

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia. Selain itu, pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan dan ikut menentukan pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Segala upaya dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidikan pada umumnya , yaitu pendidikan yang dilakukan oleh masyarakat umum.¹ Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti guru, peserta didik, tujuan, dan sebagainya.² Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang bersifat formal.³ Secara sistematis sekolah merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar.⁴

Kegiatan belajar dan proses pembelajaran merupakan bagian terpenting dan dominan dari sebuah kegiatan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis

¹ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), cet. II, hal.2

² Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet. I, hal. 6

³ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet. I, hal. 14

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum & Pembelajaran*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), cet. I, hal. 3

agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Adapun tujuan dari setiap satuan pendidikan harus mengacu kearah pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana telah diterapkan dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, kreatif dan mandiri.⁵

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:⁶

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dalam kegiatan belajar mengajar agar peserta didik mempunyai kemampuan yang baik yaitu selain mereka memahami pelajaran atau materi yang diajarkan, mereka juga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujudkan proses pembelajaran yang kondusif, semua itu tidak lepas

⁵ Undang-undang, *UU RI NO.20 Tahun 2003*, (Jakarta : Sinar Grafika,2009), halm: 3

⁶ Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah/Madrasah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hal. 17

dari peran guru sebagai pembimbing. Dalam peranannya sebagai pembimbing guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi interaksi yang kondusif.

Guru disamping sebagai pendidik, juga sebagai fasilitator dalam pembelajaran peserta didik, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, ketrampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa.

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 peserta didik 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.⁷

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 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.⁸

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 peserta didik. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran.⁹

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

⁷ Wikipedia, "Ilmu Sosial" dalam http://id.m.wikipedia.org/wiki/ilmu_sosial, diakses 30 Oktober 2015

⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), cet. III, hal.16

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Menajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 80

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 peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.¹⁰ Metode *Role Playing* merupakan suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok peserta didik dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan sebelumnya. Dan peserta didik menerima sebuah karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.¹¹

Kelebihan dari metode *Role Playing* yaitu dalam penerapannya metode ini melibatkan seluruh peserta didik dimana peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.¹²

Menurut penuturan ibu Retno selaku wali kelas IV, 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

¹⁰ *ibid.*, hal. 87

¹¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hal. 214

¹² Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama) hal. 80

berkonsentrasi pada pelajaran, sebagian dari peserta didik ada yang bermain sendiri. Untuk prestasi belajarnya, peserta didik yang aktif dapat memahami isi dari pokok bahasan yang di sampaikan, akan tetapi untuk peserta didik yang kurang aktif sangatlah sulit untuk memahami materi yang di sampaikan. KKM Mata Pelajaran IPS di MIN Pucung Ngantru Tulungagung adalah 76. Sedangkan nilai yang di peroleh oleh peserta didik kelas IV masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM.¹³

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar. Maka peneliti mengangkat sebuah penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MIN Pucung Ngantru Tulungagung”

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah mempunyai tujuan untuk menentukan dan menghindari suatu penelitian yang tidak mengarah. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya peserta didik kelas IV di MIN Pucung Ngantru Tulungagung Tahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan

¹³ Wawancara dengan Ibu Retno selaku wali kelas IV MIN Pucung Ngantru Tulungagung, pada tanggal 30 Oktober 2015

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya peserta didik kelas IV di MIN Pucung Ngantru Tulungagung Tahun ajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV di MIN Pucung Ngantru Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan menggunakan metode *Role Playing* pada peserta didik kelas IV di MIN Pucung Ngantru Tulungagung 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan tentang penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

- a. Bagi Lembaga MIN Pucung Ngantru Tulungagung
 - 1) Kepala MIN Pucung Ngantru Tulungagung

Dapat memberikan masukan dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pengajaran IPS di kelas.

2) Guru MIN Pucung Ngantru Tulungagung

Memberikan pengalaman cara belajar yang aktif, menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3) Peserta Didik MIN Pucung Ngantru Tulungagung

Bagi peserta didik diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam memahami pokok bahasan keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

b. Pembaca / peneliti lain.

Bagi pembaca, dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut.

c. Perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa lainnya.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam proses penelitian ini adalah jika metode pembelajaran *Role Playing* diterapkan pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan Keranekaragaman Suku Bangsa dan Budaya pada kelas IV MIN Pucung Ngantru Tulungagung, maka prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

F. 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 penyesuaian mengenai definisi istilah. Adapun definisi istilah yang berkaitan dengan judul dalam penelitian untuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang di susun tercapai secara optimal. Dalam arti lain metode itu adalah sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran.

2. Role Playing

Role Playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh benda hidup ataupun mati. Dalam arti lain *Role Playing* ini yaitu bermain peran dua peserta didik atau lebih sesuai dengan pokok bahasan. Peserta didik berperan sesuai dengan peran yang diberikan guru dan dilakukan secara terbuka.

3. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

4. 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.

G. 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 prestasi belajar IPS peserta didik kelas IV MIN Pucung Ngantru Tulungagung semester ganjil, Tahun Ajaran 2015/2016, dengan pokok bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya.

H. 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 (metode pembelajaran, metode *role playing*, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Prestasi 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 Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MIN Pucung Ngantru”.