

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala pengalaman (belajar) di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu.

Henderson (1959) dalam Uyoh Saduloh(2006 : 4) mengemukakan :

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir.

Dengan adanya suatu proses pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat memberikan bekal bagi peserta didik bukan hanya dengan pengetahuan, melainkan jauh lebih daripada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi sumber daya manusia Indonesia yang berketerampilan dan berintelektual sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Pendidikan bagi sebagian besar orang, berarti berusaha membimbing anak untuk menyerupai orang dewasa. Menurut pendapat Jean Piaget (1896) pendidikan berarti :

Menghasilkan, mencipta, sekalipun tidak banyak, sekalipun suatu penciptaan dibatasi oleh perbandingan dengan penciptaan yang lain. Individu berkembang sejak lahir dan terus berkembang, perkembangan ini bersifat kausal. Dari perkembangan yang bersifat kausal ini, diperlukan suatu pembelajaran yang mendasari pengalaman belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri.

Perkembangan manusia yang bersifat kausal atau terus menerus diperlukan suatu pembelajaran yang memberikan suatu pengalaman kepada individu sehingga individu dapat bersaing di dalam kehidupan masyarakat untuk kelangsungan hidupnya. Sehingga individu membutuhkan suatu proses pembelajaran yang membekali pengalaman yang dapat di alami oleh individu itu sendiri sehingga dengan bekal suatu pengalaman individu dapat melestarikan keberlangsungan hidupnya.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia (Depdiknas, 2004)

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Penelitian salah satu pakar di Indonesia, yaitu Sapriya, dkk (2009), bahwa pelajaran IPS yang diajarkan di sekolah masih memperlihatkan suatu kondisi yang memprihatinkan. Akibatnya pelajaran IPS terkesan sebagai mata pelajaran yang

dianggap remeh bahkan terkesan membosankan. Selain itu, pelajaran IPS tidak inovatif dalam memberikan suatu kecakapan hidup (*life skill*) bagi siswa dalam menghadapi dunia kerja di masyarakat.

Pada jenjang SD saat ini, pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajarannya masih bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*). Kecenderungan pembelajaran demikian mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi yang dicapai kurang optimal. Hal ini dapat terlihat dari data prestasi siswa yang penulis peroleh dari nilai UTS di SD Negeri 2 Lembang di kelas VB, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1
DATA NILAI UAS SISWA SD NEGERI 2 LEMBANG

No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1.	MRY	63.3	16.	SDS	43.3
2.	MRK	53.3	17	SRT	50
3.	MY	7.0	18	TN	85
4.	MIS	61.7	19	TFS	72.5
5	MRJ	48.3	20.	ID	58.3
6.	MSAS	61.7	21.	UR	50
7.	NF	50	22.	RF	60
8.	NC	91.7	23	RS	60
9.	NMR	51.7	24.	RRF	61.7
10.	NZ	60	25.	MRR	43
11.	SP	45	26	PA	53.3
12.	SA	45	27.	AG	56.7
13.	SN	66.7	28.	FS	56.7
14.	SSR	45	29.	ATIP	72.5
15	SG	41.7	30.	ABS	63.3

Sumber: Data Nilai Mata Pelajaran IPS SD Negeri 2 Lembang Kelas VB

Dari data di atas, dapat dijelaskan bahwa pada Semester II Tahun Pelajaran 2009-2010 tercatat hanya 40 % yang mampu menguasai pembelajaran dalam mata pelajaran IPS selama setengah semester dan selebihnya 60 % tidak mampu menguasai pembelajaran. Hal ini menjadi sebuah tanda tanya yang sangat begitu besar bagi penulis, apa yang menyebabkan begitu rendahnya nilai prestasi siswa yang dicapai dalam pembelajaran IPS.

Setelah diidentifikasi, ada beberapa hal yang menyebabkan pembelajaran IPS kurang optimal di SD Negeri 2 Lembang di kelas VB, antara lain:

- (1) Kurangnya guru melibatkan siswa pada pelajaran IPS
- (2) Guru tidak memberikan kebebasan terhadap siswa karena didominasi metode pembelajaran dengan menggunakan *teacher centered*.
- (3) Guru kurang mampu melaksanakan pembaharuan dalam mengembangkan model pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin mencoba meneliti proses pembelajaran dengan cara melibatkan siswa supaya menjadi aktif, bisa merasakan sendiri pengalaman belajar yang dapat dirasakannya secara langsung yaitu, dengan cara menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada pelajaran IPS di SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

Kecenderungan pembelajaran dan kualitas hasil belajar pendidikan IPS menurut peneliti mengisyaratkan tuntutan agar para guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarah kepada peningkatan mutu proses pembelajaran. Salah

satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar bermain peran (*role playing*).

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS, karena metode ini sangat sesuai dengan materi IPS dan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Selain itu, model ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa pada umumnya. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya siswa akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta oleh guru sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang di ajarkan. Selain itu, dalam hal ini siswa mengalami pengalaman belajar yang dirasakan langsung oleh siswa itu sendiri.

Metode ini juga sejalan dengan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Secara garis besar salah satu gambarannya yaitu siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. Sehingga mereka memperoleh hal yang baru seperti dapat melakukan percobaan, pengamatan, mengumpulkan data atau jawaban dan mengolahnya juga menarik kesimpulan. Materi dalam pembelajaran IPS sangat begitu luas, misalnya tentang penjajahan Belanda, Penjajahan Jepang. Dan masih banyak materi-materi yang lainnya dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa tentang materi Sumpah Pemuda, dimana inti yang terkandung dalam materi

Sumpah Pemuda ini mengajarkan kepada siswa bahwa perlu adanya rasa persatuan dan rasa kebangsaan yang harus dimiliki setiap siswa. Hal ini pun ditandai dengan lahirnya rasa persatuan nasional dengan adanya satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa. Sehingga dalam pembelajaran IPS siswa diajak untuk turut berpartisipasi serta ikut terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan. Atas dasar penjelasan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian: Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Materi Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda pada Pembelajaran IPS di SD” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda dalam pembelajaran IPS?

Adapun rumusan masalah dapat dijabarkan melalui beberapa pertanyaan penelitian :

1. Apakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pokok bahasan Peristiwa Sekitar Sumpah

Pemuda di SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?

2. Apakah prestasi belajar siswa setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pokok bahasan Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda di SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat meningkat?

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Jika metode bermain peran (*role playing*) diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka prestasi belajar siswa dalam materi Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda pada siswa Kelas V SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat akan meningkat”

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Sebagai gambaran penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang materi Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda pada siswa Kelas V SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

2. Sebagai gambaran prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang materi Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda pada siswa Kelas V SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dalam pembelajaran IPS, menjadi sumbangan pemikiran, masukan dan pengalaman yang dapat dijadikan bekal dalam menghadapi tugas di lapangan. Karena untuk menjadi seorang guru, seseorang itu harus mempunyai pengetahuan yang luas. Peneliti sendiri menyadari bahwa wawasan dan pengetahuan yang dimiliki sangat terbatas.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran IPS di kelas, melatih keberanian untuk menyampaikan hasil pemikiran dan gagasannya. Dengan penelitian ini juga diharapkan siswa merasakan proses belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri dan mampu menggali potensi yang dimilikinya, kerjasama dan kreatifitas dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam memperbaiki masalah pembelajaran IPS. Dalam proses belajar

mengajar tidak hanya diperlukan satu cara untuk menyampaikan materi kepada siswa, namun dibutuhkan berbagai variasi mengajar. Dalam pengajarannya guru selain memiliki variasi dalam mengajar, juga mengetahui potensi yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran, memaksimalkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPS karena siswa menjadi sumber belajar.

4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini mudah-mudahan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan pembelajaran IPS disekolah.

F. Definisi Istilah

Agar tidak terdapat kesalahpahaman/kekeliruan dalam penelitian ini, maka penulis beranggapan perlu adanya penjabaran definisi, sebagai berikut:

1. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, dalam penelitian ini ditunjukkan dengan skor atau angka yang diberikan oleh guru.
2. Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda merupakan salah satu topik atau pokok bahasan dalam pelajaran IPS yang mendeskripsikan tentang perkumpulan pemuda yang melebur menjadi satu dalam perkumpulan nasional untuk mencapai Jawa Raya dengan memperkokoh rasa persatuan antara pemuda Jawa, Sunda, Madura, Bali, dan Lombok.

3. Bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi tertentu dengan cara menentukan peran tertentu.

G. Metode Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan serta kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Kusnandar, 2008:45).

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif, memberikan peranan yang besar dan penting kepada peneliti (guru) sebagai instrument (*human instrument*). Hal ini terjadi dikarenakan manusia (peneliti) dapat menghadapi situasi berubah-ubah dan tidak menentu yang terjadi dalam proses belajar mengajar di kelas.