

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan profesi seperti yang dimaksud dalam petunjuk teknis jabatan fungsional guru dan angka kreditnya adalah kegiatan guru dalam kerangka pengalaman ilmu dan pengetahuan, teknologi dan keterampilan untuk peningkatan mutu, baik bagi proses pembelajaran profesionalisme tenaga kependidikan yang lainnya.¹

Guru yang hebat adalah guru yang profesional dalam bidangnya, guru bukan hanya pandai memotivasi siswanya. Dalam upaya memajukan jabatan guru sebagai jabatan profesional, kita belum sepenuhnya menganut pendidikan profesional seperti yang dianut oleh jabatan profesional lainnya yang lebih tua, seperti dokter.² Seorang guru itu harus mengetahui kompetensi menjadi seorang guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial. Banyak sekali guru-guru saat ini yang kurang memperhatikan kompetensi guru, guru bertugas menjadi pengajar dan mencerdaskan anak bangsa. Guru sekarang hanya menjadi guru tugas, saat ini mereka berpikir jadi guru hanyalah pekerjaan biasa yang tugasnya hanya mengajar. Jadi sulit untuk diketahui hal apa yang siswa itu tidak dimengerti.

Pengembangan SDM perlu dilakukan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas menjadi seorang guru, lahirnya UU No. 14 Tahun 2005 merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan mutu guru, sekaligus diharapkan dapat

¹. Jamil Suprihatiningrum. *Guru Profesional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013). Hlm. 169.
². Kunandar. *Guru profesional implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan dan sukses dalam sertifikasi guru*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada). Hlm. 50.

meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Kebijakan prioritas dalam kerangka pemberdayaan guru saat ini adalah meningkatkan kualifikasi, peningkatan kompetensi, sertifikasi guru, pengembangan karir, penghargaan dan perlindungan, perencanaan kebutuhan guru, menunjang guru dan masalah tambahan.³

Guru saat ini hanya fokus bagaimana caranya memperoleh tunjangan tersebut bukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, banyak sekali guru yang tak peduli dengan kesuksesan siswa dalam belajar.

Padahal Belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran,⁴ Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang terjadi pada situasi tersebut,⁵ biasanya disebut dengan perubahan tingkah laku.

Belajar yaitu merubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, bentuk nyata dari belajar yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi pada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan kegiatan belajar mengajar.⁶

3. Jamil Suprihatiningrum. *Guru Profesiona*. hlm. 172-173.

4. Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Vol. 8, (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 2.

5. Ahmad Santoso, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, vol. 1, (Jakarta Prenadamedia group, 2014) hlm. 1

6. Ibid.

Untuk mencetak anak yang pintar dan berbudi perkerti baik dan mencetak warga Negara yang baik, maka perlu juga bagisiswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu; sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial di atas. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik.

Karena luasnya cakupan ilmu sosial pembinaan harus dilakukan secara berkesinambungan mulai dari tingkat terendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengajaran tentang kehidupan manusia di masyarakat harus di mulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sebelum SD.

Hampir di semua bangsa yang beradab, guru diakui sebagai suatu profesi khusus. Dikatakan demikian, karena profesi keguruan bukan saja memerlukan keahlian tertentu sebagaimana profesi lain, tetapi juga mengemban misi yang paling berharga, yaitu pendidikan dan peradaban. Atas dasar itu, dalam kebudayaan bangsa yang beradab, guru senantiasa diagungkan, disanjung, dikagumi dan dihormati, karena perannya yang penting bagi eksistensi bangsa di masa depan.⁷

Guru dituntut untuk mampu memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan

⁷. Marno dan Idris. *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009). Hlm.16

solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahamannya yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai metode dan pendekatan. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran.⁸

Selain itu guru juga harus memiliki kemampuan *public speaking* yang artinya adalah ilmu atau seni berbicara untuk menyampaikan sesuatu dihadapan orang banyak. Dengan adanya kemampuan ini bisa dikatakan guru yang hebat, hebat disini berarti tidak sama dengan yang biasa. Guru hebat tentunya berbeda dengan guru pada umumnya. Guru hebat pasti memiliki kemampuan mengajar yang lebih, jika dibandingkan dengan guru yang biasa saja.⁹

Guru bukan hanya mampu memotivasi siswa, namun guru juga harus menggunakan pendekatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Pendekatan pembelajaran bisa dipahami sebagai cara-cara yang ditempuh oleh seorang pembelajar untuk bisa belajar dengan efektif. Dalam hal ini, guru juga berperan penting dalam menyediakan perangkat-perangkat metodis yang memungkinkan siswa untuk mencapai kebutuhan tersebut.¹⁰

Melalui pendekatan pembelajaran, siswa disajikan semacam *scaffolding* yang memungkinkan mereka untuk bertanggung jawab pada pemahamannya sendiri. Suatu pendekatan tidak bisa diterapkan tanpa melibatkan metode-metode aplikatif, maka disetiap pendekatan pembelajaran tersebut disertakan beberapa metode yang telah diseleksi berdasarkan karakteristik-karakteristiknya

8. Ahmad Santoso, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Hlm. 6-8.

9. Amirullah Syarbini. *Buku Panduan Guru Hebat Indonesia*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015). hlm. 44-56.

10. Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Vol. 3, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 184.

yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang hendak dicapai dalam setiap pendekatan.¹¹

Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.¹² Dalam praktik pembelajaran, saat seorang guru sudah menentukan metode yang akan digunakannya, maka seorang guru harus memahami tentang latar belakang pengetahuan siswanya, lingkungan pembelajarannya dan tujuan pembelajaran. Karna setiap anak memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi, menampilkan kemampuannya dalam memahami pengetahuan.¹³

Dalam kaitan ini guru berusaha menggunakan berbagai macam gaya dan cara mengajar untuk membantu para siswa menyerap informasi dan memperkuat pemahamannya. Berbagai strategi dan metode digunakan untuk menjamin bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, berdasarkan pengamatan awal masih belum terlihat respon baik dari siswa selama mengikuti pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan dari guru tanpa mengajukan pertanyaan. Ketertarikan peneliti memilih pembelajaran IPS dikarenakan pembelajaran IPS sangat sulit di mengerti atau di cerna oleh siswa. Jadi pemilihan pembelajaran IPS ini dilakukan karna ingin mengubah pola pikir siswa terhadap pembelajaran IPS yang dianggap sulit.

¹¹. Ibid, hlm. 184-185.

¹². Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, vol. V, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 19

¹³. Ibid, hlm. 212-213.

Berdasarkan perolehan data nilai harian dari guru pada ulangan harian semester 2 materi “Kegiatan Ekonomi di Indonesia” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 untuk mata pelajaran IPS. Pada kenyataannya hanya 45% yang mencapai target dengan nilai rata-rata lebih dari 65.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, permasalahan yang menyebabkan ketidakberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran IPS yaitu kurangnya kekreatifan seorang guru, selain itu metode yang digunakan adalah metode ceramah, sehingga membuat siswa merasakan bosan dalam pembelajaran IPS. Jadi siswa kesulitan memahami materi kegiatan ekonomi Indonesia.

Kurangnya kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, model yang digunakan pula masih model konvensional, dalam model ini guru juga kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran, namun guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan peserta didik dapat belajar aktif.

Belajar dengan cara menghafal membuat siswa bergantung pada guru sebagai sumber informasi dan karenanya mereka kurang peduli dengan kekurangannya sendiri. Metode menghafal di terapkan di sekolah merupakan penelitian yang akan saya teliti kali ini. Pembelajaran pendidikan IPS di

sekolah seharusnya lebih ditekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar peserta didik.¹⁴

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa dan mengubah suasana pembelajaran membosankan menjadi menyenangkan siswa dalam kelas. Salah satunya adalah metode *role playing* atau metode bermain peran.

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.¹⁵

Selain itu, metode *role playing* (bermain peran) sesuai dengan tahapan perkembangan, dengan demikian, di dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain *role playing* (bermain peran) yang merupakan permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, untuk dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.¹⁶ Penerapan metode *role playing* (bermain peran) pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia”, diharapkan hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik.

Dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa akan mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu. Usaha untuk

¹⁴. Ahmad Santoso, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, vol. 1, (Jakarta Prenadamedia group, 2014) hlm. 6

¹⁵. Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, (Jurnal Pena Ilmiah: Vol.1. No.1. 2016), hlm. 613-614.

¹⁶. Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Hlm. 208.

meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu memperhatikan karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar (SD). Siswa pada usia Sekolah Dasar (SD) ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa yang usianya lebih muda atau bahkan sudah dewasa. Siswa senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.¹⁷ Jadi pemilihan metode ini dikarenakan mampu mengubah suasana membosankan menjadi menyenangkan, selain itu metode ini juga mempermudah siswa untuk memahami atau mencerna bahan pelajaran, dikarenakan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Kaitannya dengan metode *role playing* di SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan masih belum mengenal metode *role playing*, untuk itu peneliti ingin mengenalkan metode tersebut agar siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun ajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi masalah dan perumusan masalah

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

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.

¹⁷. Anisa Mutmainah, *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 15. No. 1.422. 2016.

2. Bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun ajaran 2018/2019?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun ajaran 2018/2019?
- c. Bagaimana efektifitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Bulay II?

C. Cara memecahkan masalah

Cara memecahkan masalah yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah menggunakan salah satu metode pembelajaran yakni *role playing*. Dengan penggunaan media ini yang utama diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kompetensi sikap, keterampilan, pengetahuan, dan keaktifan serta pemahaman siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun ajaran 2018/2019.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Bulay II Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun ajaran 2018/2019.
- c. Untuk mengetahui efektifitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Bulay II.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh setelah penelitian ini dilakukan, secara umum adalah sebagai berikut :

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan berpikir untuk guru dalam menentukan metode pembelajaran, dapat menambah wawasan, pola pikir, sikap dan pengalaman langsung dalam pembelajaran agar menjadi guru yang profesional untuk penulis. Adapun manfaat khususnya yaitu

Bagi siswa :

1. Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan berpartisipasi langsung sehingga siswa dapat bebas mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga lebih baik darisebelumnya.

Bagi guru :

1. Dapat menerapkan berbagai variasi metode dan model untuk pembelajaran IPS sehingga pembelajaran lebih menarik untuk siswa.
2. Dapat memberikan informasi bagi guru dalam mengatasi masalah pendidikan agar para siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran IPS dengan baik.

Bagi sekolah :

1. Dapat memberikan bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran IPS dengan baik.
2. Dapat meningkatkan kualitas sekolah.

Bagi peneliti :

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dan salah penafsiran pada istilah-istilah yang dipahami dalam permasalahan penelitian ini maka perlu

adanya penjelasan terhadap istilah tersebut, yaitu Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V dengan baik.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁸

2. Metode

Metode adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.¹⁹

3. *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang.²⁰ Dalam pelaksanaannya siswa diberi kesempatan penuh untuk bermain peran dan mendiskusikannya di kelas.

¹⁸. Mulyasa, dkk. *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 1. (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya , 2016) hlm. 220.

¹⁹. Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, vol. V, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 2015), hlm. 19

²⁰. Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Hlm. 208.

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi Ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Ilmu sosial merupakan ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.²¹

²¹. Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, vol. 1, (Jakarta: Prenadamedia group, 2014), hlm. 7.