

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Makna dan hakikat belajar diartikan sebagai proses membangun makna/pemahaman terhadap informasi atau pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Buktinya, hasil ulangan siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahamannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya dalam merumuskan sendiri suatu konsep merupakan inti dari proses pembelajaran.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang.

Namun kenyataan di lapangan khususnya pada pembelajaran IPS di SDN Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Para pendidik masih perlu penyesuaian dengan KTSP, para guru sendiri belum siap dengan kondisi yang sedemikian plural

sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan agak sulit.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SDN Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru.

Dari beberapa hasil penelitian tentang faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diperoleh informasi bahwa disamping kemampuan dasar siswa, faktor stimulasi peran guru serta penerapan metode mengajar yang sesuai memiliki keterkaitan yang kuat dalam peningkatan hasil belajar siswa yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V SD Negeri Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur pada tanggal 12 Januari 2011 pada pembelajaran IPS dalam materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi diperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya guru hanya masih melaksanakan cara lama yaitu secara konvensional. Sehingga pada pelaksanaan proses pembelajaran IPS yang dilakukan di dalam kelas ada beberapa masalah yang sering muncul adalah :

1. Siswa Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Kanoman dirasa masih belum optimal.
2. Skenario Pembelajaran IPS Kurang Menarik Antusias Siswa
3. Pemahaman siswa masih rendah terhadap konsep IPS apalagi mengenai konsep yang baru.
4. Hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut maka kualitas pembelajaran IPS pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi yang diharapkan tidak dapat tercapai sesuai dengan nilai KKM yang telah ditentukan. Nilai KKM yang telah ditentukan pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi yaitu 6,32. Dari jumlah 32 siswa kelas V SDN Kanoman, siswa yang telah tuntas atau telah mencapai nilai KKM pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi adalah 21,87 %. Data tes awal yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V SDN Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur sebanyak 32 siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil tes siswa materi pokok Peristiwa sekitar Proklamasi sebelum menggunakan metode bermain peran

Nomor		Nama	Jumlah skor	Nilai	Ket
Urut	Induk				
1	060701001	S1	35	3,5	TL
2	060701002	S2	27	2,7	TL
3	060701004	S3	64	6,4	L
4	060701005	S4	30	3,0	TL
5	060701006	S5	25	2,5	TL
6	060701007	S6	56	5,6	TL
7	060701008	S7	25	2,5	TL
8	060701009	S8	30	3,0	TL
9	060701010	S9	65	6,5	L
10	060701013	S10	25	2,5	TL
11	060701014	S11	26	2,6	TL
12	060701015	S12	23	2,3	TL
13	060701016	S13	64	6,4	L
14	060701017	S14	65	6,5	L
15	060701018	S15	20	2,0	TL
16	060701020	S16	35	3,5	TL
17	060701022	S17	25	2,5	TL
18	060701023	S18	27	2,7	TL
19	060701024	S19	25	2,5	TL
20	060701025	S20	65	6,5	L
21	060701026	S21	27	2,7	TL
22	060701027	S22	30	3,0	TL
23	060701028	S23	27	2,7	TL
24	060701029	S24	65	6,5	L
25	060701030	S25	65	6,5	L
26	060701031	S26	25	2,5	TL
27	060701032	S27	25	2,5	TL
28	060701035	S28	30	3,0	TL
29	060701036	S29	40	4,0	TL
30	060701038	S30	20	2,0	TL
31	080903040	S31	23	2,3	TL
32	090104041	S32	30	3,0	TL
Jumlah lulus			7		
Persentase			21,87%		

Ket:

TL : Tidak Lulus

L : Lulus

Skor = Jawaban setiap nomor diberi nilai antara 0 - 20

Skor Ideal (SI) = Jumlah soal x 20 = 100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Terkait belum optimalnya kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur maka penulis berupaya untuk menerapkan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dengan metode bermain peran maka peran guru dalam pembelajaran lebih memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang lebih kondusif. Hal tersebut sejalan dengan konsep metode bermain peran Menurut Mulyasa (2004: 141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya lebih efektif dalam proses pembelajaran. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

Pertama secara implisit metode bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi di sini pada saat ini. Kedua bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Ketiga metode bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Keempat metode bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Berdasarkan keunggulan metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur pada Materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan secara umum yang diangkat dalam kajian ini adalah bagaimanakah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa Kelas V SDN Kanoman. Secara lebih rinci adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V SDN Kanoman?
- b. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V SDN Kanoman?

- c. Bagimanakah hasil pembelajarann Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menerapkan metode bermain peran di kelas V SDN Kanoman?

### **C. Hipotesis Tindakan**

Penerapan metode bermain peran yang dihubungkan dengan kualitas pembelajaran IPS kiranya dapat membantu proses berfikir siswa secara logis, kritis serta menemukan fakta, konsep, dan generalisasi sendiri.

Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SDN Kanoman pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SDN Kanoman melalui penerapan metoda bermain peran pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamsi.

#### **2. Tujuan Khusus**

Sedangkan yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tujuan pembelajaran IPS pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui penerapan metoda bermain peran untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V SDN Kanoman, secara lebih rinci adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan Rerencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V SDN Kanoman.
- b. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas V SDN Kanoman.
- c. Untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SDN Kanoman pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui penerapan metode bermain peran.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Kanoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur pada Materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi). Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik (siswa)

Manfaat hasil penelitian ini adalah adalah:

- a. Meningkatkan motivasi siswa.



- b. Menghilangkan kejenuhan dalam belajar.
  - c. Menjalin kerjasama yang baik selama pembelajaran.
2. Bagi guru
- Hasil penelitian ini diharapkan memberi masukan sebagai berikut :
- a. Meningkatkan kualitas profesionalisme guru.
  - b. Meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran.
  - c. Meningkatkan etos kerja.
  - d. Untuk mengatasi kendala-kendala dalam menyampaikan materi pelajaran dengan memanfaatkan metode yang sesuai.
3. Bagi sekolah

Dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan kualitas pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) siswa SDN Kanoman akan lebih baik, meningkat dan tumbuh motivasi belajar terhadap pelajaran-pelajaran yang lainnnya juga.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami makna yang dimaksud di dalam naskah penelitian ini, seyogianya dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam kajian ini, istilah-istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penerapan adalah memanfaatkan dan melakuakan sesuatu (Solichin Abdul Wahab, 1997:64).
2. Metode adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran

proses belajar dan tercapainya hasil belajar anak yang memuaskan, Menurut Mulyani dan Johar 1998/1999 (Zainal, 2007: 40).

3. Bermain Peran adalah serangkaian kegiatan siswa sebagai salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) dalam rangka penelaahan perilaku sosial dan nilai-nilai, sehingga siswa menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain.
4. Meningkatkan adalah sesuatu hal atau harapan yang berubah atau bertambah, baik secara kuantitatif maupun kualitatif dari suatu keadaan lain dalam kurun waktu atau waktu-waktu tertentu dalam proses pembelajaran IPS melalui metode bermain peran.
5. Kualitas adalah suatu nilai dan sikap yang diperoleh siswa yang lebih baik setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran.
6. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
7. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).
8. Peristiwa adalah kejadian yang luar biasa yang menarik perhatian.  
(Nurhasanah, Didik Tumianto : kamus besar Bahasa Indonesia).

9. Proklamasi adalah pemberitahuan resmi kepada seluruh rakyat atau pengumuman kemerdekaan Republik Indonesia, (Nurhasanah, Didik Tumianto : kamus besar Bahasa Indonesia).



