

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial ditandai dengan kegiatan yang tidak terlepas dari manusia yang lain. Dengan demikian, kegiatan hidup manusia akan selalu disertai dengan proses interaksi atau komunikasi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama (Sardiman, 2004:1). Atas dasar asumsi tersebut maka dibutuhkan ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya. Bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial, antropologi, dan tata negara (Nasution dalam Isjoni, 2007:21).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya, dan sebagainya, yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (Kurikulum 2006 pada KTSP).

Tujuan pembelajaran IPS itu adalah membina kecerdasan sosial siswa agar mampu berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, berwatak dan

berkepribadian luhur, serta bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis, dan menelaah kehidupan nyata yang dihadapi.

IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari yang berguna bagi dirinya. Selain itu IPS di SD juga bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat sehingga dapat membentuk siswa menjadi warga negara yang baik. Sebagaimana dikatakan oleh Joyce dalam Isjoni (2007:48) menyebutkan tiga tujuan pendidikan IPS yaitu : (1) pendidikan humanistik sebagai tujuan utama, (2) pendidikan kewarganegaraan, dan (3) pendidikan intelektual. Gross dalam Isjoni (2007:48) menyebutkan dua tujuan utama pendidikan IPS yaitu : (1) mempersiapkan siswa agar berfungsi sebagai warga negara yang baik di dalam masyarakat yang demokratis, dan (2) menolong siswa membuat banyak kemungkinan keputusan yang rasional di masyarakat.

Pencapaian fungsi dan tujuan mata pelajaran IPS di SD sangat penting untuk dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat menunjang pencapaian fungsi dan tujuan IPS. Prinsip-prinsip itu dapat berkaitan dengan semangat, perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, tantangan, balikan, dan penguatan (Dimiyati dan Mujiono, 1994).

Perkembangan pendidikan yang terus meningkat menuntut adanya peningkatan kualitas dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas proses belajar mengajar difokuskan pada keaktifan siswa selama

proses belajar mengajar. Keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial karena siswa adalah sentral dari keseluruhan kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS adalah siswa kurang antusias dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran IPS, selain itu muncul pula permasalahan dimana guru mengalami kesulitan dalam menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pelajaran IPS dibanding pelajaran yang lain. Kondisi tersebut memberikan indikasi tentang masalah yang cukup signifikan yaitu permasalahan pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di dalam kelas.

Kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS lebih banyak merujuk pada buku paket dan informasi yang disampaikan oleh guru. Sehingga keefektifan dan kebermaknaannya masih sangat kurang. Selain itu pada pembelajaran IPS masih sangat jarang guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode yang monoton menimbulkan kebosanan pada diri siswa, hal tersebut dapat terjadi apabila setiap hari siswa berada di dalam kelas.

Rendahnya kualitas pembelajaran IPS yang disebabkan pembelajaran yang kurang efektif, efisien, dan kurang membangkitkan siswa dalam belajar, hal ini disebabkan isi dari mata pelajaran IPS selama ini merupakan mata pelajaran yang kurang menyenangkan karena luasnya materi. Selain itu pembelajaran IPS masih bersifat parsial, hanya membina domain kognitif taksonomik kawasan rendah, yaitu hafalan.

Sedangkan guru sebagai pengajar tidak mampu menyajikan bahan pelajaran IPS yang baik, menarik, dan menantang minat belajar siswa. Dalam menyampaikan materi guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab sebagai andalannya. Selain itu masih terdapat guru yang kurang pemahamannya terhadap kurikulum IPS terutama terhadap tuntutan pembelajaran IPS. Ketika menyampaikan materi masih terikat pada buku paket, kurang penggunaan sarana dan prasarana lingkungan sumber belajar, serta kurang penguasaan metodologi pengajaran IPS sehingga pembelajaran IPS dalam pengajarannya dikelas membuat peserta didik tidak menyenangi IPS. Kemudian pendekatan, dan strategi guru yang kurang tepat dan kurang bervariasi berdampak pada kurangnya motivasi belajar anak Hal ini nampak dalam suasana pembelajaran yang kaku atau kurang hidup.

Atas dasar asumsi tersebut, maka diperlukan langkah-langkah untuk mengantisipasinya agar pembelajaran IPS dapat lebih bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik. Langkah antisipasi ini menuntut kemampuan guru dalam melakukan pembaharuan pembelajaran IPS, yaitu dengan merancang pengalaman belajar siswa sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Belajar dalam arti mengalami, terjadi di dalam interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik (seperti buku, siswa, pustakawan, kepala sekolah) maupun lingkungan psikis. Lingkungan pembelajaran yang baik ialah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar. Guru yang mengajar tanpa alat peraga kurang merangsang

siswa lebih giat. Belajar melalui pengalaman langsung, siswa melakukan dan mengalami sendiri, hasilnya akan lebih baik karena siswa lebih memahami, lebih menguasai pelajaran tersebut. Bahkan pelajaran terasa oleh siswa lebih bermakna. Maka dari itu guru harus mengajar yang sifatnya menyenangkan dan bisa memotivasi siswa untuk belajar.

Azies dan Alwasilah (1996: 95-101) menjelaskan bahwa teknik bermain peran banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar dan mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan. Bermain peran bisa dilakukan dengan mengikuti dialog yang ada dalam wacana, bisa berperan bebas sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas para pembelajar. Dalam melaksanakan teknik bermain peran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya memilih peran. Peserta kegiatan ini memiliki identitas baru sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Latihan menjadi orang lain ini menjadi simulasi. Suasana kelas menjadi sangat menarik yang satu menjadi tokoh tertentu dan harus bertanya.

Menurut Fanie dan Hoerfe Shaftel (1984), metode bermain peran (Role Playing) dirancang khususnya untuk membantu para siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu, metode ini digunakan pula untuk membentuk para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu sosial mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini para siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain, dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian, metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi peserta didik dari berbagai usia (Winataputra, 1992:40).

Melalui penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS anak diajarkan secara aktif sehingga domain kognitif, psikomotorik dan afektif

bisa berkembang secara bersamaan. Menggunakan metode bermain peran ini, banyak manfaat yang dapat dipetik, diantaranya : (1) Dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, yang tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi. (2) Siswa tidak saja mengerti persoalan sosial psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya menonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya. (3) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat membuat siswa beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, karena pendidikan bertujuan menyiapkan subjek didik untuk menghadapi lingkungan yang sedang mengalami perubahan sangat pesat. Dengan pendidikan manusia menjadi cerdas dan memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam bermasyarakat dan berbangsa.

Mutu pendidikan sangat ditunjang oleh sejauh mana kemampuan komponen pendidikan mampu dioptimalkan, sehingga proses pengajaran di dalam kelas dapat dijalankan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Salah satu komponen tersebut yang memiliki andil besar terhadap keberhasilan pengajaran adalah guru, sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan strategi, metode dan teknik pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis kemukakan adalah “Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS pada konsep Jual beli di kelas III Sekolah Dasar?” dan rumusan masalah dijabarkan kedalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran IPS di kelas III SD dengan menggunakan metode bermain peran?
2. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Apabila dalam kegiatan belajar mengajar di SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, maka pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini akan menjadi efektif, aktif, kreatif, dan mandiri sehingga pembelajaran ini menjadi baik dan bermutu.

Secara lebih khusus, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan tentang bagaimana guru merencanakan pembelajaran IPS di kelas III SD dengan menggunakan metode bermain peran?

2. Untuk mendeskripsikan apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan inovasi baru dalam hal pembelajaran baik bagi perorangan maupun bagi lembaga. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- Mengembangkan kreativitas, inovasi, kemandirian dan keaktifan siswa,
- Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa,
- Memberikan pengalaman yang bermakna,
- Meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa,
- Memberikan motivasi untuk mengoptimalkan kemampuan berfikir dan mengembangkan potensi diri siswa.

2. Bagi Guru

- Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran,
- Mampu melahirkan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan lingkungan,
- Meningkatkan unjuk kerja guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

3. Bagi Sekolah

- Dapat mengembangkan kurikulum pembelajaran di tingkat sekolah dan kelas.
- Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya mata pelajaran IPS.
- Dapat menjadi pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS dengan penggunaan metode bermain peran bagi sekolah itu sendiri ataupun sekolah lain.
- Memberi kontribusi yang positif bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran.

1.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah yang telah diuraikan penulis sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

“Jika pembelajaran tentang konsep kegiatan jual beli yang ada di masyarakat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III SD Negeri Cisalak III Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang dengan menggunakan metode bermain peran, maka pemahaman siswa akan meningkat”.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif kualitatif*. Yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang dan memandang bahwa kenyataan sebagai suatu yang berdimensi jamak, utuh/merupakan kesatuan dan berubah/ *open ended*. Oleh karena itu, rancangan dalam penelitian ini tidak dapat disusun secara rinci dan baku karena disesuaikan dengan perkembangan selama proses penelitian berlangsung (N. Sudjana dan Ibrahim, 1995:64).

Penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun pengertian PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi dimana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis memberikan gambaran umum tentang isi dan materi yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Terdiri dari Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Merupakan landasan teori dan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang melandasi penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Berisi metode penelitian, Lokasi dan Subjek penelitian, Teknik pengumpulan dan Pengolahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Berisi deskripsi dan pembahasan awal/perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian dan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran.

