

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah, dalam hal ini Menteri Pendidikan Nasional telah mencanangkan "Gerakan Peningkatan Mutu Pendidikan" pada tanggal 2 Mei 2002; dan lebih fokus lagi, setelah diamanatkan dalam dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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.¹

Lebih dari 2400 tahun yang lalu Confucius menyatakan: *What I hear, I forget* (apa yang saya dengar, saya lupa), *What I See, I remember* (Apa yang saya lihat, saya ingat), *What I do, I understand* (apa yang saya lakukan, saya paham), tiga pernyataan ini sederhana ini membicarakan bobot penting belajar aktif.²

¹ Tim redaksi Nuansa Aulia, *Himpunan Perundang-undangan Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*, (Bandung: Nuansa Aulia) 2008, pasal 3, h. 12

² Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, penerjemah sarjui dkk., (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2002), h. 1

Menurut J. Peiget, yang dikutip oleh Sardiman “seorang anak berfikir sepanjang ia berbuat, tanpa perbuatan, anak tak berpikir. Agar ia berpikir sendiri (aktif) ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri”³

Dalam banyak cara otak seperti komputer dan kita sebagai penggunanya. Sebuah komputer, tentu saja perlu “dihidupkan” juga. Ketika belajar secara pasif, otak kita tidak “hidup”. Sebuah komputer memerlukan software yang tepat untuk menafsirkan data-data yang dimasukkan. Otak kita perlu dihubungkan dengan apa yang diajarkan kepada kita dengan apa yang telah kita ketahui dan bagaimana cara berfikir. Ketika belajar secara pasif, otak tidak melakukan hubungan ini pada software. Akhirnya sebuah komputer tidak dapat menyimpan informasi yang telah diproses tanpa “menyimpannya”. Otak kita perlu mempertanyakan informasi, merumuskan atau menjelaskannya pada orang lain agar dapat menyimpannya dalam memori. Ketika belajar secara pasif, otak tidak menyimpan apa yang telah dipresentasikan.

Apa yang terjadi ketika guru menumpahkan pada peserta didiknya dengan pikiran mereka sendiri?. Hingga saat ini, dalam pembelajaran, gurulah yang aktif melakukan berbagai kegiatan kepada siswa. Sementara siswa pasif, menerima dan menelan apa yang diberikan dan dipikirkan guru. Akibatnya siswa tidak tertarik dan kurang tertantang untuk mengeksplorasi secara maksimal potensi kecerdasan yang dimiliki. Siswa banyak diperlakukan sebagai kaset kosong yang tugasnya adalah merekam dan mengulang kembali apa yang disampaikan oleh guru melalui ceramah-ceramahnya. Semakin persis siswa menyajikan rekaman

³Sardiman A M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), h. 98

yang diberikan guru akan dinilai sebagai siswa yang cerdas atau pintar. Sebaliknya siswa yang sedikit atau tidak mampu menyajikan rekaman secara persis seperti yang diceramahkan guru, maka akan dinilai sebagai siswa yang kurang cerdas.

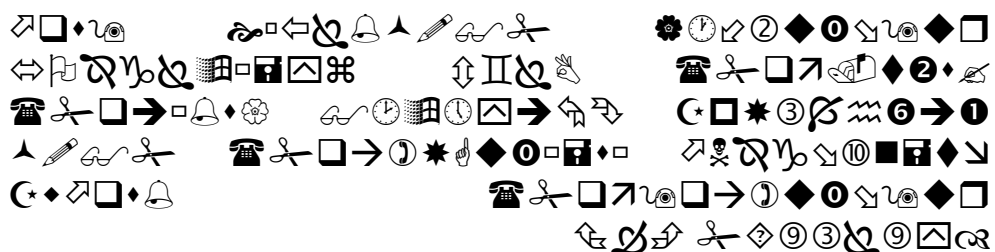
Lebih jauh, belajar bukanlah merupakan suatu peristiwa pendek. Belajar terjadi secara bergelombang. Ini memerlukan beberapa ekspose materi untuk mencernanya dan memahaminya. Ini juga memerlukan jenis-jenis eksposese yang berbeda-beda, bukan sekedar pengulangan input.

Sebagai seorang guru sekaligus pendidik hendaknya menyadari bahwa peserta didik memiliki cara yang berbeda. Beberapa peserta didik paling baik belajar dengan cara melihat orang lain yang melakukannya. Ada pula peserta didik yang biasanya tenang dan jarang terganggu oleh suara. Atau peserta didik yang bersifat visual yang merupakan kebalikan dari peserta didik yang bersifat auditory, yang sering kali terganggu melihat apa-apa yang terjadi disekitarnya. Mereka betul-betul ada pada kemampuan pendengarannya dalam mengingat pelajaran. Ada pula mereka yang cenderung pada gerak hati, dengan sedikit sabar. Selama proses belajar berlangsung, mereka mungkin gelisah kecuali mereka dapat bergerak dan melakukan sendiri apa yang mereka pelajari.

Aktivitas belajar yang kolaboratif membantu mengarahkan belajar aktif. Meskipun belajar independen dan kelas penuh instruksi juga mendorong belajar aktif, kemampuan untuk mengajar melalui aktivitas kerja kolaboratif dalam kelompok kecil akan memungkinkan guru untuk mempromosikan belajar aktif dengan cara khusus.

Oleh sebab itu, seorang guru perlu mengenal dan dapat menggunakan strategi mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Mengenal dan dapat menggunakan strategi mengajar adalah kemampuan dasar guru yang paling utama dalam meraih sukses di sekolah. Guru yang tidak mengenal strategi mengajar dengan baik jangan harap bisa melaksanakan tugas mengajar dengan baik.

Apabila sudah tercipta situasi yang kondusif untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa, maka akan tercipta suasana pembelajaran yang aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal yang pada akhirnya akan membuat generasi-generasi penerus yang unggul. Hal ini sejalan dengan apa yang diamanatkan Allah Swt. dalam Q.S. an Nisa ayat 9 sebagai berikut:



Guru dapat menyajikan dan menyediakan bahan pelajaran, siswalah yang mengolah dan mencernanya sendiri sesuai dengan kemauan dan kemampuan, bakat, dan latar belakangnya.

Kenyataan yang penulis temukan di MIN Pembantanan pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran belum begitu baik. Dalam proses pembelajaran cenderung guru berceramah di depan kelas, atau memberikan penugasan kepada siswa tanpa mengawasi dan memperhatikan kinerja mereka. Guru cenderung memberikan tugas catatan di papan tulis tanpa arahan dan bimbingan yang dapat

menggerakkan otak dan pikiran siswa. Siswa hanya terpaku kepada jawaban-jawaban yang menoton.

Sebagai seorang guru ini merupakan tugas yang sangat penting. Untuk mengatasi permasalahan ini salah satu yang dapat dilakukan guru adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran bervariasi. Dengan strategi ini membuat anak tidak merasa bosan karena mereka tidak berpangku tangan mendengarkan penjelasan dari guru tapi mereka ikut aktif dalam pembelajaran. Ini akan memberikan pelajaran bagi mereka bahwa konsep pembelajaran IPS misalnya dengan strategi baru akan mengaktifkan siswa yang tidak aktif dan memberikan kesan menyenangkan bagi siswa yang sudah aktif dalam belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul: Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Materi Peranan Anggota Keluarga melalui Strategi Bermain Peran Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan Kabupaten Banjar. Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul di atas, penulis membuat penegasan judul sebagai berikut:

Hasil belajar siswa yang dimaksud disini adalah berupa nilai- nilai yang diperoleh siswa setelah pembelajaran IPS dengan materi peranan anggota keluarga yang di laksanakan melalui strategi pembelajaran Bermain peran.

Strategi belajar mengajar dapat dikatakan pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pola atau cara yang ditetapkan sebagai hasil dari kajian strategi itu nantinya dinamakan strategi pembelajaran.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan strategi “untuk menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukkan peran’ di dalam kelas/ pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian⁴. Misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif bagi pengembangan peran-peran tersebut. Strategi ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Jadi penelitian ini adalah pola atau strategi yang digunakan guru dalam mengajar dengan menggunakan strategi bermain peran pada materi peran anggota keluarga melalui tatap muka secara langsung di kelas yang dimulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dengan strategi yang dirancang mengembangkan partisipasi kelas yang besar dan bertanggung jawab, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan pengalaman mereka sendiri, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik berupa hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat tercapai secara efektif dan efisien di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar.

⁴ Tim Instruktur, *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) sertifikasi Guru dalam Jabatan* (Banjarmasin: LPTK Rayon 11 Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari, 2011) h.150.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPS disebabkan karena strategi pembelajaran yang belum sepenuhnya terlaksana dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Karenanya guru sebagai pengajar harus memperhatikan konsep-konsep pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang baik sesuai dengan yang diharapkan.

Strategi pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses kegiatan belajar sehingga tidak memberikan pengalaman belajar kepada anak dapat membuat mereka bosan. Juga guru yang bersifat otoriter dan kurang menjalin hubungan yang erat dan murid disebabkan karena guru yang kurang bersahabat dengan siswanya.

Kurangnya media penunjang menyebabkan anak lambat dalam merespon materi yang disampaikan. Proses pembelajaran tidak cukup hanya berdasarkan pada uraian dan penjelasan dari guru, oleh sebab itu guru harus mengusahakan bagaimana agar siswanya dapat dengan mudah mempelajarinya dengan melakukan atau mempraktekkan secara langsung akan memudahkan siswa dalam memahami bagaimana pembelajaran IPS.

Dari beberapa faktor tersebut jika tidak ada upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran maka:

1. Siswa belum sepenuhnya mengetahui peranan sebagai anggota keluarga.
2. Hanya sebagian siswa yang betul-betul menerima pelajaran yang disampaikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Materi Peranan Anggota Keluarga melalui Strategi Bermain Peran Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan Kabupaten Banjar?
2. Bagaimana aktivitas Siswa dalam meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Materi Peranan Anggota Keluarga melalui Strategi Bermain Peran Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan Kabupaten Banjar?
3. Apakah strategi bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran IPS materi peranan sebagai anggota keluarga di MIN Pembantanan Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar?

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, rencana tindakan yang dapat diambil adalah dengan menggunakan model pembelajaran alternatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan hasil belajar siswa juga meningkat.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran melalui Bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat bersama tindakan yang sesuai dengan kesepakatan menggunakan strategi Bermain peran dalam pembelajaran
2. Tindakan (*action*) dimulai dengan pembelajaran IPS Pokok Bahasan peranan anggota keluarga
 - a. Pendahuluan
 - 1) Memulai pelajaran dengan melakukan appersepsi.
 - 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran
 - 3) Memotivasi siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Kegiatan inti
 - 1) Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi pembelajaran.
 - 2) Guru memberitahukan dan menjelaskan strategi pembelajaran yang akan berlangsung.
 - 3) Guru memberi tugas kepada siswa
 - 4) Setiap siswa mulai mempersiapkan diri sesuai peranannya masing-masing.
 - c. Penutup
 - 1) Memberikan penguatan dan kesimpulan
 - 2) Mengadakan evaluasi
3. Observasi atau Monitoring

Siswa aktif melakukan perintah guru, guru menilai dari mulai awal pembelajaran hingga proses pembelajaran berakhir dengan mengadakan tes akhir.

4. Refleksi

Secara bersamaan membahas hasil observasi dalam kegiatan tersebut, akhirnya disimpulkan untuk menyempurnakan hasil tindakan dan mendapat kesepakatan untuk menyempurnakan hasil dan untuk memaksimalkan tindakan tersebut.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan cara memecahkan masalah tersebut, maka hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan strategi Bermain peran dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi peranan anggota keluarga pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran akan meningkat dengan diterapkannya strategi bermain peran pada pembelajaran IPS materi peranan anggota keluarga pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan.
3. Penerapan strategi Bermain peran akan meningkatkan hasil pembelajaran IPS bagi siswa kelas II MIN Pembantanan Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar.

F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam Pembelajaran IPS Materi Peranan Anggota Keluarga melalui Strategi Bermain Peran Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Peranan Anggota Keluarga melalui Strategi Bermain Peran Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pembantanan Kabupaten Banjar.
3. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran IPS materi peranan sebagai anggota keluarga di MIN Pembantanan Kabupaten Banjar

G. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna khususnya:

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Siswa tidak merasa jenuh dalam belajar
 - b. Siswa termotivasi dalam belajar
 - c. Hasil belajar meningkat
 - d. Siswa lebih aktif dan merasa mendapat perhatian khusus dari guru
2. Manfaat bagi guru
 - a. Dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan strategi Bermain peran.
 - b. Membantu guru berkembang secara professional
 - c. Meningkatkan rasa percaya diri guru
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Sekolah akan lebih berkembang dan mutu lulusan jelas.

- b. Terjalannya kerjasama dan kekompakan sesama guru
- c. Sebagai bahan informasi dan pertimbangan dalam bentuk program pembelajaran dengan menggunakan strategi Bermain peran agar pembelajaran lebih bermakna.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab Pertama Pendahuluan berisi Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Cara pemecahan masalah, Hipotesis tindakan, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab Kedua Landasan Teoretis yang berisikan pengertian Teori Strategi Pembelajaran, pengertian Pembelajaran IPS, dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam belajar.

Bab Ketiga berisikan Setting penelitian, Siklus Penelitian, Penetapan Subjek dan Objek Penelitian, Data dan sumber data yang diteliti, Teknik dan alat pengumpul data, Indikator kinerja, Teknik analisis data, Prosedur penelitian dan Jadwal Penelitian.

Bab Keempat berisi Gambaran umum lokasi penelitian, Deskripsi hasil penelitian persiklus dan Pembahasan.

Bab Kelima Penutup, berisi Simpulan dan Saran

Selain itu juga pada daftar akhir dilengkapi dengan daftar Pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan judul yang penulis teliti.