**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai priode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi merupakan ilmu-ilmu tentang prilaku seperti konsep peran kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

Nursid Sumaatmadja (Supriatna, 2008:1) mengemukakan bahwa "Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya”. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Mata pelajaran IPS disekolah dasar marupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memilki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial di sekolah dasar bersifat integratif, karena materi yang diajarkan merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosialpun lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Karena melalui Pembelajaran ILMU pengetahuan Sosial siswa di harapkan memahami sejumlah Konsep, dan melatih sikap, Nilai Moral dan keterampilanannya berdasarkan konsep yang dimilikinya.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

a.   Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

b. Memilki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

c.  Memilki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

d.  Memilki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan pendidikan IPS menurut (Nursid Sumaatmadja. 2006: 11) adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Kondisi pembelajaran IPS di negara Indonesia sampai saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, dan tanya jawab sehingga pembelajaran terkesan monoton. Metode ceramah hanya menitik beratkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyampaikan informasi secara terus menerus kepada siswa tanpa memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya *(teacher centre).* Di tambah guru sering memberikan tugas kepada siswa untuk menghafal atau menulis(mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya seringkali pembelajaran IPS dinilai Pembelajaran yang membosankan, dan membuat jenuh siswa yang membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut sehingga berdampak pada ketuntasan siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar di pengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan tekhnik belajar serta penggunaan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang terdapat di sekolah tepatnya di SDN Linggabudi yang akan menjadi tempat penelitian, guru masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centre)* sehingga siswa menjadi pasif karena pembelajaran yang membosankan. Siswa cenderung berperilaku di luar keadaan belajar, seperti mengobrol dengan teman sebangku, dan bermain-main ketika guru sedang menjelaskan. Dengan keadaan kelas seperti itu sulit bagi guru untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar, karena siswa tidak fokus dalam pembelajaran, kelas tidak kondusif, materi yang di sampaikan pun tidak dapat di tangkap siswa secara menyeluruh. Sehingga akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, hasil belajar siswa relatif rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dapat disimpulkan, bahwa rendahnya hasil belajar IPS ini disebabkan oleh pembelajaran masih bersifat monoton yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centre)* sehingga situasi belajarnya terpusat pada pengajar, selain itu metode yang dipakai tidak bervariasi bentuknya sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dirasakan kurang tepat. Dengan demikian proses belajar mengajar akan berlangsung kaku, sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral dan keterampilan siswa, hal ini menyebabkan siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam mengajar atau tergolong siswa yang pasif dan hanya sebagai pendengar. Dalam proses belajar mengajar di kelas juga terlihat siswa tidak bersemangat dan siswa merasa bosankarena tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga menyebabkan siswa malu untuk mengemukakan pendapatnya.

Selain itu, yang juga menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran IPS di sekolah adalah rendahnya hasil belajar siswa. Nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) siswa SD dalam kurun waktu lima tahun terakhir menunjukkan hasil belajar yang kurang menggembirakan (Depdiknas, 2006). Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran). *Bloom (1982: 11)* mengemukakan tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut model pembelajaran yang digunakan.

Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar salah satunya di pengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar mengajar. Untuk itu agar siswa tertarik pada pembelajaran IPS serta mampu mengaplikasikannya. Diperlukan suatu metoda yang pembelajaran IPS yang berbeda dalam kegiatan proses belajar mengajarnya, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, dan memberikan keleluasaan berfikir padasiswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengaarnya. Guru tidak berperan sebagai penyampai informasi saja tetapi guru ebrperan sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang emmberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikir dan kemampuan dasarnya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti mengambil langkah dalam upaya meningkatkan motivasi dah hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode Pembelajaran Bermain peran yang di harapkan siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pemebalajaran.

Dalam memberikan materi pembelajaran IPS guru harus pandai memilih metde pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, Penyampaian materi dapat disampaikan dengan metode pembelajaran Bermain Peran(*Role Playing).* Metode pembelajaran ini dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pengaruh metode pembelajaran Bermain peran (*Role Playing)*  untuk meningkatkan pemahaman Konsep. Maka penelitian ini di beri judul :

*“*Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggabudi dalam Pembelajaran IPS SD Pada materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Bermain Peran ( *Role Playing*).” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Linggabudi kota Cimahi Tahun Ajaran 2014/2015)”

1. **Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS, pada umumnya pembelajaran IPS di SDN Linggabudi sampai saat ini di rasakan masih bersifat tradisional dan kurang dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, aktivitas belajar siswa.

1. Penyampaian materi IPS lebih banyak menggunakan mtode ceramah mengakibatkan siswa jenuh
2. Dalam situasi pembelajaran kurangnya peran media dalam pe belajaran, sehingga pembelajaran kurang manarik dan menyenangkan
3. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran karena guru tidak mengembangkan materi pembelajaran dan kurangnya daya dukung guru.
4. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas , secara umum permasalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* dapat Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa elas IV SDN Linggabudi dalam pembelajaran IPS SD Pada materi Kegiatan Ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam?

Secara khusus agar penelitian ini dapat lebih terarah maka permaslaahn tersebut di jabarkan dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam melalui metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* ?
2. Apakah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran *( role playing)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggabudi , dalam pembelajaran IPS ?
3. Meningkatkah motivasi belajar siswa dalam materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam melalui metode pembelajaran bermain peran *(role playing)?*
4. Meningkatkah hasil belajar siswa dalam materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam melalui metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)?*
5. **Batasan Masalah**

Memperhatikan hasil di identifikasi masalah, rumusan masalah dan pernyataan-penyataan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permaslahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, dan agar masalah dapat terarah dan tidak meluas, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Motivasi dan hasil Belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini.
2. Penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-A SDN Linggabudi kota Cimahi.
4. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas , tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggabudi dalam pembelajaran IPS SD Pada materi Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam dengan menerapkan Metode Pembelajaran Bermain Peran ( *Role Playing*).

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing).*
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing).*dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di kelas IV SDN Linggabudi Cimahi.
3. Untuk mengetahui berapa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode bermain peran *(Role Playing).*dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam di kelas IV SDN Linggabudi Kota Cimahi.
4. **Manfaat Penelitian** 
   1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritik penelitian tindakan kelas akan sangat bermanfaat jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan untuk manajemen dan pengembangan KTS. Selain itu, diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan dan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran IPS terutama pada penggunaan model Kooperatif tipe *RolePlaying* dalam pembelajaran Jenis Kegiatan Ekonomi dalam memanfaatkan Sumber daya Alam.

* 1. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

* + 1. **Bagi Siswa**

Dapat memperbaiki cara belajar dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Kegiatan Ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran IPS yang dianggap sebagai pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang meneyenangkan dan mudah di pahami dengan menguunakan metode Bermain Peran *(Role Playing).*

* + 1. **Bagi Guru**

Lebih termotivasi untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Perbaikan dalam cara mengajar yang dilaksanakan. Dan memungkinkan secara aktiv dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran.

* + 1. **Bagi Sekolah**

Dapat menambah wahana pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga mampu memajukan proses pendidikan di masa mendatang.Memberikan nilai lebih tinggi bagi sekolah di mata masyarakat berkat adanya peningkatan kinerja(kreatifitas) guru sehingga menambah kepercayaan dan dukungan masyarakat terhadap sekolah

* + 1. **Bagi Peneliti**

Memberikan gambaran peneliti tentang pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di kelas IV SDN Linggabudi dan menambah pengalaman tentang keadaan di lapangan yang sebenarnya.

1. **Kerangka berfikir**

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Dengan menggunakan metode ini siswa pada saat proses belajar mengajar akan siap dan aktif, karena dengan metode bermain peran setiap individu dapat menjalin keterlibatan otak semua siswa dan pembelajaranpun akan lebih menyenangkan dengan adanya simulasi melakukan kegiatan ekonomi.

1. **ASUMSI**

Asumsi menurut Suharsimi (1998 ; 17 ) adalah kenyaataan penting yang di anggap benar tetapi belum terbukti kebenaranya “ asumsi ini lah yang kemudian menjadi dasar suatu penelitian. Sebab sebuah penelitian berangkat dari asumsi ini, kemudian di bangun dengan teori – teori penelitian. Dengan kata lain, asumsi dapat kita gunakan untuk membangun suatu kontruksi bangunaan penelitian. Asumsi juga dapat di gunakan sebagai alat untuk menafsirkan kesimpulan setelah di peroleh sebuah hasil temuan dan penelitian yang telah di lakukan tersebut.

Berdasarkan beberapa pertanyaan di atas, rumusan asumsi – asumsi penelitian ini dapat di simpulkan bahwa:

Penggunaan metode Role Playing dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) akan menghasilkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar terhadap siswa.

1. **HIPOTESIS**

Menurut Nanang Martono (2010:57), hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman kesimpulan secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka. James E Greighton dalam Nanang Martono (2010:57), hipotesis merupakan sebuah dukungan tentative atau sementara yang memprediksi situasi yang akan diamati. Lungberg dalam Nanang Martono (2010:57), mendefinisikan hipotesis sebagai sebuah generalisasi yang bersifat tentative, sebuah generalisasi tentative yang valid yang masih arus diuji. Menurut Goode dan Han dalam Nanang Martono (2010:58), hipotesis adalah sebuah proposisi yang harus dimasukan untuk menguji dan menentukan validitas, sebuah hipotesis menyatakan apa yang akan dicari. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Oleh karena itu, setiap penelitian yang dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Dari hipotesis tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar adanya atau tidak benar.Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Diduga dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) akan Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Babakan Sinyar 1 dalam pembelajaran IPS SD Pada materi Kegiatan Ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam “.

1. **DEFINISI OPRASIONAL**

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian yang dilakukan, maka berikut ini dijelaskan beberapa penjelasan istilah yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

1. Hasil belajar

hasil belajar adalah hasil yang menunjukkan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

1. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakan dan mengarahkan siswa dalam belajar.

1. Model Pembelajaran 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 kepada apa yang diperankan.
2. Ilmu pengetahuan sosial adalah perwujudan dari satu pendekatan interdisiplin ilmu sosial.