, siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS dan guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan bahan ajar atau buku pelajaran.

Akibat permasalahan di atas banyak siswa kelas IV di SD Negeri 047160 Kejora hasil belajarnya kurang maksimal dan banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Sementara nilai KKM di kelas IV SD Negeri 047160 Kejora adalah 70. Hal ini dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 047160
Kejora Berastagi**

Tahun Ajaran	KKM	Jumlah Siswa			
		Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Rata-Rata
2021/2022	70	17 (65%)	9 (35%)	26	65

Sumber data : SD Negeri 047160 Kejora

Bedasarkan Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa nilai ulangan siswa di kelas IV SD Negeri 047160 Kejora tidak memenuhi tingkat kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih perlu ditingkat atau belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar siswa. Dimana hasil ulangan yang diperoleh siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 26 siswa hanya 17 orang yang sudah tuntas mendapat nilai 70 sedangkan 9 orang siswa masih belum tuntas, seharusnya dikatakan tuntas apabila seluruh siswa mencapai nilai KKM 70.

Oleh karena itu, perlu adanya pemecahan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu solusinya, seorang guru dituntut kemampuannya untuk menggunakan metode pembelajaran secara tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu metode yang paling tepat adalah metode pembelajaran *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 pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Metode ini dapat melibatkan seluruh siswa dan mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi memajukan kemampuannya dalam bekerjasama dan meningkatkan empatinya.

Bedasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada

Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya
4. Motivasi belajar siswa rendah
5. Media pembelajaran IPS masih kurang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Apakah Hasil Belajar Siswa Meningkatkan dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi sekolah, lebih meningkatkan penggunaan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Manfaat bagi guru, sebagai bahan masukan yang berharga bagi guru meningkatkan mutu pembelajaran dikelasnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi pada setiap kegiatan belajar mengajar
3. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *Role Playing*
4. Manfaat bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk calon pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di sekolah dasar dan sebagai acuan bagi peneliti lanjutan dalam merancang pembelajaran