

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan pra penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 7 Bandung di kelas VIII-D. Proses pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas tersebut menjadi kurang bermakna, hal itu dikarenakan adanya beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut berasal dari beberapa siswa yang menjadi sumber keributan. Kelas ini bisa dikatakan kelas yang cukup aktif dan siswanya memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Hal ini bisa dilihat ketika proses pembelajaran IPS berlangsung, beberapa siswa tidak gugup dan berani menjawab serta mengomentari materi pelajaran. Namun dalam proses tersebut, para siswa kurang mampu mengontrol diri dalam hal perilaku, bahasa, dan ketertibannya.

Permasalahan pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas ini, dapat terlihat ketika siswa berdiskusi mengenai materi hubungan sosial. Salah satu kelompok bergantian untuk presentasi, tetapi ada beberapa siswa yang malu-malu dan bersuara kecil sehingga memicu beberapa siswa lain mengejek anak tersebut. Mereka mengejek siswa laki-laki yang bersuara kecil tersebut dengan gurauan. Selain itu, beberapa siswa juga sibuk mentertawakan kelompok lain yang sedang presentasi di depan kelas, saat kelompok tersebut berusaha memaparkan materi dan mengalami kesalahan dalam berbicara. Kemudian, beberapa kelompok yang anggotanya didominasi oleh siswa laki-laki, mereka sibuk mengobrol dan suaranya menyaingi kelompok yang sedang presentasi. Hal ini terus saja terjadi secara berulang, walaupun guru sudah menegur siswa tersebut beberapa kali. Para siswa terus sibuk dengan bercandaan mereka masing-masing, sehingga proses diskusi kurang bermakna dan materi hanya tersampaikan jelas pada siswa yang duduk di depan saja. Namun, fenomena berbeda terlihat pada beberapa kelompok lain yang lebih banyak diam saat proses pembelajaran, sehingga kelas ini memiliki dua karakter berbeda dan keramaian kelas ini didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran IPS di kelas VIII-D selama ini kurang mengoptimalkan potensi siswa dalam proses pembelajaran. Sikap dan perilaku siswa belum menunjukkan karakter pelajar yang asertif, dan saling menghargai sesama. Padahal melalui pendidikan IPS sikap dan perilaku harus mencerminkan sikap saling menghargai sesama, dan berperilaku tanpa mengganggu hak-hak orang lain. Selain itu, siswa juga mampu mengontrol diri dan memahami emosinya.

Hal di atas sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS, seperti apa yang dikatakan oleh Komalasari (2011, hlm. 8) bahwa para siswa tidak lain adalah anggota masyarakat yang harus memiliki kesadaran akan tanggung jawab mereka dalam segala tingkah laku perbuatan yang selaras dengan nilai-nilai budaya sehingga menciptakan salah satu sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS untuk menciptakan manusia Indonesia seutuhnya. Sedangkan menurut Sumaatmada (1984, hlm. 20). Mata pelajaran IPS bertujuan 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 sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Perilaku siswa di kelas VIII-D kurang mencerminkan warga negara yang memiliki mental positif dengan kurangnya rasa menghargai dan komunikasi yang asertif, sehingga proses pembelajaran IPS tidak menunjukkan pematangan sikap anak yang siap berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Padahal menurut Somantri (2001, hlm. 84) tugas pendidikan IPS yaitu untuk mengembangkan secara seimbang aspek-aspek kecerdasan, sikap, dan keterampilan sosial agar sumber daya manusia Indonesia dapat digolongkan pada sumber daya manusia “yang bisa diperbaharui” (*renewable human resource*). Untuk mendukung dihasilkannya sumberdaya manusia yang bisa diperbaharui, maka sumbangan Pendidikan IPS yang paling penting dapat diwujudkan apabila mampu membudayakan “dialog kreatif” (*creative dialogue*) dikalangan generasi muda dan masyarakat sehingga mutu sumberdaya manusia Indonesia mendatang semakin bermutu. Adapun ciri-ciri manusia Indonesia yang bermutu tersebut ialah : 1) memiliki kepedulian yang tinggi terhadap cita-cita luhur bangsa Indonesia, 2)

mampu memecahkan masalah-masalah secara tepat dan bertanggung jawab, 3) mampu menyesuaikan diri terhadap tuntutan berbagai pekerjaan, 4) mensenafaskan keimanan, ketakwaan, dan kebudayaan serta menjadikan dialog kreatif dalam praktik komunikasi bermasyarakat (Somantri, 2001, hlm. 85).

Salah satu pengembangan tujuan pembelajaran IPS yaitu menjadikan warga negara yang memiliki mental positif, memiliki kepedulian tinggi, dan mampu berdialog kreatif dalam praktik komunikasi bermasyarakat adalah memiliki keterampilan asertif. Perilaku asertif Menurut Alberti & Emmons (dalam Wulan, 1998. hlm. 56) perilaku asertif lebih adaptif daripada submisif atau agresif. Asertif menimbulkan harga diri yang tinggi dan hubungan interpersonal yang memuaskan. Kemampuan asertif memungkinkan orang untuk mengemukakan apa yang diinginkan secara langsung dan jelas sehingga menimbulkan rasa senang dalam diri dan orang lain menilai baik. Seseorang yang asertif adalah seorang yang mempunyai kemampuan untuk mempertahankan hak, menyatakan perasaan, pendapat, dan keinginan pada orang lain secara langsung, terus terang, dan tegas tanpa ada rasa cemas dan tidak merugikan orang lain (Wulan, 1988, hlm. 56). Sedangkan perilaku asertif menurut program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (2009) menyatakan:

“Perilaku asertif adalah gaya yang aktif, wajar, jujur, langsung dan tidak dibuat-buat namun tetap penuh respek, baik terhadap dirinya maupun orang lain. Individu yang berperilaku asertif menempatkan keinginan, kebutuhan dan hak diri sendiri seimbang dengan hak dan kepentingan orang lain.” (Hlm. 45)

Perilaku asertif merupakan perilaku baik yang harus dimiliki oleh anak-anak pada usia remaja. Karena komunikasi secara asertif berbeda dengan komunikasi yang pasif dan agresif. Pasif adalah bila kita memilih untuk diam, tidak berkata-kata, tidak mengungkapkan ide atau perasaan kita kepada orang lain. Sedangkan agresif adalah jika kita memaksakan ide atau perasaan kepada orang lain yang mungkin akan menyakiti orang tersebut. (Hinduan, dkk. 2011. Hlm. 112).

Kemampuan asertif dibutuhkan untuk anak-anak usia sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Karena dalam tingkatan Sekolah Menengah Pertama termasuk dalam usia remaja, dimana pada usia ini mereka akan dihadapkan untuk mengenal jati dirinya. Menurut Al-Mihgwar (dalam

Aprilia, 2013, hlm. 57) masa remaja adalah usia disaat individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia saat anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada di dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Di lingkungan sekolah siswa akan berinteraksi dengan temannya, namun karena proses interaksi yang salah kadang akan menimbulkan konflik. Hal tersebut memang tidak bisa dicegah, namun sebagai siswa yang belajar IPS maka penting untuk memiliki karakter manusia yang saling menghargai hak dan kewajibannya masing-masing.

Salah satu bentuk mengatasi konflik adalah masing-masing individu yang memiliki sikap asertif sehingga mereka akan memiliki hubungan yang memuaskan. Sikap dan karakter siswa yang asertif dan kepekaan terhadap lingkungannya dapat dipahami melalui pembelajaran IPS. karena pembelajaran IPS dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek didik/pembelajar IPS yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran IPS secara efektif dan efisien. (Komalasari, 2011. hlm. 11). Proses pembelajaran IPS akan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, dan proses pembelajaran yang menarik dan asik. sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran serta berinteraksi pada lingkungannya dengan hal yang positif dan tidak merugikan orang lain.

Berangkat dari permasalahan yang dipaparkan sebelumnya, bahwa pembelajaran IPS selama ini kurang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak berfokus pada pengembangan diri siswa, maka peneliti merasa perlu adanya upaya pengembangan dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Oleh karena itu peneliti menawarkan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Komalasari, 2013. hlm. 80). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihan metode *Role Playing* ini

siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

Metode pembelajaran *Role Playing* akan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan memahami materi pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Siswa akan lebih memahami materi, karena mereka yang menggali dan memerankan tema dalam materi tersebut. Selain itu, metode pembelajaran ini menuntut kerjasama maka akan menumbuhkan kedekatan dalam pertemanan siswa. Melalui metode *Role Playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. *Role Playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi (Djariyo, 2012. hlm. 13). Hal ini sesuai dengan kondisi siswa di kelas VIII D yang sebagian besar siswanya sangat aktif, sehingga mereka mampu mengekspresikan diri dalam hal-hal yang positif dan perubahan sikap saling menghargai sesama teman. Para siswa yang sebelumnya kurang memiliki sikap empati terhadap teman lainnya, maka dalam proses pembelajaran ini mereka akan berkerjasama dan saling membantu. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh, sehingga mereka akan mengalami hubungan yang semakin dekat.

Melalui metode *Role Playing* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran di kelas menjadi interaktif dan edukatif serta tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Kemudian siswa mampu memiliki kemampuan asertif saat proses pembelajaran di kelas dan di luar kelas. siswa mampu bersikap dewasa, memahami materi pelajaran, saling menghargai dan mengekspresikan dirinya pada hal-hal yang positif.

B. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, maka peneliti merasa perlu merumuskan permasalahan. Rumusan masalah secara keseluruhan yaitu bagaimana penggunaan metode *role playing* dapat

meningkatkan kemampuan asertif siswa. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini dijabarkan secara terperinci diantaranya, yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Asertif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Asertif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung ?
3. Bagaimana peningkatan Kemampuan Asertif siswa setelah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung?
4. Bagaimana kendala dan upaya penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Asertif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan asertif siswa melalui model *role playing* di kelas VIII-D SMPN 7 Bandung. Adapun tujuan dijabarkan secara khusus diantaranya, yaitu:

1. Mengetahui perencanaan penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Asertif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D di SMP Negeri 7 Bandung?
2. Mengetahui pelaksanaan penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Asertif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung ?
3. Mengetahui peningkatan kemampuan asertif siswa setelah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung?

4. Mengidentifikasi kendala dan upaya menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Asertif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka harapan peneliti adalah penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk:

1. Diharapkan melalui penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung
2. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan asertif siswa saat proses pembelajaran IPS di kelas dan di luar kelas melalui pembelajaran IPS
3. Diharapkan dapat meningkatnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS
4. Diharapkan dapat menjadi referensi untuk proses pembelajaran yang menarik dan berfokus pada siswa (student centre), sehingga potensi siswa dapat dioptimalkan dalam pembelajaran IPS
5. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran di sekolah. Sehingga sekolah lebih maju dan berkembang karena adanya peningkatan hasil pembelajaran.
6. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian selanjutnya tentang peningkatan kemampuan asertif siswa melalui metode *Role Playing* dalam mata pelajaran IPS.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini membahas tentang teori relevan dengan bidang kajian yang diteliti dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kecerdasan interpersonal, masa

remaja, pengertian asertif, indikator perilaku asertif, metode pembelajaran *role playing*, dan pembelajaran IPS.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metode penelitian atau alur penelitian yaitu beberapa komponen seperti lokasi dan subjek penelitian, pendekatan dan metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan terdapat dari pengolahan data atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, analisis data dan pembahasan dari analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Bab simpulan dan rekomendasi ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini berisi tentang simpulan-simpulan yang ditarik dari analisis data, pembahasan dan rekomendasi-rekomendasi.

