

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Menurut Sapriya (2009:12) IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik

Berdasarkan paparan di atas dalam perspektif formal dan realistik, IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Sementara itu, menurut *National Council for Social Studies* (<http://faculty.plattsburgh.edu/susan.mody/432SumB04/NCSSdef.htm>) definisi

IPS (*social studies*) merupakan studi terintegrasi dari ilmu IPS untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan yang dikoordinasikan dalam program sekolah sebagai pembahasan sistematis yang dibangun dalam beberapa disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat ilmu-ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan juga memuat isi dari humaniora dan ilmu-ilmu alam.

Sejalan dengan pengertian umum tersebut, IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu IPS dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan. Implikasinya, berbagai tradisi dalam IPS termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode, maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu IPS, dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial budaya untuk kepentingan pendidikan.

Dapat dipahami bahwa kurikulum IPS didesain untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman/pengertian, nilai dan keterampilan yang diperlukan siswa untuk mempersiapkan dirinya menghadapi kehidupan di masyarakat kelak. Pencapaian pengetahuan/pemahaman dan pengertian (aspek kognitif), serta sikap dan serta aspek keterampilan yang perlu mendapat perhatian guru dalam kegiatan belajar mengajar yang dikelolanya.

IPS menuntut peserta didik untuk dapat menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari karena ruang lingkup IPS berada dalam lingkungan masyarakat. Namun kenyataannya peserta didik hanya mampu menerapkan ilmu yang diperolehnya hanya dalam lingkungan kelas dalam hal ini ulangan harian, itu juga

hanya bersifat sementara dan hasil yang didapat kurang dari apa yang diharapkan oleh guru. Untuk itu perlu ada variasi dalam model pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang benar-benar berkesan dan bermakna untuk peserta didik. Suasana kelas yang gaduh ketika pembelajaran menciptakan suasana yang tidak nyaman untuk sebuah proses pembelajaran. Perlu sebuah pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik agar proses pembelajaran tidak berlangsung gaduh dan tidak nyaman karena peserta didik yang ribut dengan kegiatannya masing-masing.

Pembelajaran IPS yang membosankan membuat peserta didik lebih memilih untuk melaksanakan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran. Fokus peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan menjadi tidak sesuai harapan itu terlihat dari hasil ulangan harian (tes) yang hasilnya jauh dari yang diharapkan.

Masih rendahnya hasil proses belajar siswa dalam pembelajaran IPS, dan belum optimalnya pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan memaknai perjuangan para pejuang pada jaman penjajahan pada siswa SD, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Cikidang memperlihatkan gejala diantaranya:

1. Pembelajaran belum sepenuhnya menyenangkan terutama pada materi perjuangan para tokoh pejuang masa penjajahan Jepang, karena pembelajaran biasanya berupa ceramah dan menekankan pada penguasaan materi sebanyak-banyaknya.

2. Kegiatan belajar lebih ditandai dengan budaya hapalan sehingga tidak bisa menumbuhkan rasa cinta tanah air yang seharusnya dimiliki oleh setiap anak bangsa terhadap perjuangan para tokoh pejuang.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, siswa kurang diberi kesempatan untuk belajar lebih aktif, kreatif dan mandiri dengan melakukan eksplorasi terhadap materi yang diajarkan, siswa tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.
4. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran yang mengakibatkan siswa lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya dan suasana kelas menjadi gaduh .
5. Hasil belajar siswa sebagian besar tidak memenuhi ketuntasan minimal belajar yang telah ditetapkan sekolah.

Penggunaan metode yang tepat akan mempengaruhi suasana pembelajaran. Perlu digunakan metode yang bisa membuat peserta didik benar-benar fokus dalam pembelajaran dan dapat melibatkan seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran, salah satu metode yang memungkinkan adalah metode *role playing*. Pemilihan metode *role playing* diambil karena siswa dapat berperan aktif dalam pembelajar sehingga diharapkan siswa fokus kepada pembelajaran yang akan disampaikan. *Role playing* juga dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air pada siswa karena dituntut untuk memerankan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang. Dengan demikian situasi yang tadinya gaduh dapat diatasi dengan metode *role playing* ini. Dilihat dari pengertiannya sendiri, Syaiful Sagala

(2007, Fitria Prasati 2011:19) mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.

Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas atau didalam kelas disesuaikan dengan kondisi pembelajaran. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan. Menurut Oemar Hamalik (Resty Anggrian, 2010:12) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi tidak mengerti.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Resty Anggrian, 2010:12) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Irman Nurmansah, 2012

“Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang”

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Dalam mempelajari IPS khususnya dalam materi perjuangan para tokoh masa penjajahan Jepang dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Materi IPS tidak selalu dapat kita pelajari secara langsung, apabila jika kita ingat bahwa sebagian dari proses pembelajaran IPS tidak selamanya bersifat hafalan semata. Perlu aktivitas yang lebih agar pembelajaran menjadi hidup dan menjadi lebih menyenangkan. Misalnya dalam materi perjuangan para tokoh masa penjajahan Jepang, perlu suasana pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik mampu memaknai perjuangan para tokoh pejuang.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan suatu pemecahan masalah untuk hasil belajar IPS siswa kelas V. Dalam penelitian ini oleh penulis diberi judul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang” sehingga diharapkan minat belajar siswa akan meningkat.

B. Rumusan masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka peneliti dijabarkan kedalam bentuk pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS pada materi pokok perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SDN Cikidang III?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang pada siswa kelas V SDN III Cikidang dengan menggunakan metode *role playing*?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 3 Cikidang pada materi pokok perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang dengan penerapan metode *role playing* ?

C. Hipotesis tindakan

Jika metode “*role playing*” atau bermain peran digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi pokok perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang, maka hasil belajar siswa akan kelas V SDN III Cikidang akan mengalami peningkatan.

D. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian tujuan penelitian ini adalah untuk :

Irman Nurmansah, 2012

“Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang”

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Mengetahui bagaimana perencanaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang.
2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS mengenai materi perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SDN III Cikidang menggunakan metode *role playing*.
3. Mengetahui sejauh mana peningkatan hasil pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 3 Cikidang pada materi pokok perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang dengan menggunakan metode *role playing*.

E. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Diharapkan setelah penelitian ini siswa lebih terpacu dalam proses pembelajaran IPS sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menjadikan siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Diharapkan setelah penelitian ini guru mendapatkan masukan dalam mengembangkan pembelajaran IPS melalui penerapan metode "*role playing*".

c. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan setelah penelitian ini dapat memberi masukan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui metode "*role playing*".

Irman Nurmansah, 2012

"Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang"

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

F. Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah mengalami proses belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari hasil belajar siswa diharapkan memiliki kemampuan-kemampuan tertentu setelah siswa tersebut mengalami proses pembelajaran yang telah dilalui. Perubahan-perubahan yang dialami siswa setelah melalui proses belajar mengajar tersebut dapat berupa pengetahuan, kecakapan, kebiasaan, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Penilaian dalam hasil belajar dapat dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Namun dalam penelitian ini dibatasi dalam ranah kognitif hasil belajar.
2. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi atau penghayatan yang dituangkan dalam rangkaian gerakan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. *Role playing* atau yang biasa disebut bermain peran biasanya dilakukan oleh kelompok sehingga dapat menyajikan rangkaian cerita yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Metode bermain peran dapat dilakukan dalam mata pelajaran IPS karena dapat menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menceritakan

orang banyak dan dengan pertimbangan akan jauh lebih menarik daripada menggunakan metode ceramah.

