

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hak bagi semua warga Negara Indonesia. Pada pasal 5 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diamanatkan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan telah menjadi hal yang sangat penting bagi setiap insan manusia karena dengan pendidikan manusia bisa menjadi manusia yang sesungguhnya. Secara implisit pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana demi tercapainya suatu tujuan.

Adapun pengertian pendidikan menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I, pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya”. Syah (2010, hlm.10), menyatakan “Dalam arti yang luas pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan”, sehingga pada simpulannya pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dikemas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode atau model tertentu agar siswa aktif untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam esensinya pendidikan merupakan salahsatu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu untuk mencapai kedewasaan yang tidak mengenal ruang dan waktu.

Pendidikan memiliki peran yang sangat *urgent* dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter. Hal ini sejalan dengan bunyi pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.

Apabila kita kaji lebih dalam mengenai tujuan pendidikan, ditegaskan bahwa pendidikan berupaya untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Peranan penting pendidikan bagi kehidupan mengharuskan adanya inovasi pendidikan sehingga hak setiap manusia untuk menggapai cita-citanya dapat terlaksana sesuai rencana. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para praktisi pendidikan agar esensi pendidikan bisa dilaksanakan secara optimal dengan hasil yang optimal pula. Segala bentuk kegiatan pendidikan dilakukan berdasarkan pada tujuannya sesuai dengan pedoman dalam rangka menetapkan isi pendidikan, cara-cara mendidik atau model pendidikan, alat pendidikan dan menjadi tolok ukur dalam rangka melakukan evaluasi terhadap pendidikan sebagaimana yang diuraikan oleh Syarifudin dan Kurniasih (2009, hlm. 55)

Tujuan pendidikan adalah salah satu unsur pendidikan berupa rumusan tentang apa yang harus dicapai oleh anak didik, yang berfungsi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan menjadi pedoman dalam rangka menetapkan isi pendidikan, cara-cara mendidik atau metode pendidikan, alat pendidikan, dan menjadi tolok ukur dalam rangka melakukan evaluasi terhadap hasil pendidikan.

Rumusan tersebut sangat jelas dimaknai sebagai cita-cita bangsa demi terwujudnya kecerdasan anak bangsa. Namun adanya tujuan pendidikan harus berdasarkan pada kurikulum karena kurikulum memiliki peranan yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa dan penyesuaian pada zaman serta kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan karakter positif yang kuat.

Kurikulum merupakan seperangkat prosedur pendidikan yang disediakan oleh lembaga-lembaga pendidikan formal bagi peserta didik. Kendati begitu, kurikulum memiliki program pendidikan yang penting untuk memfasilitasi kebutuhan siswa dalam melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga dapat mendorong siswa untuk mengembangkan dan membentuk katakter pada diri siswa sesuai dengan tujuan nasional pendidikan bangsa ini. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh sistem pendidikan nasional “Kurikulum adalah seperangkat

rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar”. (Hamalik, 2001, hlm. 66).

Sebagaimana telah dikemukakan diatas bahwa kurikulum memiliki tujuan yang terimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Sukirman dan Kasmad (2006, hlm. 3) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa menyatukan berbagai komponen pembelajaran secara terintegrasi, seperti tujuan pembelajaran, evaluasi, peserta didik, guru dan lingkungan pembelajaran lainnya”. Berdasarkan program pendidikan tersebut, siswa melakukan proses pembelajaran sehingga mampu mendorong perkembangan dan pertumbuhannya sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Penetapan tujuan tersebut mengacu pada mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan matapelajaran yang menekankan perkembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Pengertian pendidikan IPS menurut Somantri (dalam Sapriya, 2014, hlm. 11) ‘Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan’. Pengertian pendidikan IPS tersebut selaras dengan tujuan nasional pendidikan Indonesia

Tujuan matapelajaran IPS diantaranya untuk mengembangkan potensi siswa agar tetap peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap dan karakter positif terhadap perbaikan segala kepentingan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pengorganisasian program-program pelajaran IPS di sekolah dengan baik dan benar. Menurut Sapriya, dkk. (2007, hlm. 22).

Tujuan mata pelajaran IPS di SD secara umum menggambarkan penekanan akhir yang hendak dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses dan menyelesaikan pendidikan dalam program sekolah dasar. Tujuan ini

disusun berdasarkan atas hakekat bahan kajian IPS SD/Pengetahuan Sosial dan sejarah serta citra kemampuan yang diharapkan.

Namun dominasi guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS berimbas pada aktivitas siswa yang menjadi pasif, penekanan akhir yang hendak dicapai oleh siswa tidak dapat terwujud karena proses yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran tidak berorientasi pada aktivitas siswa di dalam kelas, sehingga hal tersebut berimbas pada ketidaktercapaian tujuan mata pelajaran IPS. Agar pembelajaran IPS menarik, menantang siswa, dan dapat mencapai tujuan, guru dalam pembelajarannya membutuhkan suatu model yang dapat menjembatani sehingga dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Model dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh penting tidak hanya untuk menjembatani guru dalam menyampaikan pesan namun lebih dari itu model juga sebagai gambaran visual agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh penting dalam proses pembelajaran yaitu memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa, menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Setelah pengambilan data awal dari hasil observasi di SDN Gandawesi pada tanggal 21 September 2014 pada materi jasa dan peranan tokoh disekitar kemerdekaan ditemukan masalah-masalah pada kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung ketercapaian KKM. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Deskripsi pembelajaran**

No.	Kinerja Guru	Aktifitas Peserta Didik
1	Tidak adanya perencanaan pembelajaran dalam setiap pertemuan	Dampak: Pembelajaran yang dilakukan tidak secara sistematis dan teratur
2	Penyajian materi pelajaran masih didominasi dengan menggunakan model konvensional dan guru banyak mendominasi dalam pelajaran ( <i>teacher centered</i> )	Siswa hanya duduk statis mendengar apa yang dikatakan guru, tidak ikut serta dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan simpulan sendiri

3	Ketergantungan pada buku paket dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran dengan ketersediaan buku serta media yang terbatas	Siswa merasa kesulitan dalam memahami isi materi, karena tidak adanya media yang dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan
4	Guru tidak menyampaikan beberapa materi yang terdapat pada tujuan pembelajaran.	Siswa menjadi ketinggalan pelajaran, karena adanya materi yang belum tersampaikan
5	Guru tidak melakukan penekanan pada diri siswa terkait kedisiplinan dalam berbagai aspek	Banyak siswa yang tidak mengerjakan PR, berpenampilan tidak rapi dan gaduh pada saat pembelajaran berlangsung.
6	Penekanan guru yang memaksa siswa untuk memahami dirinya, dalam artian siswa di tuntut untuk masuk dalam dunia guru	Dalam belajar siswa merasa tidak mengerti, mudah bosan, kurangnya motivasi belajar dan pemahaman dalam setiap materi pembelajaran tidak optimal.

Simpulan dari tabel di atas bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan model yang berorientasi pada aktivitas peserta didik, karena cenderung kinerja guru dalam pembelajaran mata pelajaran IPS masih menggunakan model konvensional seperti ceramah. Oleh karenanya, diharapkan guru dapat menciptakan situasi belajar yang baik dan menyenangkan, agar muncul motivasi siswa untuk terus belajar dan materi pembelajaran tetap selalu tampak lebih menarik. Motivasi tersebut timbul jika siswa merasa nyaman dan tidak menganggap bahwa belajar itu merupakan suatu beban serta memberikan kemudahan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 1.1 tampak bahwa masalah pada kinerja guru yaitu mengenai model pembelajaran, pengelolaan kelas, dan pendekatan. Kurangnya kualitas kinerja guru dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM. Dalam materi jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan hampir seluruh siswa merasa kesulitan untuk mengerjakan tes awal. Dari 21 siswa yang mengikuti tes awal, hanya ada enam siswa yang nilainya di atas KKM.

Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 68. KKM tersebut didapat dari hasil musyawarah KKG dengan mengacu pada kriteria 1) kompleksitas, 2) Daya dukung, dan 3) Intake siswa.

Jika siswa mendapat nilai  $\geq 68$  dinyatakan tuntas.

Jika siswa mendapatkan nilai  $< 68$  dinyatakan belum tuntas.

Dari permasalahan di atas, dapat dilihat bahwa siswa masih kurang mampu menangkap penjelasan dari guru. Karena demikian tujuan pembelajaranpun tidak akan tercapai. Oleh karena itu salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi adalah dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Salahsatu bentuk kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk berbuat adalah *Role playing*. Penggunaan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar karena dengan bentuk pembelajaran seperti itu siswa akan lebih mudah menyerap materi pelajaran melalui pemeranan.

Model pembelajaran *Role playing* adalah model yang serbaguna dan dapat diterapkan dalam beberapa sasaran pembelajaran yang terbilang penting. “Melalui *Role playing* siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, mereka bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan mereka bisa meningkatkan *skill* pemecahan masalah”. (Joyce, 2009, hlm. 340)

Penerapan model Pembelajaran *Role playing* merupakan bentuk tindakan yang efektif guna memfasilitasi siswa untuk bisa belajar secara aktif melalui bermain peran. Adapun dampak pengiring selain untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan model ini juga dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab, berkomunikasi, dan percaya diri terhadap peserta didik.

Oleh karena itu penelitian ini akan diangkat masalah mengenai bagaimana penggunaan model pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, penelitian ini mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Jasa dan Peranan Tokoh di Sekitar Proklamsi Kemerdekaan di Kelas V SDN Gandawesi Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang”.

## **B. Perumusan Dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan, observasi langsung ke sekolah tersebut, dan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas adalah masih rendahnya hasil belajar siswa terhadap siswa kelas V SDN Gandawesi dalam pembelajaran materi jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan. Adapun rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan ialah sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model Pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN Gandawesi, Kecamatan, Tomo Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model Pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan siswa kelas V SDN Gandawesi, Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan V SDN Gandawesi, Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang setelah penerapan model Pembelajaran *Role playing*?

### **2. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Gandawesi, masalah yang dihadapi adalah masalah-masalah sifatnya konvensional seperti, penyajian materi pelajaran masih didominasi dengan menggunakan model konvensional dan guru banyak mendominasi dalam pelajaran (*teacher centered*), ketergantungan pada buku paket dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran dengan ketersediaan buku serta media yang terbatas. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai siswa yang belum mencapai KKM. Pencapaian hasil tersebut jauh dari kata memuaskan sehingga perlunya pemecahan masalah dalam menanggulangi masalah-masalah yang terjadi. Dengan pemilihan model yang tepat dalam proses pembelajaran sekiranya dapat memberikan dampak positif.

Pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Menurut Sapriya dkk. (2007, hlm. 98) "*Role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengekspresikan berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengekspresikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang". Dalam pembelajaran *Role playing*, siswa dapat mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan manusia dengan peristiwa alam yang terjadi atau yang telah lama terjadi (sejarah). Dengan melakukan diskusi terlebih dahulu mengenal permasalahan yang diangkat kemudian memilih dan memilah peran yang akan dilakukan dengan menyerderhanakan dan menyesuaikan dengan berbagai kondisi yang sekarang terjadi. Secara bersama-sama siswa bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Adapun kelompok lain yang menjadi subjek peneliti meneliti peristiwa dan menemukan nilai yang terkandung dalam bermain peran tersebut.

Pada model pembelajaran *Role playing* siswa dapat menemukan sendiri makna pribadi dalam kehidupan bersosial, kemudian secara implisit model ini juga dapat menyokong pengembangan karakter positif siswa seperti memiliki tanggung jawab, percaya diri dan kerjasama. Terlepas dari itu semua para ahli model ini telah mengkategorikan *Role playing* pada model sosial karena kelompok sosial memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan manusia dan karena beberapa keunikan yang membuktikan bahwa pembelajaran *Role playing* memberikan tawaran penting dalam memecahkan dilema interpersonal maupun sosial.

Para penggagas teori sosial Shafteel dan Shafteel mengembangkan beberapa model dengan potensi yang memang menjanjikan untuk repertoar pembelajaran, khususnya untuk membentuk lingkungan sosial secara keseluruhan. Para penggagas model pengajaran sosial memandang sekolah merupakan sebuah lingkungan masyarakat kecil yang produktif dibandingkan dengan sekumpulan individu yang hanya belajar sendiri-sendiri.

Apabila pada materi jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan model sosial *Role playing* diterapkan maka akan membantu siswa

untuk meningkatkan hasil belajar yang didapat dari bermain peran. Lebih dari itu siswa juga mampu mengekspresikan diri, merealisasikan peristiwa yang sesungguhnya yang kemudian mereka terapkan pada kehidupan asli di masyarakat untuk memecahkan segala persoalan yang terjadi. Dengan memiliki kebermaknaan yang tinggi serta mampu mengkonkretkan peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan dan melakukan pengamatan langsung yang dikemas dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut merasakan bagaimana beratnya para pendiri bangsa dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Apabilahal tersebut dilakukan sendiri oleh mereka, maka akan timbul karakter positif dalam diri peserta didik. Dalam hal ini model pembelajaran yang bisa mengakomodir itu semua adalah model pembelajaran *Role playing*. Maka dari itu dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan. Joyce, dkk. (2009, hlm. 347) menyatakan bahwa :

*Role playing* adalah model yang berbasis pengalaman dan mensyaratkan adanya materi dukungan yang tidak terlalu banyak, selain situasi-situasi permasalahan itu sendiri.

Pendapat di atas menunjukkan bahwamodel Pembelajaran *Role playing* berbasis pada pengalaman siswa pada saat proses pembelajaran dengan begitu siswa tidak lagi merasa bosan karena hanya menulis dan mendengar. Selain itu, padaesensinya tujuan *Role playing* itu sendiri adalah untuk:

- a. Mengeksplorasi perasaan para pelaku antropologi.
- b. Memeperoleh gambaran tentang prilaku-prilaku, nilai-nilai dan presepsi yang dikandung oleh para antropologi
- c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah
- d. Mengeksplorisasi materi pembelajaran dengan cara variasi. Joyce dan Weil (Sapriya, 2009, hlm.98)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Role playing* mempunyai dampak yang sangat besar terhadap kemampuan belajar dan hasil belajar siswa serta menunjang kepada pengajaran untuk pembekalan terhadap siswa dalam menjalani kehidupan sehari-harinya. Dengan model ini siswa dapat mempelajari secara langsung materi pelajaran pada objek yang sebenarnya dengan tujuan kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret

dapat membantu pengoptimalan tujuan pembelajaran, sebab siswa mengalami pembelajaran yang menyenangkan dengan lebih bisa berinteraksi dengan teman.

Sejalan dengan berbagai kelebihan di atas, tujuan serta fokus yang diadapat pada model pembelajaran *Role playing*. Seyogianya selalu ada kekurangan dalam segala sesuatunya. Hal itu pun tidak terlepas pada model pembelajaran *Role playing*. Secara sistematis model Pembelajaran *Role playing* memiliki kekurangan diantaranya menurut Huda (2013, hlm. 211)

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak terlatih dengan baik
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan RP jika ruangan kelas tidak kondusif.
- 4) Membutuhkan waktu yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga, dan
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Akan tetapi kita jangan berkecil hati, karena pada dasarnya keberhasilan suatu model pembelajaran tidak terlepas dari peran vitalnya seorang guru. Seorang guru harus mampu meminimalisir kekurangan-kekurangan yang ada dalam model Pembelajaran *Role playing* dengan cara melakukan berbagai variasi dan menjalankan model Pembelajaran *Role playing* sesuai dengan langkah-langkah yang diungkapkan Joyce, dkk. (2009, hlm. 345).

- a. Menghangatkan sistuasi kelas
  - 1) Mengidentifikasi adan memaparkan masalah
  - 2) Menjelaskan masalah
  - 3) Menafsirkan masalah
  - 4) Menafsirkan masalah dalam cerita
- b. Memilih partisipan
  - 1) Menganalisis peran
  - 2) Memilih pemain yang akan melakukan peran
- c. Mengatur *setting*
  - 1) Mengatur sesi-sesi tindakan
  - 2) Kembali menegaskan peran
  - 3) Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
- d. Memepriapkan peneliti
  - 1) Memutuskan apa yang akan dicari
  - 2) Memberikan tugas pengamatan
- e. Pemeranan
  - 1) Memulai *Role playing*
  - 2) Mengkukuhkan *Role playing*
  - 3) Menyudahi *Role playing*
- f. Berdiskusi dan mengevaluasi

- 1) *Mereview* pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
  - 2) Mendiskusikan fokus-fokus utama
  - 3) Mengembangkan pemeranan selanjutnya
- g. Memerankan kembali  
Memainkan peran yang diubah, memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- h. Diskusi dan evaluasi  
Sebagaimana dalam tahap enam
- i. Berbagi dan menggeneralisasikan pengalaman
- 1) Menghubungkan situasi-situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul.
  - 2) Menjelaskan prinsip umum dan tingkah laku
- Adapun pengaplikasian langkah-langkah model pembelajaran *Role playing* dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1.2**  
**Pengaplikasian Langkah-Langkah Model *Role playing***  
**Dalam Kegiatan Pembelajaran**

Tahap <i>Role playing</i>	Kinerja Guru	Aktivitas Peserta Didik
Tahap pertama (memanaskan suasana kelompok)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah yang di angkat terkait proklamasi</li> <li>2. Guru menjelaskan materi mengenai peristiwa proklamasi.</li> <li>3. Guru mengintruksikan siswa untuk menafsirkan deskripsi proklamasi yang telah diberikan.</li> <li>4. Guru memberikan penjelasan mengenai aturan <i>Role playing</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengidentifikasi dan mempelajari masalah (peristiwa proklamasi).</li> <li>2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai peristiwa proklamasi.</li> <li>3. Siswa menafsirkan deskripsi peristiwa proklamasi.</li> <li>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan <i>Role playing</i>.</li> </ol>
Tahap kedua (memilih partisipan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengintruksikan siswa untuk menganalisis peristiwa proklamasi.</li> <li>6. Guru mengintruksikan kepada siswa secara berkelompok untuk memilih dan memilah peran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menganalisis peran dalam peristiwa proklamasi.</li> <li>6. Siswa secara berkelompok memilih pemain peran dengan bimbingan guru</li> </ol>
Tahap ketiga : Men-setting pentas	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru bersama siswa mengatur rangkaian tindakan pemeranan proklamasi.</li> <li>8. Guru mengintruksikan secara berkelompok siswa bisa meringkas/menyederhanakan peran yang terdapat pada peristiwa proklamasi.</li> <li>9. Guru mengintruksikan siswa untuk terus mempelajari situasi-situasi permasalahan dalam peristiwa proklamasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Siswa bersama guru mengatur rangkaian tindakan pemeranan peristiwa proklamasi</li> <li>8. Siswa meringkas/menyederhanakan peran yang terdapat pada peristiwa proklamasi dengan bimbingan guru.</li> <li>9. Siswa mempelajari situasi-situasi permasalahan dalam peristiwa proklamasi.</li> </ol>
Tahap keempat : menyiapkan peneliti	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru memberikan intruksi agar siswa mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan.</li> <li>11. Guru memberikan lembar observasi kepada siswa yang berperan sebagai observer.</li> <li>12. Guru mengintruksikan siswa yang belum waktunya berperan untuk mengamati rekan-rekannya berkenaan dengan peristiwa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Siswa mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan.</li> <li>11. Siswa mengobservasi dan mengamati deskripsi peristiwa proklamasi.</li> <li>12. Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> </ol>

	proklamasi	
Tahap kelima : memerankan	13. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk memerankan peristiwa proklamasi. 14. Guru mengamati dan membimbing siswa dalam melakukan pemantapan pemeranan.	13. Siswa mulai melakukan permainan peran peristiwa proklamasi. 14. Siswa melakukan pemantapan permainan peran dengan bimbingan guru.
Tahap keenam : diskusi dan evaluasi	15. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mereview tindakan dalam <i>Role playing</i> . 16. Guru membimbing diskusi peserta didik	15. Siswa mereview tindakan dalam <i>Role playing</i> (peristiwa, posisi, dan realisme). 16. Siswa secara berkelompok mendiskusikan fokus utama dan mengembangkan peran selanjutnya berkenaan dengan peristiwa proklamasi.
Tahap ketujuh : berbagi dan mengembangkan pengalaman	17. Guru memberikan intuksi kepada siswa yang bertugas sebagai pengamat untuk bisa menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa proklamasi dan menghubungkan segala sesuatunya kedalam kehidupan nyata.	17. Siswa menghubungkan situasi peristiwa proklamasi dan peran persamaan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi. Siswa juga mencoba menemukan perilaku umum/karakter positif yang perlu mereka ambil dari setiap tokoh peristiwa proklamasi.

Target yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah memperbaiki proses dan hasil belajar serta membangun karakter tanggungjawab, percaya diri dan bekerja sama yang harus bisa tercapai dalam materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN Gandawesi.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing* adalah sebagai berikut.

a. Proses pembelajaran

1) Kinerja Guru

a) Perencanaan (target 95%)

(1) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran atau RPP

(2) Mempersiapkan instrument pembelajaran

b) Pelaksanaan (target 95%)

(1) Menyajikan materi

(2) Mengelompokkan peserta didik

(3) Melaksanakan langkah model *Role playing*

(4) Membimbing siswa dalam aktivitas pembelajaran

(5) Menyimpulkan materi pembelajaran

(6) Melaksanakan evaluasi

2) Aktivitas Siswa (target 90%)

Target aktivitas siswa dilakukan melalui penilaian proses mengamati dan diskusi serta mengemukakan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas dengan menerapkan model Pembelajaran *Role playing* berdasarkan indikator yang telah ditentukan oleh guru dan berdasarkan KKM, yaitu 68

b. Hasil belajar (target 95%)

Target hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian proses mengamati dan mengisi LKS serta penilaian pos tes berupa tes tertulis berdasarkan KKM dengan tercapainya indikator siswa dapat memahami materi Jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan.

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan penerapan Model Pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dan siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN Gandawesi di Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan Model Pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan siswa kelas V SDN Gandawesi, Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi jasa dan peran tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN Gandawesi, Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang setelah penerapan model *Role playing*.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan dalam penelitian ini. Berikut disajikan beberapa manfaat yang bisa diambil oleh beberapa pihak.

#### 1. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa disertai membangun karakter siswa setelah pembelajaran materi jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan dengan menerapkan model *Role playing*.
- b. Memberikan pembelajaran yang lebih bermakna pada siswa karena diberikan secara lebih kontekstual dengan memerankan peristiwa yang

telah terjadi (sejarah proklamasi) dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam proklamasi.

- c. Menumbuhkan karakter tanggung jawab, percaya diri dan berkerjasama secara verbal dengan mengeksplorasi perasaan diri peserta didik, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.
- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- e. Menumbuhkan pola pikir bahwa karakter tanggung jawab, percaya diri, dan bekerjasama sangat penting dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

## 2. Bagi Guru

- a. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dan informasi yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mendukung tujuan pembelajaran dan lebih bisa mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik.
- b. Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan serta mengembangkan pembelajaran secara *kontekstual* berbasis pengalaman pada jasa dan peranan tokoh di sekitar proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan *Role playing*
- c. Guru memberikan suasana belajar yang baru yang biasanya hanya dengan mendengarkan ceramah guru, dengan model *Role playing* semangat belajar anak akan terus meningkat.

## 3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa disertai keterampilan lainnya yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran
- b. Menambah wawasan tentang teori dan metode pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.

- c Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.

#### 5. Bagi Peneliti Lain

- a Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
- b Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

#### E. Batasan Istilah

1. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Toeti Soekamto dan Winataputra dalam Shadiq (2009, hlm. 7-8)
2. Model pembelajaran *Role playing* adalah model yang serbaguna dan dapat diterapkan dalam beberapa sasaran pembelajaran yang terbilang penting. Melalui *Role playing* siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, mereka bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan mereka bisa meningkatkan *skill* pemecahan masalah. (Joyce, 2009, hlm. 235)
3. Hasil belajar adalah bukti bahwa seseorang telah belajar sehingga terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya yang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. (Hamalik, 2009, hlm. 30).