

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Selama ini aktivitas belajar siswa sangat rendah khususnya pada mata pelajaran IPS, disebabkan kurangnya media pembelajaran di sekolah, juga guru selalu menggunakan metode ceramah, atau menggunakan pembelajaran yang konvensional. Dari 20 siswa, yang aktif hanya sebagian kecil saja, siswa yang lainnya kurang aktif, sedangkan dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan aktivitas siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS menuntut adanya proses, prosedur, dan produk. Proses adalah usaha dalam rangka memahami IPS, prosedur adalah langkah-langkah pengamatan yang tepat dan benar, sedangkan produk adalah terdapat sebuah kesimpulan yang benar dari apa yang telah dilakukan. Maka dari itu sebagai solusi masalah yang dihadapi dicari model atau metode pembelajaran yang ada di buku. Salah satu metode yaitu: metode bermain peran, karena dalam pembelajaran bermain peran siswa asyik bermain, berinteraksi, berkomunikasi sesama siswa.

Dengan kata lain yang sangat aktif adalah siswa, guru hanya sebagai pembimbing, motivator, mediator dan fasilitator. Aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indra yang dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat langsung dalam proses belajar. Pembelajaran IPS juga menuntut adanya keseimbangan antara aktivitas belajar siswa yang terdiri atas aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional.

Aktivitas fisik yang dituntut dalam proses pembelajaran IPS di kelas, yaitu: mengamati, menyimpulkan, mencatat, memerankan dan memperhatikan. Aktivitas mental seperti: menerapkan, bertanya, menjawab, membedakan, menjelaskan, mengingat, menyimpulkan dan lain-lain. Aktivitas emosional antara lain: penjiwaan, tanggung jawab, bersemangat dan berinteraksi. Suasana yang hidup dalam proses pembelajaran, misalnya: muncul keberanian siswa mengajukan pertanyaan, keberanian menjawab pertanyaan. Sedangkan aktivitas emosional, yaitu: muncul minat pada mata pelajaran.

Aktivitas yang datang dari diri siswa menyebabkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi masa kini dan masa mendatang atau dalam jangka pendek dan jangka panjang. Sardiman A.M (2004), aktivitas siswa memegang peranan penting, maka siswa harus aktif baik fisik maupun non fisik, akan menyebabkan interaksi yang baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa.

Dalam proses belajar situasi dan kondisi guru dan siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran, maupun yang menyangkut hubungan sosial.

Melalui aktivitas seperti aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional, dalam bermain peran pada materi “Koperasi” guru dan siswa dapat menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, kreatif, efektif, menarik dan menyenangkan. Sehingga suasana pembelajaran lebih hidup atau kondusif. Dalam berbagai kajian dikemukakan

bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang dirancang dan disusun secara baik.

Proses pembelajaran berjalan lancar memerlukan aktivitas untuk berinteraksi ,baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Harapan dalam pembelajaran IPS tentu berharap aktivitas tinggi (100%).

Pada kenyataan di SD 12 Sungai Kunyit khususnya kelas IV dalam proses pembelajaran IPS aktivitas siswa masih kurang. Disadari sepenuhnya oleh guru terutama peneliti karena selama ini aktivitas pembelajaran tersebut belum diperhatikan secara sistematis dan optimal.

Berdasarkan pengamatan tanggal 31 Desember 2012, diperoleh aktivitas fisik 46,67%, aktivitas mental 30%, aktivitas emosional 20% ternyata data tersebut menyebabkan aktivitasnya rendah. Dengan kata lain adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan.

Pengamat berkesimpulan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, menggunakan metode bermain peran. Bermain peran (*role playing*), meliputi: aktivitas fisik, aktivitas mental, aktivitas emosional. Aktivitas belajar anak didik tidak selalu sama, hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode dan pendekatan belajar mengajar, serta orientasi belajar. Ketidaksamaan aktivitas anak didik itu melahirkan kadar aktivitas belajar yang bergerak dari aktivitas rendah sampai aktivitas tinggi. Berdasarkan kategori aktivitas belajar di atas dapat dikembangkan beberapa karakteristik pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya aktivitas mental. Semakin

tinggi aktivitas mental, semakin berbobot aktivitas belajar anak didik, dan semakin kompleks usaha guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Keseimbangan tugas antara antara aktivitas anak didik belajar dengan aktivitas guru mengajar. Dengan kata lain, dalam CBSA baik guru, terlebih lagi anak didik sama-sama aktif melaksanakan aktivitas pembelajaran.

B. Rumusan Masalah.

1. Masalah Umum.

Masalah umum dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar Negari 12 Sungai Kuyit?

2. Sub Masalah.

- a. Bagaimanakah peningkatan aktivitas fisik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 12 Sungai Kuyit?
- b. Bagaimanakah peningkatan aktivitas mental dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 12 Sungai Kuyit?
- c. Bagaimanakah peningkatan aktivitas emosional dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 12 Sungai Kuyit?

C. Tujuan Penelitian.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Kunyit.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas fisik, seperti:

1. Siswa memerankan sebagai ketua, bendahara, sekretaris dan anggota.
2. Siswa memperhatikan pemeranan teman dengan baik.
3. Siswa mengamati teman yang berperan.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas mental, seperti:

1. Siswa yang bertanya dalam berperan.
2. Siswa yang menjawab pertanyaan dalam bermain peran.
3. Siswa yang menerapkan sebagai pengurus koperasi.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas emosional, seperti:

1. Siswa yang bersemangat berperan sebagai pengurus koperasi.
2. Siswa bertanggung jawab sebagai pengurus koperasi.
3. Siswa berinteraksi dengan baik dalam berperan sebagai pengurus koperasi.
4. Siswa menjiwai pemeranan dengan baik.

D. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa:

- a. Meningkatkan Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- b. Menggunakan pemikiran kritis dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
- d. Mengembangkan kepercayaan diri dan keberanian dalam berinteraksi terhadap sesama.

2. Bagi Guru:

- a. Meningkatkan pemahaman guru dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran.
- b. Mengembangkan kreatifitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan metode bermain peran.
- c. Meningkatkan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kebutuhan siswa dengan memanfaatkan lingkungan sekitar.

3. Bagi Sekolah:

- a. Memberi informasi bagi pelaksanaan program kegiatan sekolah terutama berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- b. Meningkatkan sumber daya manusia, guru yang aktif dan kreatif.