

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosia (IPS) adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*) menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) (Susanto, 2013: 144). Menurut Kosasih (dalam Sapriya et. al., 2006: 7) menyatakan bahwa "IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan."

Dari definisi tersebut di atas tercermin bahwa begitu pentingnya mempelajari IPS sehingga IPS dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. IPS dipelajari sejak dari pendidikan dasar, karena pendidikan dasar adalah tiang penyanggah bagi pendidikan selanjutnya. Maka dari itu pendidikan IPS di sekolah dasar haruslah dipelajari dengan sungguh-sungguh.

Tak selamanya pembelajaran IPS berjalan sesuai rencana pembelajaran, adakalanya menemukan kendala dan masalah yang harus dihadapi. Terbukti dari hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo didapat bahwa siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran IPS dan siswa tidak terlalu menyukai pelajaran IPS terlihat dari sulitnya siswa untuk membaca buku pelajaran IPS, mengingat tanggal, tahun, tempat dan para tokoh sejarah. Hal tersebut menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Data hasil ulangan harian siswa menunjukkan bahwa kurangnya minat aktivitas belajar, yang terlihat dari banyaknya nilai rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM yang ditentukan di SDN 7 Cikole untuk pelajaran IPS adalah 60. Dari 26 siswa kelas V A SDN 7 Cikole hanya

terdapat 6 orang siswa yang memenuhi KKM dan 21 siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan (sumber: nilai hasil ulangan IPS kelas V A SDN 7 Cibogo).

Dari gejala-gejala yang timbul dari hasil studi pengajar peneliti mendapati penyebab dari kondisi tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran klasikal dengan berceramah. Guru memberikan pembelajaran hanya dengan metode berceramah, tanpa menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa bersemangat dalam belajar.
2. Siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat ketika siswa bingung terhadap pertanyaan yang diberikan guru mengenai materi yang baru saja disampaikan.
3. Siswa kurang antusias dalam bertanya terhadap guru. Ketika guru selesai menyampaikan materi pembelajaran, guru menanyakan kepada siswa siapa yang ingin bertanya dan siswa hanya diam.
4. Kurangnya siswa dalam menyampaikan suatu pendapat. Siswa hanya berani menyampaikan pendapat jika semua siswa berbicara, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh. Ketika guru menginginkan satu orang yang berpendapat, hanya siswa itu-itu saja yang mengeluarkan pendapatnya.
5. Siswa kurang berani tampil ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan guru. Siswa saling menunjuk temannya untuk maju ke depan kelas. Guru harus sedikit memaksa siswa untuk berani tampil ke depan kelas.

Untuk menjawab permasalahan tersebut maka peneliti menerapkan model *role playing* demi mengatasi gejala-gejala yang timbul.

Model *role playing* Menurut Sugihartono (Obito, 2013) yaitu model *role playing* adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memaknai materi yang dipelajari. *Role playing* menuntut siswa untuk menghayati naskah dalam setiap bermain peran, sehingga siswa dapat lebih antusias dalam

bermain peran. Keantusiasan siswa dalam bermain peran akan sebanding lurus dengan aktivitas belajar di kelas yang dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan model *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : **Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS** (Penelitian Tindakan Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014).

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini terdiri dari tiga pertanyaan berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model *role playing* di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan beberapa hal berikut.

1. Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014.
3. Aktivitas belajar siswa setelah menerapkan model *role playing* di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan banyak memberikan masukan dan manfaat berupa :

1. Manfaat Teoritik

Melalui hasil penelitian tindakan ini dapat memberi bahan pertimbangan dalam meningkatkan aktivitas belajar khususnya penerapan model *role playing* di sekolah dasar. Selain itu memberikan referensi dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS kelas 5 SD semester 2 yaitu Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakan penelitian tindakan ini diharapkan dapat meningkatkan proses aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran IPS, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan penelitian ini adalah : “Model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPS di Kelas V A Sekolah Dasar Negeri 7 Cibogo Desa Cikole Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014”.

F. Definisi Operasional

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa dimaksudkan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Data aktivitas guru dan aktivitas siswa diperoleh melalui instrumen aktivitas guru dan aktivitas siswa yang diisi oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung. Kriteria untuk mengetahui aktivitas dapat dilihat dari :

- a. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *role playing*.
- b. Aktivitas siswa dalam kelas sesuai dengan aktivitas belajar yang meliputi .
 - 1) Kegiatan-kegiatan visual: mengamati orang lain bekerja atau bermain.
 - 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
 - 3) Kegiatan-kegiatan menulis: mengerjakan tes.
 - 4) Kegiatan-kegiatan emosional: berani.

2. Role Playing

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model ini, siswa diberi kesempatan untuk menghayati secara mendalam makna dari materi yang disampaikan oleh guru dan diperankan oleh siswa. Selanjutnya setiap siswa berinteraksi dengan teman kelompoknya ataupun dengan guru untuk menemukan makna dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Struktur pengajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada struktur pengajaran menurut Shaftel (dalam Joyce, 2009: 33), yang terdapat sembilan langkah, yaitu:

- a. Memanaskan suasana kelompok
 - 1) Mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah.
 - 2) Menjelaskan masalah.
 - 3) Menafsirkan masalah dalam cerita, dan menelusuri isu.
 - 4) Menjelaskan *role playing*.

- b. Memilih partisipan
 - 1) Menganalisis peran.
 - 2) Memilih pemain yang akan melakukan peran.
- c. Mengatur *setting*
 - 1) Mengatur rangkaian tindakan.
 - 2) Merekapitulasi peran.
 - 3) Mendalami situasi-situasi problematik.
- d. Mempersiapkan penelitian
 - 1) Mempersiapkan apa yang akan dicari.
 - 2) Menugaskan observasi.
- e. Pemeranan
 - 1) Memulai permainan peran.
 - 2) Mengukuhkan permainan peran.
 - 3) Menghentikan permainan peran.
- f. Berdiskusi dan mengevaluasi
 - 1) Mereview tindakan dalam *role playing* (peristiwa, posisi, dan realisme).
 - 2) Mendiskusikan fokus utama.
 - 3) Mengembangkan pemeranan selanjutnya.
- g. Memerankan kembali
 - 1) Memainkan peran yang telah diubah.
 - 2) Menyarankan langkah-langkah selanjutnya atau alternatif-alternatif perilaku.
- h. Diskusi dan evaluasi
 - 1) Mereview tindakan dalam *role playing* (peristiwa, posisi, dan realisme).
 - 2) Mendiskusikan fokus utama.
 - 3) Mengembangkan pemeranan selanjutnya.
- i. Berbagi dan menggeneralisasi pengalaman
 - 1) Menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi dan masalah-masalah mutakhir.

2) Menelusuri prinsip perilaku secara umum.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar menurut Hamalik. Berdasarkan pembagian jenis-jenis aktivitas belajar menurut Hamalik, maka dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa ditekankan pada:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
- c. Kegiatan-kegiatan menulis: mengerjakan tes.
- d. Kegiatan-kegiatan emosional: berani.

