

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di dalam proses belajar mengajar pembelajaran di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu didukung dengan berbagai faktor pendukung salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2009: 15) menyatakan bahwa “dalam suatu proses belajar mengajar dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.”

Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan gaya mengajar yang kreatif tidak hanya dengan gaya ceramah saja. Dalam proses pembelajaran di sekolah, kemampuan daya tangkap siswa sangat berbeda. Di sekolah, siswa hanya dituntut menyelesaikan pendidikan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, sehingga kemampuan siswa cenderung sebatas kemampuan kognitif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Meski dalam kenyataan dilapangan suasana belajar masih ada yang berjalan secara konvensional. Pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan berpusat pada siswa (*student centered*). Sehingga anak merasa cepat bosan karena hanya mendengarkan ceramah saja dari guru

tanpa adanya timbal balik komunikasi yang hanya searah itu menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guna mengatasi hal permasalahan tersebut perlu adanya metode dan media yang dapat mengaktifkan siswa serta merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah dan melakukan aktifitas serta kreativitas belajar siswa yaitu dengan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan berbantuan media komik. "*Role Playing* pada dasarnya mencontohkan, mendemonstrasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial" menurut Djamarah dan Zain (1996) dalam Maolani (2017). Setelah memperagakan drama atau membaca dan mendengarkan drama siswa akan lebih aktif dan faham apa yang disampaikan sebenarnya dari materi pembelajaran tersebut dibanding siswa hanya belajar dengan mendengarkan saja. Media pembelajaran, merupakan salahsatu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengar. Karena dapat membantu proses komunikasi dalam pembelajaran, Oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting.

Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran membaca harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran membaca agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran perlu dirancang agar siswa merasa semakin tertarik untuk belajar membaca. Bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah media komik.

Media komik merupakan salah satu bacaan favorit anak-anak. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari cerita yang disajikan. Media komik dengan gambar yang berwarna memiliki daya tarik tersendiri bagi anak sehingga anak menjadi tertarik dan senang membaca. Media komik dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran. Media komik tidak membutuhkan banyak alat dan sarana khusus untuk penggunaannya dan menggunakan visual saja. Kemudahan agar dapat digunakan secara praktis di depan kelas merupakan keinginan guru. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu siswa dan memotivasi belajar mereka untuk lebih semangat dalam belajar.

Media Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika media komik dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan sosial, budaya yang lebih mementingkan pemahaman, hafalan dan bukan berpikir secara logis sehingga cenderung kurang digemari oleh siswa karena banyaknya materi yang harus dihafal. Oleh karena itu mata pelajaran IPS perlu dirancang dengan mengembangkan IPTEK, pemahaman dan kemampuan penyampaian materi dengan model dan media yang menarik minat siswa.

Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993, disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tatanegara. IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Jadi dapat disimpulkan tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya, untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik ini secara umum dapat digambarkan sebagai warga negara yang mempunyai ciri-ciri, khas sendiri. Sesuai yang dikemukakan oleh Barth & Shermis (1977) dalam Susanto (2016: 146) yaitu salah satu cirinya adalah “mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku”.

Secara khusus, tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar dapat dikelompokkan menjadi empat komponen, sebagaimana yang dikemukakan oleh Chapin & Messick (1992) dalam Susanto (2016: 147), yaitu :

1. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.

2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap demokratis dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Dari tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS terutama dalam materi uang sangat berperan penting untuk kelangsungan hidup anak dimasa yang akan datang karena didalam materi ini terdapat berbagai jenis alat transaksi sebagai alat tukar barang atau kebutuhan dan fungsinya untuk apa saja. Dengan metode *Role Playing* berbantuan media komik ini diharapkan tujuan pembelajaran IPS di atas bisa terlaksana dengan maksimal.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan masih banyak anak yang belum menguasai materi sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa pada materi uang terutama pada bentuk dan fungsi uang. Hal tersebut diantaranya disebabkan oleh:

1. Penggunaan model, media maupun metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya dengan ceramah saja tanpa menggunakan metode dan model lain, sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran IPS kurang tercapai.
2. Kurangnya alat peraga sebagai bahan contoh atau acuan pembelajaran siswa, karena anak usia SD masih berpikir secara kongkrit dimana mereka harus merasakan, melihat dan mengalami seolah-olah nyata masuk kedalam materi

yang sedang diajarkan sehingga anak harus melihat gambar serta contoh yang seolah-olah nyata dan menarik.

3. Keaktifan siswa untuk bertanya tidak terlihat dengan baik.

### C. Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi berbagai permasalahan pembelajaran yang telah dilakukan selama melakukan penelitian terutama pada mata pembelajaran IPS materi uang akhirnya menemukan pembatasan masalah yaitu prestasi siswa terhadap pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS materi uang tidak mendapatkan nilai sesuai KKM sehingga mempengaruhi prestasi belajar siswa pada ranah kognitif dengan penggunaan metode pembelajaran yang konvensional (metode ceramah), siswa tidak aktif dalam proses KBM sehingga siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan memberikan metode pembelajaran *Role Playing* siswa akan mampu menyerap materi dengan baik sehingga prestasi belajar akan meningkat. Nantinya akan diberikan tiga kali perlakuan pada penelitian ini dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian *posttest* setelah selesai perlakuan dilakukan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada materi uang mata pelajaran IPS kelas III di SD Negeri III Puspahiang, Kecamatan Puspahiang?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik terhadap prestasi belajar IPS pada materi uang siswa kelas III di SD Negeri III Puspahiang Kecamatan Puspahiang.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti dengan adanya program penelitian ini dapat memberikan manfaat bertambahnya ilmu pengetahuan yaitu dapat mengetahui metode pembelajaran yang lebih interaktif bagi peserta didik serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran.

### **2. Bagi Institusi atau Lembaga**

Melalui program penelitian ini institusi pendidikan dapat mengembangkannya ke dalam penelitian yang lebih detail sebagai bahan referensi dan dapat dijadikan sebagai metode alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar sehingga hasil yang diharapkan lebih optimal.