

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode *role playing* pada proses belajar mengajar jarang atau tidak pernah dilaksanakan oleh sebagian besar guru. Apakah hal tersebut dikarenakan guru kurang memahami metode *role playing*, sulit menggunakan metode bermain peran ataukah metode bermain peran kurang relevan didalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan kondisi pembelajaran tersebut, kiranya perlu upaya mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Padahal hasil pengamatan sementara mengungkapkan bahwa (1) Kurangnya motifasi siswa dalam pembelajaran materi sejarah Penjajahan di Indonesia, (2) Siswa cepat bosan karena guru berceramah dan (3) Pembelajaran dilakukan di dalam kelas terus-menerus.

Untuk mengatasi kesulitan pembelajaran tersebut peneliti mencoba untuk mengadakan perbaikan pembelajaran yang lalu dengan cara *Role Playing*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, sehingga penulis mencoba untuk mengangkat tema “ **PENGGUNAAN METODE MENGAJAR *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN HARUMAN I** “

Penggunaan Metode *Role Playing* di harapkan pembelajaran siswa lebih menarik dan hasilnya pun akan lebih meningkatkan siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini. Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah Penjajahan di Indonesia?
2. Bagaimana kelebihan metode *role playing*?
3. Bagaimana hambatan dalam menggunakan metode *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang dicapai dalam penelitian ini maka, tujuan penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui gambaran tentang penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran sejarah penjajahan di indonesia
2. Untuk memperoleh gambaran tentang kelebihan metode *Role playing*
3. Untuk mengetahui hambatan dalam tentang penggunaan metode *Role playing* dalam pembelajaran sejarah penjajahan di indonesia.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk Guru

Manfaat bagi guru dalam penggunaan metode *role playing* ini, diantaranya guru di tuntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dan guru dapat lebih mempersiapkan materi yang akan disampaikan sebab dengan menggunakan metode ceramah guru hanya menyiapkan materi seadanya karena dengan metode ceramah guru hanya menyampaikan materi yang ada dalam buku kepada siswa yang ditambah dengan pengetahuan yang dimiliki oleh guru akan tetapi dengan metode

role playing guru harus mempersiapkan materi dan skenario untuk di sampaikan kepada siswa.

2. Untuk Siswa

Permainan bagi siswa mempunyai beberapa manfaat dan mampu menanamkan beberapa nilai, diantaranya :

- a. Nilai fisik. Permainan yang aktif sangat penting bagi pertumbuhan otot anak. Melalui bermain, ia akan berlatih keterampilan dalam menemukan dan menghimpun sesuatu. Dengan bermain peran anak dapat melatih otot-ototnya untuk bergerak.
- b. Nilai edukatif. Permainan membuka peluang seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar tentang banyak hal melalui alat-alat permainan yang bervariasi, seperti mengenal bentuk, warna, atau ukuran.
- c. Nilai sosial. Dengan bermain siswa akan belajar membangun hubungan sosial dengan orang lain dan belajar cara bergaul dengan mereka. Melalui permainan kolektif ia juga dapat belajar bagaimana memberi dan menerima. Mereka akan belajar untuk bersosialisasi dengan teman karena bermain peran itu berinteraksi dengan orang lain.
- d. Nilai akhlak. Melalui permainan, siswa akan mempunyai pemahaman awal tentang benar dan salah. Ia juga akan mengenal beberapa nilai akhlak dalam bentuk awal, seperti keadilan, kejujuran, amanah, disiplin, dan sportivitas.
- e. Nilai kreativitas. Dengan permainan, siswa dapat mengungkapkan kemampuan kreativitasnya dan mempraktikkan gagasan-gagasan yang dimilikinya.
- f. Nilai kepribadian. Melalui permainan siswa akan mampu menemukan banyak hal tentang dirinya. Ia dapat mengukur kemampuan dan keterampilannya melalui

interaksinya dengan teman-temannya. Ia juga belajar menghadapi masalah-masalah yang dihadapinya.

Melalui *role playing* ini siswa dapat mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Siswa yang terlibat konflik secara bertahap belajar bahwa jika dia bertingkah laku dengan cara berbeda, orang lain juga mungkin merubah tingkah laku mereka, sehingga masalah menjadi lebih mudah untuk diselesaikan.

E. Definisi Operasional

1. Metode mengajar

Setiap guru seharusnya dapat mengajar di depan kelas, bahkan mengajar itu dapat dilakukan pada sekelompok siswa diluar kelas atau dimana saja. Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar, definisi ini menunjukkan bahwa yang aktif adalah siswa yang mengalami proses belajar, sedangkan guru hanya membimbing, menunjukkan jalan dengan perhitungan kepribadian siswa. Pada saat siswa mengalami kesulitan pada saat itu guru mengarahkan apa yang menjadi masalah. Dengan begitu siswa di tuntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar tidak menunggu ilmu yang diberikan oleh guru.

Mengajar bukan tugas yang ringan bagi seorang guru. Dalam mengajar guru berhadapan dengan sekelompok siswa dimana mereka adalah makhluk hidup yang memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk menuju kedewasaan. Siswa setelah mengalami proses pendidikan dan pengajaran diharapkan telah menjadi manusia dewasa yang sadar tanggung jawab terhadap diri sendiri, berjiwa wiraswasta, berpribadi dan bermoral.

Mengingat tugas yang berat itu, guru mengajar didepan kelas harus mempunyai prinsip-prinsip mengajar dan harus dilaksanakan seefektif mungkin agar guru tidak asal mengajar.

Prinsip-prinsip itu antara lain :

a. Perhatian

Sewaktu mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru. Perhatian akan lebih besar bila siswa terdapat minat dan bakat. Bakat telah dibawa sejak lahir namun dapat berkembang karena pengaruh pendidikan dan lingkungan, maka perhatian dapat timbul secara langsung, karena pada siswa sudah ada kesadaran akan tujuan dan kegunaan mata pelajaran yang diperolehnya. Perhatian tidak langsung baru timbul bila dirangsang oleh guru dengan penyajian pelajaran yang menarik, juga dengan menggunakan media yang merangsang siswa untuk berfikir, maupun menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Bila perhatian kepada pelajaran itu ada pada siswa, maka pelajaran yang diterimanya akan dihayati, diolah di dalam pikirannya sehingga timbul pengertian. Usaha ini mengakibatkan siswa dapat membandingkan, membedakan dan menyimpulkan pengetahuan yang diterimanya.

b. Aktifitas

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktifitas siswa dalam berfikir maupun terbuat. Penerimaan pelajaran dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlaku begitu saja tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya,

mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik diagram intisari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik.

c. Appersepsi

Setiap guru dalam mengajar perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa ataupun pengalamannya. Dengan demikian siswa akan memperoleh hubungan antara pengetahuan yang telah menjadi miliknya dengan pelajaran yang akan diterimannya. Hal ini lebih melancarkan jalannya guru mengajar dan membantu siswa untuk memperhatikan pelajarannya lebih baik.

d. Peragaan

Waktu guru mengajar di depan kelas, harus berusaha menunjukkan benda-benda yang asli. Bila mengalami kesukaran boleh menunjukkan model, gambar, benda tiruan atau menggunakan media lainnya seperti radio, tape recorder, TV dan lain sebagainya. Dengan pemilihan media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan pelajaran yang diberikan, juga membantu siswa untuk membentuk pengertian didalam jiwanya. Disamping itu, mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik perhatian siswa, lebih merangsang siswa berfikir. Guru diharapkan dapat membina dan membuat alat-alat media sederhana, praktis dan ekonomis bersama tapi efektif untuk pengajaran.

e. Repetisi

Bila guru menjelaskan sesuatu unit pelajaran itu perlu diulang-ulang. Ingat siswa itu tidak semua siswa dapat langsung paham dengan apa yang dijelaskan maka perlu dibantu dengan mengulangi pelajaran yang sedang dijelaskan.

Pelajaran yang diulang akan diberikan tanggapan yang jelas dan tidak mudah dilupakan. Hal mana pengertian itu makin lama semakin jelas sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk memecahkan masalah. Ulangan dapat diberikan secara teratur pada waktu-waktu tertentu atau setelah setiap unit diberikan maupun secara insidentik dimana dianggap perlu.

f. Korelasi

Guru dalam mengajar wajib memperhatikan dan memikirkan hubungan antara setiap mata pelajaran. Begitu juga dalam kenyataan hidup semua ilmu/ pengetahuan itu saling berkaitan. Namun hubungan itu terjadi dengan sendirinya, tetapi harus berfikir sebab akibatnya. Ada hubungan secara korelasi hubungan itu dapat diterima akal, dapat dimengerti sehingga memperluas siswa itu sendiri.

g. Konsentrasi

Hubungan antar mata pelajaran dapat diperluas mungkin dapat dipusatkan kepada salah satu pusat minat, sehingga siswa memperoleh pengetahuan secara luas dan mendalam, siswa melihat pula hubungan pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Perencanaan bersama guru dan siswa membangkitkan minat siswa untuk belajar. Di dalam konsentrasi pelajaran banyak mengandung situasi yang problematik, sehingga dengan metode pemecahan soal siswa terlatih memecahkan soal sendiri. Pelajaran yang saling berhubungan menyebabkan siswa memperoleh kesatuan pelajaran yang bulat tidak terpisah-pisah lagi. Pertumbuhan siswa dapat berkembang dengan baik, siswa tidak merasa dipaksa untuk belajar membaca, berhitung dan sebagainya. Usaha konsentrasi pelajaran menyebabkan siswa memperoleh pengalaman langsung, mengamati sendiri atau meneliti sendiri untuk menyusun dan menyimpulkan pengetahuan itu sendiri.

h. Sosialisasi

Dalam perkembangannya siswa perlu bergaul dengan teman lainnya. Siswa disamping sebagai individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan. Waktu siswa berada di kelas atau pun di luar kelas dan menerima pelajaran bersama, alangkah baiknya bila diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan bersama. Mereka dapat bekerja sama, saling bergotongroyong dan saling tolong-menolong. Kadang-kadang banyak masalah yang tidak dapat dipecahkan sendiri, maka perlu bantuan orang lain, bekerja didalam kelompok dapat juga meninggalkan cara berfikir mereka sehingga dapat memecahkan masalah dengan lebih baik dan lancar.

i. Individualisasi

Siswa merupakan makhluk individu yang unik. Masing-masing mempunyai perbedaan khas, seperti perbedaan intelegensi, minat bakat, hobi, tingkah laku, watak maupun sikapnya. Mereka berbeda pula dalam hal latar belakang kebudayaan, sosial, ekonomi dan keadaan orang tuannya. Guru harus menyelidiki dan mendalami perbedaan siswa, agar dapat melayani pendidikan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Untuk kepentingan perbedaan individual, guru perlu mengadakan perencanaan untuk siswa secara klasikal maupun perencanaan program individual. Dalam hal ini tanggung jawab guru bertambah berat, maka harus mencari teknik penyajian atau sistem pengajaran yang dapat melayani kelas maupun siswa sebagai individual. Masing-masing siswa juga mempunyai tempo perkembangan sendiri-sendiri, maka guru dalam memberi pelajaran juga melayani waktu yang diperlukan oleh masing-masing siswa atau menggunakan sistem tuntas.

j. Evaluasi

Semua kegiatan belajar mengajar perlu di evaluasi. Evaluasai dapat member motivasi bagi guru maupun siswa mereka akan lebih giat belajar, meningkatkan proses berfikirnya. Guru harus memiliki pengertian evaluasi, mendalami tujuan, kegunaan dan macam-macam bentuk evaluasi. Mengenal fungsi evaluasi, dan macam-macam teknik prosedur dan penilaian. Guru dapat melaksanakan penilaian yang efektif dan menggunakan hasil penilaian yang efektif dan menggunakan hasil penilaian yang efektif dan menggunakan hasil penilaian untuk perbaikan mengajar belajar. Dengan evaluasi guru juga dapat membuat prestasi dan kemajuan siswa, sehingga dapat bertindak yang tepat bila siswa mengalami kesulitan belajar.

Dengan evaluasi dapat menggambarkan kemajuan siswa dan prestasinya, hasil rata-ratanya tetapi juga dapat menjadi bahan umpan balik bagi guru sendiri. Dengan umpan balik guru dapat meneliti dirinya dan berusaha memperbaiki dalam perencanaan maupun teknik penyajiannya.

2. Role playing

● Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi :

1. menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik;
2. memilih peran;
3. menyusun tahap-tahap peran;
4. menyiapkan pengamat;
5. menyiapkan format pengamat;
6. tahap pemeranan;
7. diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ;
8. pemeranan ulang; dan
9. diskusi dan evaluasi tahap II; dan
10. membagi pengalaman dan pengambilan keputusan

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.

3. Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Sesuai dengan karakteristik anak dan IPS SD, maka metode ceramah akan menyebabkan siswa bersikap pasif, dan menurunkan derajat IPS menjadi pelajaran hafalan yang membosankan. Guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi, selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti menyajikan cooperative learning model; *role playing*, jigsaw, membaca sajak, buku (novel), atau surat kabar/majalah/jurnal agar siswa diikuti sertakan dalam aktivitas akademik. Menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan

yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Tentu saja guru harus menimba ilmunya dan melatih keterampilannya, agar ia mampu menyajikan pembelajaran IPS SD dengan menarik.

