

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1). Sekolah adalah sarana atau lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran dan pelatihan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya baik menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Sekolah merupakan faktor penentu perkembangan kepribadian siswa baik dalam cara berfikir, bersikap, maupun cara berperilaku terutama sekolah dasar, karena pembentukan awal terjadi di tingkat dasar, di tingkat menengah itu hanya melanjutkan pembentukan. Oleh karena itu sebagai sarana yang pertama kali dilalui siswa dalam jenjang pendidikan maka dari itu sekolah terutama sekolah dasar memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam menciptakan generasi penerus bangsa.

Berdasarkan fakta di lapangan, data di SDN 4 Cibogo pada umumnya siswa sekolah dasar berada pada jenjang usia 6 sampai 13 tahun, dan siswa kelas 5 umumnya berada pada 10 atau 12 tahun, pada jenjang usia seperti itu anak pada umumnya masih sulit untuk diajak mengingat dan mengenal hal-hal yang sifatnya sejarah atau terjadi pada masa lalu, baik itu dalam pembelajaran di sekolah maupun dalam kesehariannya selain itu pengajar di sekolah tersebut sangat jarang menggunakan metode pembelajaran atau media pendukung pembelajaran ketika di proses belajar mengajar, para pengajar lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian soal dan itu dilakukan dari mulai kelas rendah hingga kelas tinggi. Sebenarnya hal seperti itulah yang menghambat perkembangan cara berfikir anak

sehingga hasil belajar dan pemahaman anak menjadi tidak maksimal di perolehnya. Penulis mengambil kesimpulan seperti ini karena pada beberapa kesempatan sebelumnya penulis memberi pengujian atau tes tentang proses kemerdekaan, namun hasil atau nilai yang di dapat tidak maksimal, masih banyak anak (23 anak dari 30 anak) yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Dengan cara berfikir seperti ini (siswa susah untuk mengingat hal yang sifatnya sejarah atau masa lalu) mempengaruhi tingkat pemahaman siswa baik di pembelajaran di sekolah maupun keseharian, pemahaman ialah suatu keadaan dimana seseorang mengerti akan sesuatu walaupun dengan adanya berbagai penjelasan atau pendapat di sekitarnya seseorang akan tetap mengerti akan hal tersebut.

Tingkat pemahaman siswa sangat mempengaruhi bagaimana cara berfikirnya dan tentu saja mempengaruhi penyerapan ilmu, semakin tinggi tingkat pemahaman anak maka semakin mudah pula seorang anak untuk mengerti tentang suatu materi yang di pelajari. Dengan begitu sekolah terutama guru di tuntut untuk bisa memenuhi kebutuhan siswa, guru dituntut untuk bisa berinovasi dalam pembelajaran sehingga anak terbangkitkan motivasi belajarnya dan dengan bangkitnya motivasi belajar siswa maka siswa tersebut akan lebih terfokus dalam pembelajaran dan secara otomatis kemampuan mamahami yang ada pada anak akan lebih baik lagi

Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada perkembangan intelektual saja melainkan pengembangan keterampilan sosial yang harus dipahami siswa, keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerjasama akan sangat di perlukan dalam hidup bermasyarakat, jadi siswa diharapkan dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab serta warga negara dunia yang cinta damai.

Di dalam IPS banyak hal cakupan yang kita pelajari salah satunya adalah sejarah, dan dalam sejarah siswa akan mempelajari tentang kejadian-kejadian yang terjadi pada waktu lampau misalnya seperti proses-proses kemerdekaan Republik Indonesia. Karena, dewasa ini banyak sekali terlihat siswa-siswa baik itu tingkat dasar maupun menengah sudah mulai luntur sikap nasionalisme bahkan untuk

Kinanti Sih Utami Krismono, 2014

Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Tentang Proses Kemerdekaan Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas VA Semester 2 SDN 4 Cibogo
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengetahui perjuangan-perjuangan para pahlawan pun siswa sudah mulai jenuh, padahal bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai pahlawannya.

Menurut teori “Kerucut Pengalaman” dari Edgar Dale terdapat tingkatan atau fase belajar anak, dari mulai kongkret hingga yang abstrak itu sesuai dengan tingkatan umur dan kematangan pemikiran siswa itu sendiri, pada umumnya semakin dewasa seorang anak maka semakin absrak pemikiran anak tersebut.



Gambar 1.1 Teori Kerucut Pengalaman

Maka dari itu siswa akan lebih mudah mempelajari dan memahaminya apabila dalam proses belajarnya di bantu oleh beberapa media pembelajaran dan didukung oleh metode pembelajaran yang menyenangkan yang akan meningkatkan antusias siswa tersebut dalam mempelajari sejarah bangsa Indonesia. Masalah seperti ini akan lebih mudah teratasi jika pengajar dapat menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Bermain peran adalah salah satu metode dimana anak terjun langsung atau ikut merasakan menjadi tokoh tersebut, anak dianggap akan lebih cepat memahami ketika ia mengalaminya sendiri. Siswa akan memerankan langsung tokoh-tokoh yang berperan penting dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Sangat diharapkan dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat lebih mengerti dan

memahami tiap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas dan akan semakin maksimal ilmu yang diserap oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka judul yang diangkat ialah “Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Tentang Proses Kemerdekaan Republik Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas VA Semester 2 SD Negeri 4 Cibogo.”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, maka dapat di buat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kemerdekaan Republik Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran
2. Bagaimana peningkatan pemahaman belajar siswa siswa tentang Proses kemerdekaan Indonesia setelah di terapkan metode pembelajaran bermain peran

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS tentang Proses Kemerdekaan Republik Indonesia.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang proses kemerdekaan Indonesia .

D. Manfaat Hasil Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan muncul melalui penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperkaya keilmuan penulis dan dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

b. Memberi sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran bagi siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa ketika guru sedang menerangkan materi yang hanya menggunakan metode ceramah.

Bagi sekolah yang diteliti, hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi para gurunya untuk memulai proses belajar mengajar yang menyenangkan.

E. Definisi Operasional

1. Pemahaman

Pemahaman asal katanya ialah paham, paham adalah suatu kondisi dimana seseorang mengerti akan suatu hal walaupun dijelaskan dengan berbagai pendapat atau asumsi, dan ketika seseorang itu paham maka akan teringat hingga jangka waktu yang lama. Pemahaman sendiri memiliki tingkatan yang lebih tinggi daripada sekedar pengetahuan.

Dari pendapat di atas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu memahami sesuatu berarti seseorang dapat:

- a) Siswa dapat membedakan yang mana sikap yang termasuk ke dalam sila-sila dalam Pancasila,
- b) Siswa mampu menerangkan tentang peristiwa Rengasdengklok dengan kalimat sendiri,
- c) Siswa mampu menyimpulkan tentang sikap bangsa Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan,
- d) Siswa mampu memberi contoh tentang sikap-sikap yang menghargai jasa pahlawan,
- e) Siswa menuliskan kembali tentang proses atau detik-detik kemerdekaan Republik Indonesia.

Kinanti Sih Utami Krismono, 2014

Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Tentang Proses Kemerdekaan Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas VA Semester 2 SDN 4 Cibogo
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan pemahaman seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang di pelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang di pelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut. Data tersebut dapat di ambil dengan menggunakan instrument post tes yang akan menilai pemahaman siswa.

2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode *Role Playing* adalah model pembelajaran dengan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Dengan terlibat langsung atau merasakan langsung apa yang terjadi pada masa lalu diharapkan siswa dapat memahami secara baik apa yang terjadi. Data yang akan diambil dari kegiatan *Role Playing* adalah proses pelaksanaannya, maka data yang diambil menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan dan angket siswa.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan asumsi-asumsi tersebut, maka hipotesis penelitian yang dapat disimpulkan adalah “Penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas VA SDN 4 CIBOGO pada mata pelajaran IPS tentang Proses Kemerdekaan Indonesia.”

G. Metode dan Prosedur Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.

b. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang di fokuskan kepada situasi yang berlangsung di dalam

Kinanti Sih Utami Krismono, 2014

Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Tentang Proses Kemerdekaan Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas VA Semester 2 SDN 4 Cibogo
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelas. Di dalam penelitian ini guru bertindak sebagai peneliti, guru dapat meneliti atau melihat sendiri praktek pembelajaran yang terjadi di dalam kelas melalui tindakan-tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan di evaluasi. Menurut Ruswandi Hermawan, Mujono dan Suherman (2007:80),”Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses belajar mengajar. Selanjutnya tujuan tersebut dapat tercapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam mencari solusi permasalahan yang terdapat di kelas, tujuan utama penelitian tindakan kelas ini ialah pengembangan keterampilan guru berdasarkan pada persoalan-persoalan pembelajaran yang dihadapi oleh guru di dalam kelas. ”