

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang baik dan handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional (Sumantri, 1996).

Sebagai salah satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1993), pendidikan IPS diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan di masyarakat

Pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar seharusnya membuahkan hasil belajar yang berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar.

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar harus pula mendukung pemilikan kompetensi tamatan sekolah dasar, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekatkan dirinya dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah

Sementara itu, kondisi pendidikan IPS di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Suwarma, 1991; Jarolimek, 1967). Suasana belajar seperti itu, semakin menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1993)

Pada jenjang sekolah dasar saat ini, pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajarannya makin bersifat guru-sentris. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat Hasil penelitian Rofi'uddin (1990) tentang interaksi kelas di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa 95% interaksi kelas dikuasai oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan oleh guru dalam interaksi kelas berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kategori kognisi rendah.

Hasil-hasil UASBN menunjukkan bahwa tingkat penguasaan peserta didik kita terhadap tugas-tugas belajar (learning tasks) yang dituntut oleh kurikulum rata-rata masih rendah. Begitu juga dalam standar internasional, skor yang dicapai anak-anak kita masih di bawah negara-negara berkembang lainnya (Achmady, 1995).

Kecenderungan pembelajaran dan kualitas hasil belajar pendidikan IPS sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan di atas, menurut penulis

mengisyaratkan tuntutan agar para guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarah kepada peningkatan mutu proses pembelajaran.

Salah satu keluhan guru SDN Padasuka Kecamatan Cibinong Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran IPS adalah tidak semua peserta didik dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan (Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)). Di dalam proses pembelajaran mereka masih bingung khususnya pada saat pembelajaran sejarah, sehingga setiap ulangan harian nilai mata pelajaran IPS rendah yaitu rata-rata 5.6 (KKM = 6,0). Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang mengaktifkan peserta didik. Disamping itu karena guru masih kurang bisa memilah-milah metode dengan tepat sesuai materi pelajaran yang diajarkan pada peserta didik. Akibat dari proses pembelajaran yang kurang tepat penggunaan metode belajar peserta didik akan menjadi jenuh, tidak antusias dalam belajar, main-main, meremehkan, ngobrol sendiri, sehingga materi yang disampaikan guru tidak terserap oleh peserta didik dengan baik.

Agar peserta didik bergairah dalam belajar, kemampuan guru dalam mengajar sangat penting. Kemampuan tersebut berupa penguasaan materi, mengorganisir kelas, memilih dan menggunakan media dan metode. Metode yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPS meliputi ceramah, tanya jawab, pemberian tugas.

Setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik terhadap permasalahan tersebut ternyata metode ceramah hanya membuat peserta didik merasa bosan dan malas dan tidak tertantang untuk menemukan sendiri arti pentingnya mempelajari

IPS, mereka hanya dituntut untuk menghafal materi yang begitu banyak tanpa mengetahui konsep dasar dari materi yang harus dipelajari.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memecahkan masalah tersebut di atas adalah model belajar *role playing*.

Metode *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihan metode *Role playing* adalah:

- a. Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
- b. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak

(<http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-playing>)

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model

pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran sejarah, mereka diajak dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memerankan tokoh – tokoh dalam sejarah sehingga peserta didik dapat menggali kemampuannya dalam memahami dan menghayati fakta – fakta sejarah.

### **A. Perumusan Masalah**

Masalah yang ingin penulis kaji melalui penelitian tindakan kelas ini ialah: sejauhmanakah manfaat penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap aktifitas dan mutu hasil belajar peserta didik kelas V dalam pelajaran IPS sejarah di SD? Pokok permasalahan tersebut lebih dapat diperinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah aktifitas peserta didik dalam melaksanakan tahap – tahap belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role – playing*?
- b. Bagaimanakah gambaran kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing*?
- c. Apa masalah yang dihadapi guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing*?
- d. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik?

### **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini penulis laksanakan di kelas V SDN Padasuka Kecamatan Cibinong Kabupaten Cianjur dengan tujuan untuk mengidentifikasi:

1. Aktifitas peserta didik selama melaksanakan tahap – tahap belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*
2. Kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing*
3. Masalah yang dihadapi guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing*
4. Pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik

### C. Manfaat Penelitian.

Manfaat yang dapat digunakan dari penelitian ini antara lain adalah

1. untuk guru: memperluas wawasan dan pengetahuan penulis mengenai model pembelajaran *role playing* dalam mengajarkan mata pelajaran IPS sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar peserta didik kelas V SDN Padasuka.
2. Untuk peserta didik: meningkatkan keterlibatan, minat dan penghayatan peserta didik dalam proses pembelajaran
3. Untuk Sekolah: hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi inovasi pembelajaran IPS
4. Untuk Dinas Pendidikan: sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka pembinaan kemampuan guru melalui inovasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS