

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting di dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan dasar pembentukan karakter bangsa. Persaingan yang terjadi dalam dunia pendidikan di seluruh belahan dunia menjadi tanda bahwa pembentukan karakter setiap bangsa memiliki titik tolak yang berbeda, dengan adanya persaingan yang terjadi maka pendidikan harus mampu mewujudkan upaya agar dapat memenuhi standar nasional yang berorientasi pada perkembangan global saat ini, sehingga pada akhirnya dapat menciptakan dan membentuk bangsa yang memiliki daya saing global. Melalui pendidikan pembentukan karakter siswa dapat terwujud sebagaimana tersurat dalam UU no 20 tahun 2001 Pasal 3 yang berbunyi

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

Hal tersebut merupakan titik tolak dalam melaksanakan program pendidikan yang utuh guna menciptakan suatu bangsa yang memiliki integritas dalam mewujudkan kehidupan yang lebih baik. Dimulai dari pendidikan yang menjadi

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

ujung tombak dalam mewujudkan hal tersebut, perlu adanya kerja sama yang terjalin antara pemerintah dan sekolah.

Sekolah yang merupakan wadah bagi siswa untuk menerima pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembentukan karakter, juga sebagai lembaga yang dirancang untuk memberikan bekal pada siswa dituntut untuk benar-benar menciptakan kondisi yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa. Untuk mencapai suatu tujuan dalam proses pendidikan tentunya melibatkan adanya suatu proses yang strategis yaitu belajar dan pembelajaran. Berdasarkan pemahaman peneliti, belajar dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang saling bersinergi. Pembelajaran menurut Gagne yang telah peneliti pahami bahwa pembelajaran adalah proses berpengetahuan yang kemudian menghasilkan pengalaman hingga menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan perilaku terwujud dari adanya interaksi antara peserta didik dan lingkungan pembelajaran di kelas.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan lembaga bagi pembentukan karakter siswa di masa perkembangan mereka dari anak-anak atau siswa Sekolah Dasar (SD) menuju remaja. Pada masa ini lah kreativitas siswa tumbuh kembang dengan pola transisi yang tidak mudah. Pengembangan kemampuan siswa tidak terlepas dari bagaimana kemampuan guru yang secara jeli menempatkan potensi-potensi yang dimiliki siswa ke dalam bidang yang menarik perhatian siswa dan benar-benar diminati oleh siswa. Menempatkan potensi siswa pada jenjang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

pendidikan dasar merupakan keharusan yang dilakukan oleh guru, sehingga pada akhirnya mampu secara potensial menempatkan kreativitas siswa di ranah bakat dan minatnya. Kreativitas sebagai salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa benar-benar diasah dan ditempatkan pada ranah yang tepat.

“Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan” (Semiawan, 1999 hlm. 89). Rhodes (dalam Munandar, 2009) mengemukakan bahwa ada beberapa tinjauan yang harus dikaji. Adapun definisi kreativitas itu dapat dikaji melalui (*person* dan *product*). Kreativitas sebagai pribadi (*person*), kreativitas itu mencerminkan keunikan individu dalam pikiran-pikiran dan ungkapan-ungkapan. Kreativitas sebagai produk, suatu karya dapat dikatakan kreatif, jika karya itu merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisinal dan bermakna bagi individu dan lingkungan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat peneliti pahami bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan asli, yang belum pernah ada. Kreativitas yang dimiliki para siswa SMP merupakan suatu karakter yang harus dapat disalurkan dengan baik didalam pembelajaran di sekolah, terutama didalam pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dapat membentuk siswanya memiliki keterampilan dan keterampilan merupakan bagian dari produk kreativitas sesuai dengan pernyataan Sapriya (2009) yang menyatakan bahwa IPS di

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Dalam sumber yang sama juga dijelaskan bahwa dengan pembelajaran IPS, siswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 14 Bandung kelas VII B peneliti menemui minimnya variasi pembelajaran yang dilakukan dan tidak terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga membuat pembelajaran begitu monoton, dimana siswa hanya terpaku dengan informasi yang diberikan oleh guru saja. Maka keadaan kelas yang ditemui ialah, pertama siswa menunjukkan kebosanan saat pelajaran IPS, yang pada akhirnya membuat siswa melakukan kegiatan yang kurang baik di dalam kelas seperti membuat gaduh isi kelas ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran konvensional membuat guru hanya menyampaikan materi lalu memberikan tugas, atau bahkan guru hanya memaparkan materi kepada siswa dan selesailah pembelajaran di dalam kelas. Maka tidak ada sedikitpun ruang bagi siswa untuk menunjukkan potensi-potensi yang dimilikinya. Seharusnya, pembelajaran IPS yang bermakna dapat membuat siswa kreatif, aktif, dan inovatif sebagai pengembangan kemampuan siswa.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Kedua, kreativitas siswa kurang teraplikasikan karena terbatas pada pembelajaran yang monoton, sedangkan siswa-siswi kelas VII B SMPN 14 Bandung merupakan kelas yang sebagian besar siswanya memiliki kreativitas yang beragam. Dimana kondisi pembelajaran yang kurang menyalurkan atau menempatkan potensi-potensi yang sudah dimiliki siswa berpengaruh pada tingkah laku siswa didalam kelas. Hal tersebut terbukti pada saat KBM berlangsung, guru tidak memberikan ruang atau kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kreativitasnya maka yang terjadi adalah siswa menyalurkan kreativitasnya ke dalam hal lain yang cenderung menjadi kegiatan yang kurang baik. Kegiatan tersebut seperti gaduhnya seisi kelas, siswa melakukan nyanyian-nyanyian didalam kelas, lalu ada siswa yang melakukan drama kecil dengan teman sebayanya, ada pula yang membuat lelucon-lelucon menarik ketika gurunya menunjuk siswa tersebut untuk menjawab pertanyaan. Kecenderungan yang dilakukan oleh siswa tersebut tidak semata-mata hanya percakapan biasa saja, namun kreativitas siswa dalam hal verbal ini tidak diolah oleh guru menjadi suatu kelebihan yang bermanfaat dalam pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran IPS yang mampu membuat siswa aktif dalam menyalurkan kreativitasnya ialah metode pembelajaran *Role Playing*. Metode pembelajaran *Role Playing* sangat cocok dipergunakan didalam pembelajaran IPS untuk mengatasi masalah- masalah diatas yang dihadapi oleh guru, dimana guru harus dapat menyalurkan kreativitas siswa ke dalam pembelajaran IPS yang bermakna. Dalam metode pembelajaran *Role Playing* siswa dituntut untuk menguasai bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

dapat mengekspresikan secara bebas materi yang diberikan oleh guru sehingga kreativitas siswa dapat disalurkan dengan baik ke dalam pembelajaran IPS, melalui ekspresi karakter yang harus siswa perankan didalam tokoh yang nantinya akan siswa dapatkan.

Metode *Role Playing* adalah suatu metode 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 pada apa yang diperankan.

Adapun kelebihan dari metode *Role Playing* ini ialah melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dan inovatif dalam pembelajaran. Melalui metode *Role Playing* ini guru dapat lebih memberikan siswa kesempatan didalam menyalurkan kreativitas mereka ke dalam pembelajaran IPS, karena siswa sudah diberikan ranah yang tepat didalam pembelajaran dikelas. Siswa yang aktif dapat bebas berekspresi dengan siswa yang kurang aktif agar dapat lebih bekerjasama dalam berekspresi untuk mencurahkan kreativitasnya pada peran-peran yang memiliki muatan nilai-nilai sebagai pembiasaan dalam menyalurkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan pemikiran diatas, peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Ekspresi Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS” (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti kemudian mencari, memilih dan selanjutnya menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung?
3. Bagaimana perkembangan ekspresi kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung?
4. Bagaimana solusi dari kendala yang di temui dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat efektif menjadi wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung. Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS sehingga dapat menjadi wahana ekspresi kreativitas siswa di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.
3. Menjelaskan tingkat ekspresi kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.
4. Menjelaskan solusi untuk mengatasi kendala-kendala dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

- a. Komalasari (2010, hlm. 80) mengemukakan bahwa *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai contoh hidup atau benda mati. Dari pengertian di atas penelitian ini di harapkan bermanfaat sebagai :
- 1) Penunjang siswa agar bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - 2) Sarana untuk menghasilkan penemuan yang dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - 3) Penunjang guru untuk mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - 4) Penunjang pengalaman siswa untuk belajar yang lebih menyenangkan.
- b. Definisi kreativitas menurut Clark Moustakis (Munandar, 2009 hlm. 18) kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Dari pengertian di atas, penelitian ini bermanfaat untuk :
- 1) Penunjang hasrat keingintahuan yang cukup besar
 - 2) Siswa agar dapat bersifat terbuka dengan pengalaman baru
 - 3) Siswa agar berkeinginan untuk menemukan dan meneliti
 - 4) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

- c. Untuk memperkaya keilmuan serta sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.
- d. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar guru mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS

2. Manfaat Praktis.

a. Untuk Sekolah

Sebagai bahan masukan terhadap kualitas pembelajaran IPS di sekolah, agar mampu berpartisipasi memperbaiki pendidikan nasional.

b. Untuk Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Untuk Siswa

Dapat menunjang hasrat keingintahuan siswa di dalam pembelajaran IPS. Siswa dapat mengembangkan imajinasinya dan dituangkan melalui karya-karya yang kreatif didalam pembelajaran IPS. Menyalurkan kreativitas dengan bebas dan terarah dalam pembelajaran IPS.

d. Untuk Peneliti

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan menjadi pembelajaran tersendiri, sebagai bekal dalam menghadapi siswa melalui metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Agar tercapainya pembelajaran yang baik serta menjadikan pengalaman tersendiri bagi siswa dan sebagai bahan kajian dalam melakukan pengembangan dalam metode *Role Playing*.

E. Sistematika Penulisan

BAB I berisikan latar belakang dari penelitian ini, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah penelitian sebagai acuan dalam penelitian. Tujuan penelitian yang didalamnya memuat point-point tujuan yang relevan dengan permasalahan. Manfaat penelitian yang didalamnya memuat manfaat dari segi teoritis dan praktis.

BAB II tinjauan teori didalamnya berisi konstruksi-konstruksi teori yang relevan pada penelitian ini. Diawali dengan grand teori kemudian middle teori dan aplikasi teori. Ketiga jenis teori tersebut peneliti analisis dan deskripsikan pada bab ini.

BAB III metodologi penelitian yang berisi subjek dan objek penelitian pada penelitian ini, desain penelitian kemudian metode penelitian, instrument penelitian serta pengolahan data yang digunakan peneliti selama melakukan penelitian.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

BAB IV pembahasan pada bab ini terdapat dua sub bagian utama yaitu pertama hasil penelitian, yang didalamnya berisi proses verifikasi data. Selanjutnya adalah analisis data yang didalamnya berisi hasil analisis peneliti secara holistic dan deskriptif yang relevan dengan hasil verifikasi data dan teori-teori yang digunakan.

BAB V kesimpulan dan saran yang berisi kesimpulan hasil penelitian atau sebagai jawaban dari rumusan masalah dan saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

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