

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Sapriya (2009 : 12), di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk:

Mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mendidik dan membekali kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu siswa membutuhkan suatu pola pembelajaran aktif yang mampu memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuan yang adapada diri siswa sendiri.

Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang didominasi. Keaktifan siswa selama proses belajar tergantung pada interaksi siswa dengan lingkungannya, seperti yang dikemukakan T. Raka Joni (dalam Sudjana, 2008 : 25), "Peristiwa belajar terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru." Belajar merupakan upaya menciptakan lingkungan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan belajar.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih berupa pembelajaran satu arah, dimana guru

hanya mentransferkan ilmunya kepada siswa dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru berusaha menyajikan, memberikan, memindahkan dan menanamkan pengetahuan IPS sebanyak-banyaknya kepada peserta didik dan tidak memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal ini serupa dengan apa yang ditemukan peneliti saat melakukan observasi di kelas V A SDN 1 Cikidang dalam materi Perjuangan Para Tokoh dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 7 Maret 2014. Berikut beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti.

1. Pembelajaran hanya berpusat pada guru. Selama pembelajaran berlangsung, guru hanya bercerita dan memintasi siswa mencatat apa yang ada di papan tulis. Siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan hanya berperan sebagai penerima ilmu.
2. Metode yang digunakan kurang variatif. Metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah, tanya jawab dan penugasan. Materi IPS yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat siswa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan cenderung melakukan kegiatannya masing-masing.
3. Guru tidak memfasilitasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tidak ada siswa yang bertanya ataupun menanggapi penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung walaupun ada bagian yang belum mereka pahami. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya mereka hanya berdiam diri terlihat takut mengajukan pertanyaan, tidak terdorong untuk melakukan aktivitas yang memberikan pengalaman yang dibutuhkan untuk mengembangkan konsep.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SDN 1 Cikidang masih belum mampu menciptakan suasana belajar aktif di kelas, padahal keaktifan siswa dalam belajar berdampak pula pada hasil belajar yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran atau kompetensi dasar yang diharapkan tercapai. Semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka akan semakin paham siswa dengan materi yang dipelajari.

Agys Violentina, 2014

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH DALAM MEMPERSIAPKAN KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

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

Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan dominan dalam proses pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan yang ada padanya. Metode relevan yang diharapkan mampu mengatasi masalah ini adalah metode bermain peran (*Role Playing*).

Metode *Role*

Playing merupakan metode mengajar dimana peserta didik diminta untuk memerankan tokoh hidup atau benda mati sesuai dengan imajinasi dan penghayatannya. Metode ini memiliki kelebihan seperti menarik perhatian belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi pelajaran, mengembangkan bakat seni yang terpendam dari diri siswa, melatih kerjasama, menumbuhkan rasa percaya diri, melatih komunikasi dan membantu siswa mengambil nilai moral dari peran yang dimainkan.

Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, karena selama pembelajaran siswa akan dituntut untuk selalu melakukan aktivitas belajar. Dimulai dari berdiskusi untuk memilih peran, menghafal dialog dan berlatih dialog bersama teman, melakukan pemeranan, dan menjadi pengamat pemeranan, sehingga diharapkan dengan metode ini peserta didik dapat memperoleh pengalaman dari peran yang mereka perankan dan dapat turut berperan aktif di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul, **“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH DALAM MEMPERSIAPKAN KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA.”**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah:

Agys Violentina, 2014

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH DALAM MEMPERSIAPKAN KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

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

- a. Bagaimanapelaksanaanpembelajaranmetode*Role Playing*padamatapelajaran IPS denganmateriPerjuangan Para TokohdalamMempersiapkanKemerdekaanIndonesia dalammeningkatkankeaktifanbelajarsiswakelas V A di SD Negeri 1 Cikidang?
- b. Bagaimanakeaktifanbelajarsiswakelas V A padamatapelajaran IPS denganmateriPerjuangan Para TokohdalamMempersiapkanKemerdekaan Indonesia di SD Negeri 1 Cikidangdenganmenggunakanmetodepembelajaran*Role Playing*?

C. TujuanPenelitian

Tujuandilakukannyapenelitianiniadalahsebagaiberikut:

- a. Untukmendeskripsikanpelaksanaanpembelajaranmetode*Role Playing*padamatapelajaran IPS denganmateriPerjuangan Para TokohdalamMempersiapkanKemerdekaan Indonesia dalammeningkatkankeaktifanbelajarsiswakelas V A di SD Negeri 1 Cikidang,
- b. Untukmenganalisisdanmendeskripsikankeaktifanbelajarsiswakelas V A padamatapelajaran IPS denganmateriPerjuangan Para Tokoh Masa dalamMempersiapkanKemerdekaan Indonesia di SD Negeri 1 Cikidangdenganmenggunakanmetodepembelajaran*Role Playing*.

D. ManfaatPenelitian

Manfaat yang diharapkandaripenelitianiniadalahsebagaiberikut:

1. BagiSiswa

Denganmenggunakanmetode*Role Playing*padamatapelajaran IPS diharapkansiswalebihtermotivasiuntukbelajar IPS dandapatlebihberperanaktifdalamkegiatanpembelajaran.
2. Bagi Guru

Penggunaanmetode*Role Playing*padamatapelajaran IPS diharapkandapatmemberimasukandanpertimbanganbagi guru untukmenggunakanmetodepembelajaran yang lebihbervariasigunameningkatkankeprofesionalannyadalammelaksanakanpembelajaran yang efektif.

Agys Violentina, 2014

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH DALAM MEMPERSIAPKAN KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

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

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan sumber informasi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal.

4. Bagi Penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dalam pembelajaran IPS dan memberikan pengalaman yang dapat dijadikan bekal dalam menghadapi tugas di lapangan, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah, “Metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS materi Perjuangan Para Tokoh dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.”

F. Definisi Operasional

1. Metode *Role Playing*

Role Playing merupakan metode mengajar dimana peserta didik diminta untuk memerankan tokoh kehidupan atau bendamatis sesuai dengan imajinasinya dan penghayatannya.

Dalam metode *Role Playing*, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa diberikan kesempatan untuk memahami pengalaman dan peran yang sedang diperankannya. Metode *Role Playing* dapat diterapkan pada pengajaran IPS pokok bahasan peran tokoh-tokoh ataupun masa-masa kerajaan karena selain melibatkan aspek kognitif, metode ini juga melibatkan aspek afektif dan psikomotor.

Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap dan mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan, serta aspek psikomotor saat siswa melakukan kegiatan *Role Playing*.

2. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa baik itu aktivitas fisik maupun non fisik dimana siswa turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang sangat dominan.