

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu, pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan 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.

Dalam mencapai harapan pendidikan nasional, pembelajaran harus dapat diciptakan dengan inovatif. Hal ini didasarkan pada berbagai harapan terhadap karakter siswa yang akan dicetak oleh pendidikan di Indonesia. Mengenai pembelajaran sendiri telah banyak diatur dalam kurikulum. Sebagai fungsinya kurikulum merupakan alur dalam membentuk wajah pendidikan. Kurikulum harus dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran inovatif. Tentunya pembelajaran yang terus mengarahkan pendidikan untuk dapat seimbang dengan tuntutan zaman.

Dalam proses pembelajaran inovatif sebagai tuntutan kurikulum ini, banyak yang perlu diperhatikan diantaranya terkait materi, metode, model, pendekatan dan *permormance* guru dalam mengemas pelajaran di kelas. Pembelajaran inovatif perlu dilakukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Inilah yang menjadi dasar perlunya evaluasi dalam proses pembelajaran saat ini yang dapat dikatakan bersifat klasik atau konvensional.

Pembelajaran inovatif harus dapat diaplikasikan dalam semua pengajaran mata pelajaran yang ada di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang paling tepat untuk menerapkan pembelajaran inovatif ini adalah mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Aspek materi dalam mata pelajaran IPS sangatlah beragam dan luas. Tidak hanya bersifat teoritis, tapi juga bersifat praktis dan kontekstual. Dewasa ini, tidak banyak guru IPS yang memanfaatkan sifat kontekstual IPS secara optimal. Artinya mata pelajaran IPS tetap saja disajikan dalam kerangka berpikir yang berbentuk hafalan atau tekstual, tanpa mengembangkan esensi sosial kemasyarakatan dan lingkungan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Atas dasar inilah peneliti mencoba melakukan observasi awal dalam melihat proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas. Melihat secara lebih dekat dan detail bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas dan menganalisa apa saja yang menjadi kendala guru maupun siswa terhadap mata pelajaran IPS. Tujuan sekolah observasi peneliti adalah SMPN 12 Bandung kelas VII.E.

Dalam kacamata peneliti, berbagai permasalahan yang terlihat ada di kelas saat pembelajaran mata pelajaran IPS diantaranya mengenai masih minimnya keterampilan kerjasama siswa, *attitude* atau perilaku siswa yang kurang sopan dan kurang saling menghargai sesama siswa, *green behaviour* atau kesadaran lingkungan yang masih belum tumbuh dalam diri siswa, keterampilan komunikasi atau menganalisa permasalahan secara kritis dalam lingkungan terdekat, motivasi belajar yang masih kurang terlihat dari kondisi kelas yang tidak kondusif maupun siswa tidak serius dalam mengikuti pelajaran dan sulitnya siswa untuk fokus dalam belajar.

Dari sekian permasalahan yang telah disebutkan diatas, peneliti akan lebih memfokuskan pada permasalahan *attitude* atau perilaku siswa yang kurang sopan dan kurangnya saling menghargai sesama siswa sebagai bagian dari kurangnya kepekaan sosial. Pengembangan kepekaan utama kecerdasan manusia menurut Daniel Goleman dalam bukunya *Emotional Intelegence*

merupakan keterampilan dasar yang perlu dikembangkan diantaranya (1) mengorganisasi kelompok, (2) merundingkan pemecahan masalah, (3) menjalin hubungan, (4) menganalisis sosial. Pada penjelasan Goleman ini peneliti hanya akan memfokuskan pada proses menganalisis sosial.

Mata pelajaran IPS lekat dengan kata sosial. Artinya bahwa sifat sosial ini tidak tunggal melainkan majemuk dan beragam. Sehingga, perlu adanya kerjasama antar individu dalam menerapkannya melalui aktivitas yang dapat meningkatkan kepekaan sosial siswa.

Menurut Sumaatmadja dalam Komalasari (2011, hlm.7) mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Dengan mempelajari mata pelajaran IPS, para siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai serta mampu berpikir kritis yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Dalam peningkatan kecerdasan sosial terutama pada bagian menganalisa lingkungan sosial, siswa diajak untuk secara aktif mampu memecahkan dan peka terhadap permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Karena kepekaan sosial (*social sensitivity*) secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk bereaksi secara cepat dan tepat terhadap objek atau situasi sosial tertentu yang ada di sekitarnya.

Di SMPN 12 sendiri sudah mulai diterapkan untuk mengembangkan kecerdasan sosial siswa melalui aktivitas diskusi kelompok dengan berbagai media salah satunya melalui sebuah peta besar dan gambar sederhana, namun media ini masih terlalu mengacu pada materi. Menurut kacamata peneliti, selain siswa ditawarkan pada permasalahan sosial dalam materi, siswa pun harus memiliki keterampilan sosial bekerjasama untuk memperhatikan dan

menganalisa lingkungan sekitar siswa. Ketika aktivitas belajar siswa di kelas bisa diarahkan agar siswa mempunyai kecerdasan sosial akan membantu interaksi siswa di dalam kelas karena kecerdasan sosial yang sudah dimiliki oleh setiap individu. “Kecerdasan sosial merupakan kemampuan pribadi yang relatif menetap dalam diri seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain” (Vernon, 2007, hlm. 103).

Dalam pengertian yang diungkapkan oleh Vernon ini menunjukkan bahwa kecerdasan sosial itu sudah menjadi kemampuan pribadi seseorang, namun kecerdasan sosial ini belum terlalu dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Per pembahasan lain mengenai kecerdasan sosial muncul dari Suyono, Hadi dalam *Social Intelligence* (2007, hlm. 280).

Orang yang mempunyai kecerdasan sosial tinggi adalah orang yang mampu memahami siapakah dirinya, dimana tempatnya, harmonis dalam berinteraksi dengan orang lain dan selaras dengan lingkungannya.

Di sisi lain pentingnya kecerdasan sosial akan sangat mendukung pada hasil-hasil lain dalam proses pembelajaran. Hal ini ditegaskan dalam berbagai penelitian yang dilakukan oleh Tryon, Dkk dalam Reynolds dan Muijs (2008, hlm. 203).

Keterampilan sosial bukan hanya penting, karena keterampilan itu memang penting, tetapi juga dikaitkan dengan hasil-hasil lain yang memang dikehendaki. Sebagai contoh, dikalangan remaja kurangnya keterampilan sosial ditemukan berhubungan dengan depresi dan kecemasan, serta dengan prestasi akademik yang rendah.

Mengenai kecerdasan sosial sendiri sejalan dengan harapan kurikulum 2013 yang lebih mengorientasikan dalam mengembangkan berbagai ranah pendidikan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur pendidikan sekolah. Hal ini terangkum dalam bentuk kompetensi dalam diri seorang siswa. Pengertian kompetensi menurut Burke dalam Mulyasa (2013, hlm. 66).

Competence is a knowledge, skills and abilities or capabilities that a person achieves, which became part of his or her being to the extent he or she can

satisfactorily perform particular cognitive, affective and psychomotor behaviours.

Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Maka, peneliti mencoba mengembangkan aktivitas belajar kelas untuk mencapai kompetensi yang akan memunculkan kepekaan sosial siswa melalui permainan.

Hubungan sosialisasi juga dapat mempererat antara hubungan anak dengan guru dan anak dengan anak, melalui bermain dapat menciptakan interaksi akrab dan hangat melalui gaya dan tingkah polos anak sehari-hari. Tentu saja supaya suasana ini tercipta anak perlu diberi kesempatan untuk mencoba, pengalaman demikian sangat penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan keterampilannya, membutuhkan otot besar dan kecil menjadi lebih kuat. Bermain tidak hanya diperoleh siswa di sekolah, siswa dapat menemukannya di lingkungan tempat ia tinggal, sehingga dalam melatih kecerdasan sosialnya yang dapat mendidik, guru harus dapat mengetahui dan memahami cara atau metode yang dapat mendidik dan mudah dilakukan sehingga siswa dapat mengerti dan memahami isi dan muatan yang dapat mendidik dari apa yang disampaikan guru (Sugianto dalam Nina, 2013.hlm. 01).

“Bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, sehingga anak tidak perlu dipaksa untuk bermain, bermain berguna bagi anak untuk membantu dalam memahami dan menngungakpkn dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan.”

Aktivitas ini bisa dilaksanakan untuk mengarahkan siswa pada proses pencarian informasi melalui berbagai serangkaian proses secara langsung. Dengan metode permainan tradisional oray-orayan, siswa ini dapat dikatakan sesuai dengan esensi atau isi mata pelajaran IPS yang banyak menggunakan metode pembelajaran secara langsung (*Direct Instruction*). Hal ini tertuang dalam pendapat yang diungkapkan oleh Arends (dalam Ahmadi dan Amri, 2011, hlm. 13).

Model pembelajaran langsung dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pengetahuan) dan menjelaskannya secara utuh sesuai pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan secara bertahap.

Hildebrand & Moeslihatum dalam Kurniati (2010.hlm. 1)

“Bermain Berarti mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dilakukan untuk mentransformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan orang dewasa.” Pembelajaran berbasis permainan memiliki muatan positif yang dapat mengembangkan kecerdasan sosial karena dengan bermain anak akan dilatih untuk berinteraksi. Berdasarkan hasil pengamatan terkait permasalahan dan rencana pemecahan untuk penyelesaiannya peneliti memberikan judul pada penelitian ini dengan nama **“Peningkatan Kecerdasan Sosial Melalui Permainan Tradisional Oray-Orayan di SMP Negeri 12 Bandung Dalam Pembelajaran IPS”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS
2. Minimnya keterampilan kerjasama siswa, *attitude* atau perilaku siswa yang kurang sopan dan kurang saling menghargai sesama siswa.
3. Kurangnya kecerdasan sosial antar teman sebangku.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, untuk mengarahkan pembahasan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana mengembangkan aktivitas belajar metode permainan oray-orayan terhadap siswa dalam pembelajaran IPS untuk menciptakan kecerdasan sosial siswa di kelas VII E SMPN 12 Bandung?” Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka rumusan masalah diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kecerdasan sosial siswa kelas VII E di SMP N 12 Bandung sebelum penerapan permainan tradisional oray-orayan?
2. Bagaimana menerapkan aktivitas belajar melalui metode permainan tradisional oray-orayan untuk meningkatkan kecerdasan social siswa di kelas VII E SMP N 12 Bandung?
3. Bagaimana mengatasi kendala-kendala dalam menerapkan metode permainan tradisional oray-orayan untuk meningkatkan kecerdasan sosial di kelas VII E SMP N 12 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini adalah meningkatkan kecerdasan sosial siswa melalui metode pembelajaran permainan tradisional oray-orayan di kelas VII E SMP N 12 Bandung?. Untuk lebih memperjelas tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana guru mendesain tahapan-tahapan pembelajaran IPS dalam upaya peningkatan kecerdasan sosial siswa melalui permainan tradisional oray-orayan di kelas VII E SMPN 12 Bandung.
2. Mengetahui implementasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan tradisional oray-orayan dalam upaya meningkatkan kecerdasan sosial siswa di kelas VII.E SMPN 12 Bandung.
3. Mengatasi kendala-kendala metode permainan tradissional oray-orayan dalam meningkatkan kecerdasan sosial dalam menganalisa keadaan sosial siswa di kelas VII.E SMPN 12 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang cukup signifikan sebagai masukan literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi insan akademik yang sedang mempelajari ilmu

pendidikan, khususnya mengenai peningkatan kecerdasan sosial siswa dengan menggunakan metode permainan tradisional oray-orayan di SMPN 12 Bandung.

2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai perbaikan dalam upaya meningkatkan kecerdasan sosial siswa dalam dengan menggunakan metode permainan tradisioanal oray-orayan, selain itu manfaat lainnya diperuntukkan sebagai berikut:

a. Untuk sekolah

Untuk bahan masukan terhadap kualitas pembelajaran IPS di sekolah, agar mampu berpartisipasi memperbaiki pendidikan Nasional.

b. Untuk guru

Untuk bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kecerdasan sosial siswa melalui media permainan tradisional oray-orayan dalam pembelajaran IPS.

c. Untuk Siswa

Mengembangkan kreatifitas dan kualitas pribadi dan kelompok dalam menguasai kecerdasan sosial terutama dalam menganalisa lingkungan sosial.

d. Untuk peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan menjadi pembelajaran tersendiri dan dapat dijadikan bekal dalam menghadapi siswa dalam meningkatkan kecerdasan sosial siswa melalui metode permainan tradisional oray-orayan dalam pembelajaran IPS, serta demi tercapainya pembelajaran yang baik dan dapat dijadikan pengalaman bermakna bagi siswa.

F. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi skripsi merupakan rincian yang berisi mengenai urutan penulisan dari setiap bab yang terdapat dalam skripsi tersebut, mulai dari bab pertama hingga bab terakhir.

Bab I : PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang pada hakikatnya menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian secara menyeluru. Dalam pendahuluan ini terdiri atas, latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II : KAJIAN TEORI

Merupakan kajian teori terdiri dari berbagai landasan teori yang berhubungan dengan judul penelitian ini, yaitu “Peningkatan Kecerdasan Sosial Melalui Metode Permainan Tradisional Oray-orayan Dalam Pembelajaran IPS.

Bab III : METODE PENELITIAN

Merupakan metode penelitian. Dalam bab ini terdiri atas, lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.