

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada komponen pendidikan ada tiga unsur sentral dalam upaya pendidikan. Tiga unsur sentral tersebut adalah pendidik atau guru, peserta didik atau siswa dan tujuan pendidikan. Proses pendidikan akan terjadi bila ketiga unsur tersebut saling berhubungan secara fungsional dalam satu kesatuan yang padu. Oleh karena itu, Siswoyo (2008: 44) mengemukakan bahwa “guru sebagai salah satu unsur sentral dalam pendidikan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mengantarkan siswa kepada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan” Begitupun dengan Hamalik (2001: 171) mengemukakan bahwa “Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.” Artinya pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan siswa di dalamnya. Siswa ditempatkan sebagai subjek didik, sebagai subjek didik siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya bertugas menerima segala macam informasi, tetapi siswa harus berusaha mendapatkan dan memperoleh informasi dengan usahanya sendiri.

Siswa yang berusaha mengalami dan berbuat selama pembelajaran dapat membentuk pola pengetahuan yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif maka proses pembelajaran telah dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu tanpa adanya partisipasi belajar dari siswa, proses belajar tidak mungkin berlangsung

dengan baik karena proses belajar melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik. Dengan kata lain partisipasi belajar siswa merupakan salah satu prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Upaya peningkatan partisipasi belajar dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan, terutama pada pendidikan dasar. Pada kenyataannya di lapangan partisipasi siswa di kelas masih sangat rendah, ditemukan banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran sehingga didominasi oleh beberapa siswa saja di kelas. Seperti yang terjadi di kelas V SD Negeri Margasari II.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa: (1) Partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah; (2) Siswa kurang aktif dan kurang antusias pada pelajaran IPS yang proses pembelajarannya dominan ceramah; (3) Pembelajaran bersifat ceramah sehingga siswa cenderung kurang minat karena merasa bosan ketika belajar di kelas; (4) Hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dan partisipatif dalam pembelajaran; (5) Kerja kelompok hanya dikerjakan oleh beberapa siswa saja yang cenderung berprestasi sehingga siswa yang lain tidak partisipatif; (6) Kurangnya penggunaan model, metode maupun strategi pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk membangun partisipasi siswa khususnya pada pelajaran IPS.

Hasil observasi tersebut juga didukung dari hasil wawancara dengan salah satu guru kelas V SD Negeri Margasari II yang memaparkan bahwa siswa pasif pada saat pembelajaran IPS terutama pada materi materi sejarah, siswa dikatakan pasif karena siswa kurang minat dalam pembelajaran dan membosankan. Kondisi tersebut menyebabkan perlunya penerapan suatu metode pembelajaran IPS yang

bervariasi serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif berpartisipasi, salah satunya yaitu dengan penerapan metode pembelajaran IPS yang mengarah pada pembelajaran aktif dan menyenangkan. Pembelajaran tersebut salah satunya dapat diwujudkan melalui penerapan metode *role playing*. Menurut Zuhairini (1983: 103). “Salah satu kelebihan atau keunggulan metode bermain peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup” Penggunaan metode *role playing* ini siswa akan mampu ikut serta dalam proses pembelajaran, karena metode ini melibatkan siswa untuk beraktivitas baik secara fisik maupun psikis serta menghidupkan suasana kelas. Sedangkan menurut Hamalik (2004:214) menegaskan bahwa “Kelebihan metode *role playing* (bermain peran) yaitu menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif.” Ketika siswa bertanya atau mengungkapkan pendapatnya, itu berarti siswa telah memiliki partisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Apalagi selama proses pembelajaran siswa diajak untuk melakukan sesuatu, diajak untuk berdiskusi, menyimpulkan materi pelajaran, mencatat atau meringkas, maka proses pembelajaran yang dilakukan telah menekankan siswa sebagai subjek didik.

Menggunakan metode *role playing* ini semua siswa akan ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan membutuhkan siswa lain untuk meniru perbuatan, reaksi dan menghasilkan dunia seperti yang mereka lihat, sehingga akan terjalin suatu hubungan sosial di dalamnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah
2. Siswa kurang aktif dan kurang antusias pada pelajaran IPS yang proses pembelajarannya dominan ceramah
3. Pembelajaran bersifat ceramah sehingga siswa cenderung kurang minat karena merasa bosan ketika belajar di kelas
4. Hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dan partisipatif dalam pembelajaran
5. Kerja kelompok hanya dikerjakan oleh beberapa siswa saja yang cenderung berprestasi sehingga siswa yang lain tidak partisipatif
6. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi untuk membangun partisipasi siswa khususnya pada pelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Margasari II.
2. Pengaruh partisipasi siswa pada pembelajaran IPS dengan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*, dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas partisipasi siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Apakah terdapat pengaruh partisipasi siswa pada pembelajaran IPS dengan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas partisipasi siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing*
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran IPS dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan mengenai penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Karawang Wetan V.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dalam menerapkan metode-metode pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan guru sekola dasar dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran dan dapat menjadi pengetahuan baru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *role playing*.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh dan menambah wawasan serta pengetahuannya tentang metode pembelajaran *role palying*, dan mendapatkan pengetahuan cara memodifikasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai karakter siswa.

