**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi manusia sebagai makhluk yang berpikir dan berkembang. Pada era globalisasi seperti saat ini, pendidikan menjadi suatu kebutuhan dan menjadi suatu tuntutan zaman untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Sesuai dengan Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 ayat (1) menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan 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 bertanggung jawab.

Demi mewujudkan pendidikan yang ideal maka lembaga formal menjadi sebuah tempat untuk melakukan proses menumbuh kembangkan sistem nilai dan budaya menuju kearah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Salah satu cara dalam proses menumbuhkan serta mengembangkan sistem nilai dan budaya yaitu dengan dilakukan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pengembangan wawasan, keterampilan dan sikap sejak dini bagi siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Yaba (2014: 2) mengemukakan pengertian IPS “Bahwa untuk menghadapi masalah kompleksitas kehidupan para siswa harus mampu memadukan informasi dari ilmu-ilmu sosial, bahkan diperlukan dari ilmu-ilmu lain yang relevan dari pembahasan”.

1

Buchari Alma (Susanto, 2013: 41) mengemukakan pengertian IPS bahwa:

Sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahanya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, dan psikologi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan untuk menguasai materi bahan ajar dari konsep-konsep IPS yang ada, serta bagaimana guru mampu mengembangkannya dengan pola dan metode mengajar yang tepat agar siswa mampu memahami konsep yang ada serta dapat menarik perhatian siswa. Harapan yang ingin di capai yaitu*.*untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa I Kecamatan Rappocini Kota Makassar, namun kenyataan yang terjadi bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya IPS di SD belum optimal sebagaimana yang diharapkan. Secara ringkas apa yang dikaji dalam IPS menurut Barth dan Sharmis (Yaba, 2014: 3) adalah “(1) pengetahuan; (2) pengelolaan informasi; (3) telaah nilai dan keyakinan; (4) peran serta dalam kehidupan”. Sedangka menurut Marjono (Susanto, 2013) untuk anak jenjang sekolah dasar hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya pikir kritis mereka terhadap suatu masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2017 di SD Inpres Minasa Upa 1 untuk pembelajaran IPS ditemukan bahwa nilai Ulangan Harian pertama tahun pelajaran 2016-2017 dimana nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPS tergolong rendah dari 31 siswa masih terdapat 15 siswa yang mendapat nilai di bawah standar. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70 dan nilai tertinggi adalah 85 diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa yang dibagi menjadi tiga kategori pada mata pelajaran IPS dari 31 siswa terdapat 14 siswa termasuk kategori rendah, 7 siswa termasuk kategori sedang dan 10 siswa termasuk kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS di kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 tergolong rendah karena masih banyak siswa yang nilai rapornya tidak jauh berbeda dengan nilai KKM.

Berdasarkan pengamatan penulis, faktor yang memungkinkan rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari aspek guru dan siswa. Dalam pengamatan ditemukan informasi berkaitan dengan guru antara lain: (1) kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan inspirasi, ide dan kreativitas; (2) kurang melibatkan siswa dalam proses pmbelajaran; (3) kurang meningkatkan terjalinnya interaksi multiarah dalam proses belajar mengajar. Selain ini dikemukakan juga kurangnya motivasi siswa dalam belajar karena: (1) siswa kurang dalam mengungkapkan inspirasi, ide dan kreativitas dalam pengembangan sikap intelektual; (2) siswa kurang mengembangkan sikap kritis dan berpikir efektif dalam proses pembelajaran; (3) siswa tidak dilibatkan secara langsung dengan objek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran terpusat pada penyampaian materi dalam buku teks saja yang akhirnya mendorong siswa untuk berusaha menghafal informasi, siswa tidak diberi rangsangan untuk berpikir tentang apa yang dipelajari dan mengungkapkan idenya. Hal ini mengakibatkan belajar bukanlah aktivitas yang menyenangkan bagi siswa dan hasilnya siswa tidak dapat menunjukkan kemampuan terbaik pada hal belajarnya karena siswa mudah melupakan materi yang telah dipelajarinya.

Salah satu metode yang dapat mengatasi masalah yang ditemukan adalah dengan menerapkan metode *role playing*. Menurut Hamalik (Aqib, 2013: 40) bahwa penggunaan metode *role playing* bertujuan untuk:

1. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuanya utuk mengembangkan keterampilan keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
2. Belajar dengan peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) prilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuanya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. Memberikan pengalaman untuk menghayati situai-situasi tertentu.
4. Belajar memalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat diperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Terkait dengan hal tersebut, adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurlaela Bahar jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun

2012, dengan judul metode *role playing* adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berpijak pada uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang penerapan Metode *role playing*. untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SD Inpres Miasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. **Manfaat Teoretis**
3. Bagi Akademisi, sebagai panduan atau sumber informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang Metode Pembelajaran *role playing* maupun dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1.
5. **Manfaat Praktis**
6. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga memberikan dampak positif untuk peningkatan kualitas sekolah.
7. Bagi guru, memberikan pemahaman tentang metode pembelajaran *role playing* dan dapat mengaplikasikan model tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.
8. Bagi siswa, memberikan kesempatan dan pengalaman belajar IPS dengan suasana menyenangkan dan bekerjasama secara aktif dengan teman.