

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan dan definisi operasional. Pemaparan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi pada bab pertama skripsi ini yang berjudul Penerapan Model *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS.

### A. Latar Belakang Masalah

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (Pasal 3 UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

IPS atau *social studies* mempunyai tugas mulia dan menjadi pondasi penting bagi pembangunan intelektual, emosional, kultural dan keterampilan sosial siswa, yaitu mampu menumbuhkan kembangkan cara berfikir, bersikap dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia. Selain itu IPS pun bertugas mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial, memiliki mental positif untuk perbaikan segala kepentingan dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa pada dirinya sendiri maupun yang menimpa pada orang lain.

Dalam realita di lapangan khususnya di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran IPS adalah: 1) Antusiasme siswa dalam

belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) para siswa kurang bersemangat

untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa, seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar dan masuk kelas dengan banyak alasan misalnya izin ke kamar kecil atau izin membeli alat tulis yang tertinggal di rumah dan hal tersebut dilakukan secara berkelompok. 2) Materi IPS yang terlalu bersifat informatif atau hafalan saja, sehingga membuat para siswa merasa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru. 3) Lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, seperti penempatan tempat duduk yang cenderung monoton dan membosankan. 4) Metode atau model serta media pembelajaran yang kurang kreatif, misalnya penggunaan metode pembelajaran yang tradisional seperti metode ceramah, sehingga siswa kurang merespon materi yang disampaikan apalagi guru yang sering meninggalkan kelas dengan alasan siswa telah diberi tugas untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sehingga masalah di atas berdampak pada prestasi sebagian besar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) serta sebagian besar siswa tidak menunjukkan keterampilan sosial yang dimilikinya secara optimal seperti pada aspek kerjasama, aspek mampu mengontrol diri dan aspek bernilai ide dan pengalaman dengan orang lain. Agar lebih jelas, data yang menunjukkan nilai siswa yang masih rendah dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran IPS di kelas IV Semester II SDN 2 Cibogo, peneliti memperoleh data nilai siswa yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan siklus I, digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

NO. URUT	NAMA SISWA	L/P	NILAI	KETUNTASAN KKM	
				TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	ASP	L	40		√
2.	AF	L	35		√
3.	AS	L	45		√
4.	An	P	30		√
5.	DA	L	50		√
6.	ES	P	35		√
7.	FN	P	40		√
8.	FA	L	65		√
9.	FRS	L	35		√
10	FF	L	20		√
11	HMY	L	20		√
12	MNP	P	95	√	
13	MFP	L	50		√
14	MN	L	60		√
15	MRLP	L	55		√
16	MRJ	L	30		√
17	MR	L	50		√
18	MYH	L	50		√
19	NLIS	L	95	√	
20	NBK	P	20		√
21	NA	P	90	√	
22	PP	P	30		√
23	RP	P	65		√
24	RA	L	20		√
25	RAJ	P	75	√	
26	RD	P	10		√
27	RP	P	50		√
28	RP	P	40		√
29	Sal	P	25		√
30	Sep	P	75	√	
31	SN	P	30		√
32	TL	P	45		√
33	VNH	P	65		√
34	WW	P	30		√
35	YT	L	40		√
36	YPM	L	50		√
37	YSF	P	20		√
38	YRS	P	65		√
<b>Jumlah nilai</b>			<b>1965</b>		

Yanti, 2014

*Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<b>Rata-rata Kelas</b>	<b>44,60</b>
<b>Pencapaian KKM (67)</b>	<b>13,15%</b>

### Nilai Pre test IPS Kelas IV Semester II

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari tiga puluh delapan orang siswa, hanya lima orang saja yang nilainya mencapai KKM.

Jika melihat permasalahan diatas, maka untuk memperbaiki proses pembelajaran sesungguhnya gurulah yang harus memandu siswa membuka cakrawala pengetahuannya sosialnya. Maka guru dituntut lebih profesional. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi harus bisa menjadi pembimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuannya dan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, bermutu serta pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media dan model, serta evaluasi pembelajaran. Karena Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan. Guru mempunyai peran yang besar. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu kurang optimalnya kemampuan siswa dalam menggunakan keterampilan sosial, seperti pada aspek kerjasama, aspek mampu mengontrol diri dan aspek berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain. Untuk menjawab permasalahan tersebut masalah satu upaya dalam mengatasi gejala-gejala yang timbul dalam proses pembelajaran IPS yaitu dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian yang dilaksanakan, peneliti menerapkan model *role playing*.

Metode *role playing* menurut Sanjaya, W (2006:161) menuturkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi

peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

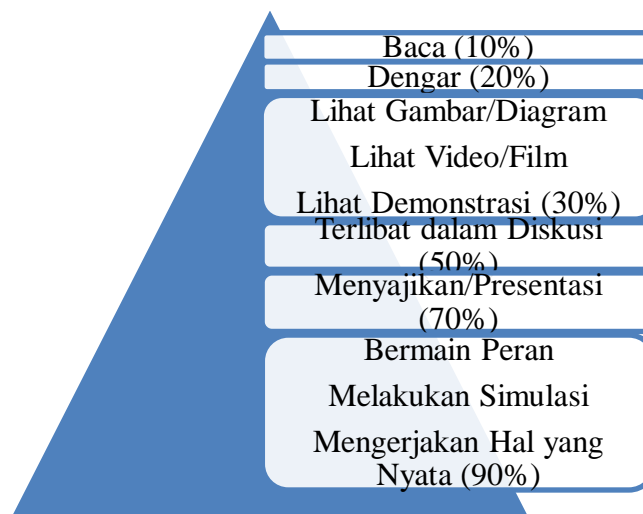
Sejalan dengan pengertian *role playing* atau bermain peran di atas, dibawah ini diuraikan bahwa dengan melakukan bermain peran atau simulasi atau belajar dan melakukan itu diingat mencapai 90%, seperti di bawah ini:



**Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale**

(<http://www.educ.ualberta.ca/staff/olenka.Bilash/best%20of%20bilash/dalescone.html>)

Secara rinci Wyatt dan Looper, 1999 (dalam Komalasari, (2011:115) mengemukakan berbagai strategi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap kemampuan siswa mengingat pelajaran dengan gambaran “kerucut pengalaman” sbagai berikut:



**Gambar 1.2 Kerucut Pengalaman dari Wyatt dan Looper (1999)**

Berdasarkan gambar “kerucut penguasaan” tersebut, pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk berbuat melalui bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata, maka kemampuan siswa untuk mengingat materi pelajaran sangat tinggi, yaitu 90%. Sehingga keberhasilan pembelajaran datang dari siswa dengan mengalami langsung dan menemukan sendiri materi pelajaran dengan bantuan guru sebagai motivator dan fasilitator.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan model *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul: **“Penerapan Model *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS”**

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana penerapan model *role playing* (bermain peran) terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Cibogo.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Yanti, 2014

*Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimanakah penerapan model *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Semester II SDNegeri2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?
2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan sosial siswa dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran IPS di kelas IV Semester II SDNegeri2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?

### C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada latar belakang masalah dan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui:

1. Penerapan model *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Semester II SDN 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.
2. Peningkatan keterampilan sosial siswa dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran IPS di kelas IV Semester II SDN 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan memberikan banyak manfaat, diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritik

Melalui hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat memberikan pertimbangan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa khususnya penerapan model *role playing* di sekolah dasar. Selain itu memberikan referensi dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPS kelas IV Semester II SD yaitu pada materi operasi.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Yanti, 2014

*Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai sarana masuk dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai dengan baik.

c. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat menambah wawasan pengetahuan dalam menerapkan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS.

## E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan penelitian ini adalah : “Jika menerapkan model *role playing* (bermain peran) dengan tepat, maka keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014 dapat meningkat”

## F. Definisi Operasional

### 1. Model *Role Playing* (Bermain Peran)

*Role Playing* (Bermain Peran), merupakan model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai benda hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang akan diperankan. Adapun langkah-langkah bermain peran yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Semester II SDN 2 Cibogo selama tiga siklus, yaitu sebagai berikut:

Menurut Sanjaya W, (2006:161), langkah-langkah dalam bermain peran, diantaranya:

a. Pesiapan Bermain Peran

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan.
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam bermain peran.

b. Pelaksanaan Bermain Peran

- 1) Bermain peran mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- 4) Bermain peran hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Penutup

- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran.
- 2) Merumuskan kesimpulan.

## 2. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang adapada saat itu,

Yanti, 2014

*Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari dan merupakan kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi.

Adapun aspek keterampilan sosial yang diobservasi pada penelitian ini yaitu: keterampilan bekerja sama, kemampuan mengontrol diri dan keterampilan dalam berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain. Agar lebih jelasnya akan diuraikan indikator dari setiap aspek keterampilan sosial tersebut, diantaranya adalah:

- a. Keterampilan bekerjasama seperti: berpartisipasi aktif dalam kelompok, mendukung keputusan kelompok, dan sebagai anggota kelompok mengupayakan agar anggota yang lain mendapatkan informasi yang relevan dan bermanfaat.
- b. Kemampuan mengontrol diri seperti: menghargai pendapat baik dari anggota kelompok sendiri maupun anggota kelompok yang lain, mau belajar dari

- c. orang lain baik teman sebaya maupun guru, meminta ide dan pendapat kepada semua anggota kelompok untuk membantu membuat keputusan.
- d. Keterampilan dalam berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain, seperti: berbagi informasi mengenai materi yang telah dibelajarkan, berbagi pengalaman bermain peran kepada anggota kelompok, dan memberikan kritik dan saran kepada para pemeran yang berperan dalam bermain peran.