BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan di segala bidang. Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang diinginkan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman.

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam dunia pendidikan. Akibatnya pendidikan nasional semakin mengalami kemajuan, pendidikan di madrasah-madrasah juga telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan tersebut.

Lebih lanjut dalam pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah:¹

¹ Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah/Madrasah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hal. 17

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Agar tujuan dari pendidikan nasional dapat tercapai, telah banyak upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah, yaitu seperti peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum, pengadaan buku-buku pelajaran serta usaha-usaha lain yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dari kegiatan pendidikan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar dengan harapan berubah menjadi keluaran dengan kompetensi tertentu.³

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada

² Kokom komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hal. 3

³ *Ibid*, hal. 4

bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.⁴

Tugas guru dalam pembelajaran tidak hanya sebatas menyampaikan informasi, akan tetapi seorang guru juga harus memahami bakat, minat, kemampuan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar guru dapat membantu peserta didik apabila mereka mengalami kesulitan dalam belajar. Akan tetapi dalam praktiknya saat ini, guru hanya sebatas menyampaikan materi dan uji kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik tanpa memperhatikan tingkat pemahaman dari peserta didik itu sendiri.

Hal ini dapat dilihat saat guru mengajar di dalam kelas. Guru hanya menggunakan buku pegangan yang ada dan hanya megandalkan metode ceramah tanpa ada bantuan media lain yang dapat menguatkan materi yang di sampaikan. Akibatnya keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Keaktifan dan hasil belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran IPS merupakan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.

⁴ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hal. 8

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran teacher centered. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI. IPS dirasakan sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan karena cakupan materinya sangat luas dan peserta didik dituntut untuk menghafalkan isi materi sehingga pelajaran ini kurang menarik dan monoton jika hanya disampaikan dengan ceramah saja. Belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami sendiri apa yang dialaminya, bukan sekedar mengetahuinya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang berangkat dari fenomena keseharian, dan tidak bisa dilepaskan dari dinamika perkembangan masyarakat yang senantiasa berubah. Karenanya pembelajaran IPS bagi anak menjadi keniscayaan untuk selalu

⁵ Wikipedia, "Ilmu Sosial" dalam http://id.m.wikipedia.org/wiki/ilmu_sosial, diakses 30 Maret 2014

dihubungkan dengan konteksnya, sehingga apa yang diperoleh anak tidak hanya berada dalam wilayah kognisi, melainkan sampai kepada tatanan dunia nyata yang ia jalani sehari-hari.

Untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran yang menarik seorang guru harus mampu memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.⁶

Bila Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang berangkat dari fenomena keseharian, maka pembelajaran akan terasa lebih bermakna apabila peserta didik mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, tidak hanya sekedar mengetahuinya. Agar pembelajaran IPS dapat dirasakan lebih bermakna, maka perlu dipilih metode yang tepat supaya peserta didik dapat aktif saat pembelajaran berlangsung . Salah satu metode yang dapat diterapkan yaitu metode *Role Playing* (bermain peran).

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁷ Metode *Role Playing* merupakan suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 80

⁷ *ibid.*, hal. 87

bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah di tentukan/direncanakan sebelumnya

Kelebihan dari metode *Role Playing* yaitu dalam penerapannya metode ini melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.⁸

Menurut penuturan ibu Nanik selaku wali kelas III, beliau menjelaskan bahwasanya selama ini metode yang digunakan dalam mengajarkan materi IPS guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, Tanya jawab dan penugasan. Saat pelajaran berlangsung peserta didik tidak semuanya dapat berkonsentrasi pada pelajaran, sebagian dari peserta didik ada yang bermain sendiri. Untuk hasil belajarnya, peserta didik yang aktif dapat memahami isi dari materi yang di sampaikan, akan tetapi untuk peserta didik yang kurang aktif sangatlah sulit untuk memahami materi yang di sampaikan. KKM Mata Pelajaran IPS di MI Darul Ulum Rejosari adalah 75. Sedangkan nilai yang di peroleh oleh peserta didik kelas III masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM.⁹

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam proses belajar

⁸ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual ...*, hal. 80

⁹ Wawancara dengan Ibu Nanik selaku wali kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar, pada tanggal 9 Januari 2015

mengajar. Maka peneliti mengangkat sebuah penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Jual Beli kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Jual Beli kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan penerapan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Jual Beli kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) Materi Jual Beli kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pendidikan, khususnya tentang penerapan Metode Role Playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Secara praktis

a. Bagi MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan kebijakan oleh Kepala Madrasah dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan pertimbangan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas, dan siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS).

b. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran di sekolah.

c. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan dapat berguna untuk dijadikan bahan koleksi dan referensi pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya.

E. Definisi Istilah

Agar lebih mengarah dan memfokuskan pada permasalahan yang akan di bahas sekaligus menghindari persepsi yang lain mengenai istilah-istilah yang ada, perlu adanya penyelarasan mengenai definisi istilah. Adapun definisi istilah yang berkaitan dengan judul dalam penelitian untuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode

Metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh para guru agar apa yang menjadi tujuan dari adanya proses belajar mengajar dapat tercapai. Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang di tentukan. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan agar supaya dapat tercipta ituasi belajar yang menyenangkan dan dapat mendukung kelancaran proses belajar.

2. Role Playing

Role Playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya terdapat tujuan dan aturan. Metode *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi

dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

3. Meningkatkan

Berasal dari kata tingkat yang artinya jenjang, babak, mendapat imbuhan me-kan menjadi meningkatkan yang artinya membawa ke jenjang yang lebih tinggi atau membawa kejenjang berikutnya.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

F. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan perluasan masalah dalam pembahasan laporan penelitian ini, maka peneliti memfokuskan masalah ini pada penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar semester genap, Tahun Ajaran 2014-2015, dengan pokok bahasan Jual Beli.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan laporan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di tulis oleh peneliti terdiri dari tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian utama (inti), terdiri dari:

Bab I pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Penelitian, (d) Manfaat Penelitian, (e) Hipotesis Tindakan, (f) Definisi Istilah, (g) Batasan Masalah, (h) Sistematika Penulisan skripsi

Bab II kajian pustaka, terdiri dari: (a) Kajian Teori (tinjauan tentang belajar dan pembelajaran, pembelajaran kontekstual, metode pembelajaran, metode *role playing*, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan hasil belajar), (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka pemikiran

Bab III metode penelitian, terdiri dari: (a) Jenis Penelitian, (b) Lokasi dan Subjek Penelitian, (c) Teknik Pengumpulan Data, (d) Teknik Analisis Data, (e) Indikator Keberhasilan (f) Tahap-Tahap Penelitian

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari: (a) hasil penelitian (paparan data dan temuan penelitian), (b) pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, dan (b) saran/rekomendasi

Bagian akhir terdiri dari (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian tulisan, (d) daftar riwayat hidup.

Demikian sistematika penulisan laporan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar”.