

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) dimana dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk membina kecerdasan sosial siswa yang mampu berpikir kritis, analitis, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata dihadapannya.

Dalam kurikulum 2006 dijelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidayah (MI)/Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs) / Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) yang mengkaji seperangkat isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab serta warga dunia yang cinta damai. Menurut Nu'man Somantri (Sapriya, 2006:7) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, nilai, dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga siswa bangga sebagai bangsa Indonesia.

Sumantri (2001:43 ) mengatakan bahwa

Pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukkan warga negara yang baik dan handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional, juga salah satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga Negara yang baik dan masyarakat. Hal ini tidak terlepas

dari sikap individu (siswa) dalam menghadapi tantangan zaman di saat ini maupun di saat nanti, yang tentu saja keterampilan (*skill*) harus dapat dimiliki oleh setiap individu tersebut, agar kelak individu (siswa) tersebut dapat siap menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya

Artinya bahwa IPS berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, dan sikap serta keterampilan sosial siswa untuk dapat menelaah kehidupan sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat sejak masa lalu hingga masa kini. Sedangkan tujuannya adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat masa lampau hingga masa kini sebagai siswa bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Menurut Fajar (2002:85) fungsi dari pelajaran IPS di SD / MI adalah mengembangkan pengetahuan nilai, sikap dan keterampilan sosial siswa untuk dapat menelaah kehidupan sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air.

Menurut Wahab (1998 : 9) mengemukakan bahwa ;

Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberikan pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini

Berdasarkan pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru kepada siswa secara verbalistik ( tradisional ), keterbatasan sumber belajar, metode yang digunakan tidak variatif, hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang tidak aktif dan membosankan bagi siswa. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa berkurang, kurangnya pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa berdampak pada hasil belajar yang diperoleh dirasakan kurang atau tidak mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam hal ini, guru mengejar target kurikulum yang telah ditetapkan dan hanya memberikan siswa dengan pengetahuan saja tanpa melihat kebutuhan siswa untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan alam, sosial dan budayanya serta

tidak mampu mengembangkan dan mempraktekan keanekaragaman studi, kerja, dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagai mana diharapkan ilmu – ilmu sosial.

Proses pembelajaran IPS masih jauh dari apa yang menjadi tuntutan kurikulum dan hakikat IPS itu sendiri. Sehingga mata pelajaran IPS masih menjadi pelajaran yang dianggap tidak penting bagi siswa karena proses pembelajaran masih didominasi dan berpusat pada guru. Guru tidak bertindak sebagai fasilitator akan tetapi lebih banyak berindak dan berposisi satu-satunya sumber belajar. Akibatnya proses pembelajaran dirasakan tidak menarik dan membuat siswa tidak tertantang untuk belajar, bertanya, dan mengemukakan ide.

Peran peserta didik tampak belum secara optimal diperlakukan sebagai subyek didik yang memiliki potensi untuk berkembang secara mandiri. Posisi peserta didik masih dalam situasi dan kondisi belajar yang menempatkan mereka dalam keadaan pasif, aktivitas belajar mengajar masih didominasi guru dalam menyampaikan informasi yang secara garis besar bahan-bahannya telah tertulis dalam buku paket. Kebiasaan guru bertindak sebagai pemberi informasi, mengembangkan budaya belajar yang menerima dengan pengembangan berpikir pada tingkat hapalan. Peserta didik masih kuat kedudukannya sebagai murid yang memusatkan perhatiannya pada bahan yang disajikan oleh guru. Seperti kritikan yang dikemukakan oleh Stopsy dan Sharon Lee (Gunawan, 2011) yang menyatakan bahwa IPS merupakan

- (1). Bidang studi yang membosankan ;
- (2). Pembelajaran yang bersumber pada buku teks;
- (3). Guru tidak dapat membelajarkan keterampilan berpikir;
- (4). Pada pembelajarann IPS, guru berasumsi bahwa tugas mereka adalah memindahkan pengetahuan dan keterampilan yang ada pada dirinya kepada siswa secara utuh.

Sunal ( 1993) menyimpulkan bahwa buku-buku IPS yang telah ditulis oleh para ahli tidak menyajikan proses pembelajaran IPS yang dituntut oleh apa yang seharusnya dilakukan guru dan apa yang diinginkan siswa. Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar yang ditekankan pada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah tidak

memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar ditandai oleh budaya hapalan daripada budaya berpikir, proses pembelajaran tersebut mempersiapkan siswa supaya yang tercetak dalam buku paket tanpa dibekali keterampilan-keterampilan bagaimana siswa menggali dan menemukan fakta dan konsep serta pembentukkan generalisasi sebagai bekal siswa untuk hidup di masyarakat secara nyata.

Kondisi ini tampak memunculkan kelemahan bagi peserta didik, jika dilihat dari tuntutan peran peserta didik dalam peningkatan mutu pendidikan, antara lain mereka kurang terlatih dalam menemukan/mencari, menganalisis dan menggunakan informasi sebagai akibat dari sajian materi yang bersifat kognitif tanpa banyak memuat masalah faktual. Interaksi belajar mengajar sebenarnya mengandung makna membangun proses motivasi. Artinya bahwa proses interaksi belajar mengajar tersebut pihak pengajar mampu memberikan dan mengembangkan motivasi serta *reinforcement* kepada pihak warga belajar/siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.

Dalam pembelajaran, motivasi merupakan sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya. Mengajar dalam konteks proses pendidikan, menurut Sanjaya (2007) tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga memaknai sebagai proses mengatur lingkungan. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu peserta didik.

Pembelajaran perlu memperdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Tingkat pencapaian kompetensi dasar sangat ditentukan oleh minat siswa terhadap mata pelajaran. Bahan ajar dan penyampaian materi belajar disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

Menurut Sagala (2011:152) bahwa

Pembelajaran perlu memperhatikan minat dan kebutuhan sebab keduanya akan menjadi penyebab timbulnya perhatian, sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan siswa tentu akan menarik perhatiannya dengan demikian mereka akan terdorong dalam belajar

Oleh karena itu tugas gurulah membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, yaitu dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan yang bersifat praksis. Dengan mempelajari materi pembelajaran yang dikaitkan dengan hal itu perhatian yang khusus akan muncul karena bisa jadi materi pembelajaran yang sama namun dikaitkan dengan kehidupan praksis akan memunculkan keterkaitan dengan segi-segi tertentu yang sangat beragam. Dengan keragaman ini setiap siswa akan menaruh perhatian khusus pada segi-segi tertentu dengan kaitan-kaitan itu. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Atmaja, (2012 ) yaitu ;

motivasi merupakan hasil sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seseorang individu, yang menyebabkan timbulnya antusiasme dan persistensi, dalam hal melakukan kegiatan – kegiatan tertentu

Berkaitan dengan kegiatan belajar, motivasi dirasakan sangat penting peranannya dalam rangka menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran IPS. Upaya guru menumbuhkan dorongan belajar baik dalam diri anak maupun dari luar anak sehingga anak berkembang secara optimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimiliki. Jadi, siswa adalah sebagai pelaku atau subjek dalam belajar. Siswa memiliki potensi untuk aktif dalam belajar. Adanya kecenderungan pembelajaran dan kualitas belajar mata pelajaran IPS mengisyaratkan tuntutan agar guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarahkan kepada peningkatan proses pembelajaran. Siswa bertanggungjawab untuk memberikan ide atau pemikiran dan pertanyaan untuk eksplorasi, mengajukan hipotesa untuk diuji, mengumpulkan dan mengorganisir data yang dipakai untuk menguji hipotesa serta pengambilan kesimpulan yang masih tentatif, memiliki tingkat kesadaran dan kepekaan sosial dan keterampilan sosial serta reflektif dalam mengembangkan kemampuan memecahkan persoalan-persoalan sosial.

Kebutuhan akan pengembangan keterampilan sosial dan pembinaan sikap/nilai mulai nampak dan dirasakan penting setelah maraknya berbagai bentuk penyimpangan sosial dan amoral di tengah masyarakat. Hampir setiap hari

ada saja pemberitaan di media cetak dan elektronik tentang tawuran antar warga, konflik antar etnik dan agama, pelanggaran tata tertib, peredaran dan pemakaian narkoba kasus pemerasan yang dilakukan geng anak usia SD. Salah satu contoh data statistik yang diperoleh Badan Narkotika Nasional hingga pada tahun 2011 setidaknya sekitar 3,8 juta orang di Indonesia adalah pengguna narkoba, setahun berikutnya 2012 pengguna narkoba mencapai empat juta lebih.

Kecenderungan yang muncul seperti yang disebutkan di atas meresahkan orang tua jika dikaitkan dengan situasi kehidupan yang diperkirakan akan semakin kompleks dan penuh tantangan itu. Sejalan dengan itu, Andersen (1993:718) mengungkapkan ;

Situasi kehidupan semacam itu dapat menyebabkan manusia serba bingung atau tambah larut ke dalam situasi baru itu tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai karena tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak dipahami.

Banyaknya anak yang mengalami gangguan perilaku perlu mendapat perhatian yang serius untuk segera diberikan intervensi yang tepat. Dengan masalah perilaku yang antisosial, setelah dewasa cenderung terlibat dengan tindakan kriminal dan mengembangkan perilaku antisosial. Salah satu faktor yang cukup penting mempengaruhi munculnya gangguan perilaku antisosial adalah rendahnya keterampilan sosial anak, yaitu kemampuan anak mengatur emosi dan perilakunya untuk menjalin interaksi yang efektif dengan orang lain atau lingkungan. Menjalinkan hubungan sosial dengan orang lain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Bagi seorang anak, keterampilan sosial merupakan faktor penting untuk memulai dan memiliki hubungan sosial dan dinilai oleh teman sebayanya sebagai anak yang tidak memiliki kompetensi sosial, akan kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya (<http://www.mediainfo.com>).

Keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan dasar yang dibutuhkan oleh siswa untuk menerapkan secara aplikatif pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar sosial. Misalnya, penjelasan konsep interaksi,

**Yatci Andriyani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

interelasi dan interdependensi yang bersumber dari kajian sosiologi dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan kerjasama, saling menghargai terhadap perbedaan, menumbuhkan kesetiakawanan dan toleransi dan lain sebagainya. Alasan mengapa keterampilan sosial perlu dikembangkan dalam pembelajaran, dikarenakan banyaknya permasalahan sosial yang sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari seperti peristiwa tawuran antar warga, berbagai pelanggaran tata tertib, pengrusakan lingkungan serta fasilitas umum.

Keterampilan sosial tidak datang dengan sendirinya, ia harus diajarkan dan dilatihkan antara lain melalui pendidikan khususnya IPS. Pendidikan IPS di SD sebenarnya memberikan peluang untuk tumbuhnya dasar-dasar keterampilan sosial dengan mulai mengenalkan lingkungan sosial yang dekat dengan kehidupannya, mengenalkan status dan perannya sebagai manusia sosial dan juga keterampilan bekerja sama dan bergotong royong. Dengan memiliki keterampilan sosial akan membuatnya mudah diterima oleh anak lain karena mampu berperilaku sesuai harapan lingkungannya secara tepat. Begitu pula, anak-anak yang diberi banyak kesempatan untuk bermain dan bergaul cenderung akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi ketimbang anak yang sehari-harinya di rumah saja.

Selanjutnya di dalam satuan tugas *National Consult for Social Studies (NCSS)* (1994) dijelaskan bahwa tujuan pengajaran IPS berhubungan dengan pengembangan aspek keterampilan adalah sebagai berikut :

- 1) Keterampilan yang berhubungan dengan upaya memperoleh informasi, yang meliputi keterampilan membaca, keterampilan studi, keterampilan merujuk dan mencari informasi, dan keterampilan teknik dalam menggunakan alat elektronik.
- 2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengorganisasian dan penggunaan informasi yang meliputi keterampilan intelektual dan pengambilan keputusan
- 3) Keterampilan yang berhubungan dengan hubungan inter-personal (antar pribadi) dan partisipasi sosial yang meliputi keterampilan personal, keterampilan interaksi kelompok dan keterampilan partisipasi sosial dan politis

Hal yang sama dikemukakan Bank (1990), bahwa sejumlah keterampilan-keterampilan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS, meliputi: (1) keterampilan berpikir; (2) keterampilan akademik; (3) keterampilan ilmiah; dan (4) keterampilan sosial.

Selain itu, pengembangan keterampilan sosial telah dirumuskan melalui Standar Kompetensi Lulusan No.23 Tahun 2006. Uraian kompetensi yang diharapkan dicapai siswa antara lain meliputi (1) mampu mencari, memilah dan mengolah informasi dari berbagai sumber; (2) mampu mempelajari hal-hal baru untuk memecahkan masalah sehari-hari; (3) memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. (4) memahami, menghargai dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk; (5) mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat, lingkungan dan perkembangan global.

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar memiliki makna dan tujuan tersendiri. Hal ini berkaitan dengan ciri-ciri atau karakteristik anak yang bersangkutan. Oleh karena itu proses pembelajaran harus diciptakan atas dasar pemahaman dan bagaimana anak tumbuh dan berkembang. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar yang secara praktis dikembangkan guru sekolah dasar, dituntut untuk berorientasi pada perkembangan anak secara tepat (Sumantri, 2001).

Dengan memahami karakteristik siswa yang suka bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu pembelajaran diusahakan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Guru harus memperhatikan beberapa prinsip motivasi, prinsip latar belakang, prinsip pemusatan perhatian, prinsip keterpaduan, prinsip pemecahan masalah, prinsip menemukan, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip belajar sambil bermain, prinsip perbedaan individu, dan prinsip hubungan sosial (Isjoni : 2007:66).

Anak usia SD sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan, baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun badaniyah. Kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama sehingga terjadi berbagai

variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak SD walaupun mereka ada pada usia yang sama.

Dengan melihat perkembangan karakteristik anak yang merupakan masa keemasan atau yang disebut masa *Golden Age*, biasanya ditandai dengan perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat.

Dengan bertitik tolak pada tahap perkembangan anak usia sekolah dasar hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki karakteristik tersendiri untuk berkembang secara optimal. Dimana dalam proses berpikir, mereka belum dapat memisahkan dari dunia konkret atau hal-hal faktual sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama dimana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang diamati karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan. Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat.

Sejalan dengan itu, Hyde & Bizar (Purta, 1991 ) mengemukakan tujuh prinsip pembelajaran IPS yang seyogianya dilaksanakan oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran, yaitu ;

- 1) Menyadari bahwa skema kognitif ; salah-konsep atau teori – teori sosial yang dimiliki siswa senantiasa akan dibawanya ke dalam kelas
- 2) Lebih memperhatikan pada adanya sudut pandang yang berbeda – beda dari setiap siswa
- 3) Membantu siswa mengeksplorasi, menggenerate, memantapkan, mengeksleborasi dan merefleksi ide-ide pokok yang terdapat di dalam konsep siswa
- 4) Merancang pembelajaran yang bersifat inkuiri sistematis yang mengaitkan dan menjembatani kesenjangan yang terjadi antara konsep siswa dengan konsep yang diharapkan kurikulum
- 5) Mempedomani siswa dengan berbagai konsep – konsep arahan atau mendorong siswa agar berhasil mencapai pengertian baru atau dalam merestrukturisasi skemanya

- 6) Melakukan tukar pikiran dan proses – proses metakognitif sehingga siswa dapat melakukan refleksi terhadap proses yang terjadi
- 7) Mengelaborasi skemata mereka dengan membantunya melihat kaitan – kaitan antara apa yang telah mereka ketahui dalam bidang – bidang kajian dan permasalahan yang terdapat dalam IPS

Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah penting bagi para pendidik dalam hal ini guru agar melaksanakan pembelajaran di kelas perlu memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar, sarana dan prasarana serta penerapan pendekatan, model, dan metode pembelajaran sehingga dalam mengkonstruksikan wawasan pengetahuan dan implementasinya dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan motivasi peserta didik.

Pendapat tersebut mengandung pengertian bahwa pembelajaran selain harus mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif, juga harus berpusat pada siswa sehingga disini peran guru adalah sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, dalam hal ini guru harus meningkatkan kualitas belajar bukan semata-mata aspek metodologis dan teknis, akan tetapi mesti dikaji dalam antisipasi pengembangan kemampuan keterampilan sosial dan dapat membangun motivasi siswa dalam belajar.

Sejalan dengan yang ungkapkan oleh Nu'man Somantri bahwa ”

salah satu tantangan mendasar dalam pembelajaran IPS dewasa ini adalah mencari strategi proses pembelajaran inovatif yang memungkinkan bagi peningkatan mutu pendidikan IPS. Hal ini dirasakan mendesak seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan konsep yang akan diajarkan adalah salah satu cara agar pembelajaran lebih efektif. Dalam penggunaan metode pembelajaran guru juga harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Hal ini disebabkan dalam proses belajar mengajar, tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama dan pemahaman

siswa terhadap materi yang diberikan berbeda-beda, ada yang cepat, ada yang sedang dan ada pula yang lamban.

Menurut Schug, Todd dan Berry (Sunal 1993) bahwa ;

Siswa menghendaki pembelajaran yang bersifat *group projects, field trips, independent work, less reading, discussion, clear examples, students planning, and challenging, learning experiences, class activity, role playing, dan simulation*

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk menentukan metode pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Untuk itulah guru harus memilih metode yang sesuai dengan tuntutan tersebut. Sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode *role playing* yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan yang efektif.

*Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Misalnya melalui metode ini siswa akan merasa termotivasi dalam pembelajaran IPS yang katanya sarat dengan hapalan ternyata bisa dilakukan melalui kegiatan bermain peran, selain itu keterampilan sosial siswa akan meningkat melalui kegiatan bermain peran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Desmita, (2009:14) menyatakan bahwa :

Salah satu fungsi permainan sosial dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dalam peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi dewasa

Metode *role playing* (bermain peran) ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk : (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan jelas dan dapat dihayati oleh anak ; (b) melatih anak -anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis dan (c) melatih anak dapat bergaul dan memberikan kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Melalui metode *role playing* (bermain peran) siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.

Bruce Joyce (2009:329) mengatakan esensi dari *role playing* sebagai berikut ;

Keterlibatan siswa dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan memahami apa yang muncul dari keterlibatan maka proses *role playing* bertujuan untuk (a) mengeksplorasi perasaan siswa, (b) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (c) mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (d) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda “

Berdasarkan pada berbagai kajian tersebut di atas serta melihat permasalahan dan fenomena yang terjadi terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar maka peneliti akan melakukan kajian tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak sebagai prasyarat terbentuknya motivasi belajar dan keterampilan sosial anak. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS” ( *Studi Quasi Experiment terhadap Siswa Kelas III SDN 2 Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon*).

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah penelitian dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Konsep-konsep IPS yang sarat dengan materi tidak bisa diaplikasikan siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga keterampilan sosial mereka rendah dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.
2. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, hasil belajar siswa dirasakan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS rendah pula.
3. Penggunaan model dan metode pembelajaran IPS yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS belum bervariasi sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut ;

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa ?
2. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut dan menganalisis tentang hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan sosial siswa

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya, sedangkan lebih khusus diharapkan bermanfaat bagi para siswa dan guru serta praktisi pendidikan. Berikut manfaat penelitian yang dibagi dua kategori, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

- a) Penelitian mengenai pembelajaran IPS melalui penerapan metode *role playing* dapat bermanfaat untuk mengetahui metode yang cocok lainnya dalam pembelajaran IPS.
- b) Memberikan kontribusi pada pengembangan bidang keilmuan IPS mengenai model-model pembelajaran yang efektif.

## 2. Manfaat praktis

### a) Bagi Siswa

- Meningkatnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPS

Siswa yang tadinya kurang berpartisipasi berubah menjadi lebih berpartisipasi secara aktif seperti yang diharapkan guru. Peran siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam pembelajaran IPS antara lain dengan adanya peningkatan kualitas belajar bukan semata-mata aspek metodologis dan teknis tetapi mesti dikaji dalam antisipasi kemampuan sosial, berpikir, hingga nilai untuk mengembangkan budaya belajar sepanjang hayat

- Meningkatnya kemampuan keterampilan sosial siswa

Keterampilan sosial yang dimaksud yaitu kemampuan anak dalam melakukan suatu perbuatan dengan lancar disertai dengan kecepatan dan ketepatan sehingga dapat diterima secara sosial dan mempunyai keuntungan positif bagi pihak manapun. Penguasaan keterampilan sosial akan memungkinkan anak untuk memperoleh interaksi dan penerimaan sosial yang lebih baik.

- Penerapan metode *role playing* dapat memberikan pengetahuan baru dalam meningkatkan kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran lainnya. Dengan adanya penerapan *metode role playing*, diharapkan siswa akan memiliki konsep baru yang dapat dikembangkan sehingga pembelajaran bisa lebih menantang dan bermakna bagi siswa dan memberikan pengalaman baru.

### b) Bagi Guru

- Bertambahnya wawasan pengetahuan dan pemahaman yang baru bagi guru dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran

IPS. Dalam mengembangkan suatu metode pembelajaran, guru memiliki kemampuan yang baik mengenai subjek yang akan diajarkan, serta mampu mengikuti kode etik profesional dan menjaga serta mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam pembelajaran IPS khususnya.

c) Bagi Sekolah

- Penerapan metode role playing dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang relevan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah. Berdasarkan esensi tujuan role playing bahwa terdapat keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut.

## E. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang digunakan baik dalam judul maupun isi penelitian ini yang perlu diklarifikasi agar diperoleh kesamaan persepsi, istilah-istilah tersebut antara lain ;

### 1. Metode *Role Playing* (Bermain Peran).

Menurut Hamzah B.Uno (2007 : 14) mengemukakan bahwa bermain peran adalah suatu model pembelajaran sosial. Dikatakan model pembelajaran sosial karena pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori model pembelajaran sosial lebih menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model-model dalam kategori pembelajaran sosial difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses yang demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. dalam kegiatan role playing, anak akan melakukan kegiatan berpura-pura atau bermain imajiasi yang spontan dan mandiri pada saat anak menguji, menjernihkan, dan meningkatkan pengalaman atas diri dan dunianya sendiri. Pada kegiatan ini, guru mempersiapkan berbagai tokoh dan karakter dengan tujuan agar anak siswa dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya untuk mengekspresikan melalui peran tokoh/karakter yang dimainkannya. Dengan

demikian kegiatan ini akan menarik dan memotivasi anak untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya secara utuh. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *role playing* antara lain ;(a) Pemanasan, yaitu menyampaikan dan membahas situasi ; (b) Pemilihan peran ; (c) mengatur setting ; (d) menyiapkan pengamat ; (e) mengaplikasikan permainan ; (f) diskusi dan evaluasi ; (g) mengulang permainan ;(h) diskusi dan evaluasi ; dan (i) mengungkap pengalaman

## 2. Motivasi Belajar Siswa

Menurut Sardiman (2012 : 73), motivasi adalah daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan”. Sedemikian banyaknya pengertian mengenai motivasi maka dalam pembelajaran motivasi diartikan sebagai (a) dorongan yang timbul pada diri seseorang secara disadari atau tidak disadari untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, (b) usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dari dua motivasi, maka motivasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ; (a) Motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang disebut motivasi intrinsik, (b) motivasi yang berasal dari luar yang berupa pembentukan dari orang lain yang disebut motivasi ekstrinsik. Secara alami, motivasi siswa sesungguhnya berkaitan dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran Motivasi sangat diperlukan bagi terciptanya proses pembelajaran di kelas secara efektif. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun pencapaian hasil. Seorang siswa yang memiliki motivasi tinggi pada umumnya mampu meraih keberhasilan dalam proses maupun output pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, bisa berkembang dua situasi yang berbeda berkaitan dengan motivasi siswa. Seorang guru merasa bersemangat ketika siswa yang dihadapi memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. sebaliknya, guru bisa merasa kecewa ketika melihat siswanya tidak termotivasi terhadap pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu mengekspresikan berbagai cara agar motivasi siswa dapat muncul dan berkembang dengan baik. Ericksen menegaskan “*Effective learning in the classroom depends*

*on the teacher's ability.....to maintain the interest that brought students to the course in the first place.*” Adapun indikator-indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah ;

- a) Frekuensi kehadiran dengan subindikator (a) kehadiran di sekolah/kelas, (b) mengikuti PBM di kelas.
- b) Tekun dan rajin mengerjakan tugas dan kesulitan dengan subindikator (a) menyelesaikan tugas yang diberikan guru, (b) bertanggungjawab terhadap tugas, dan (c) berusaha mengatasi kesulitan.
- c) Mampu bekerja mandiri maupun kelompok dengan indikator (a) penyelesaian tugas, dan (b) Bekerjasama
- d) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar dengan subindikator (a) kebiasaan dalam mengikuti PBM, dan (b) semangat dalam mengikuti PBM.
- e) Percaya diri dalam menyelesaikan tugas dengan subindikator (a) menyelesaikan tugas tepat waktu, dan (b) menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain.

### 3. Keterampilan Sosial

Dalam perspektif psikologis, social skills dapat didefinisikan sebagai

*“... an individual ability to express both positive and negative feelings in the interpersonal context without suffering consequent loss of social reinforcement... in a large variety of interpersonal contexts... involving .... The coordinated delivery of appropriate verbal and non verbal responses. (Bellack dan Hersen (1977: 145).*

Sedangkan dalam perspektif studi sosial terminologi *social skills* pada hakekatnya adalah

*“...as responsibility, willingness to cooperate, and contribute to the group project. Within the dynamics of a small group, each member has opportunities to act as an individual, interact within others in the discussion and planning, and react to decisions and problems” (Joyce & Alleman-Brooks, 1979: 139).*

Menurut Chaplin (Suhartini, 2004:18) keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan, dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan

kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya Keterampilan sosial yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan anak dalam melakukan suatu perbuatan dengan lancar disertai dengan kecepatan dan ketepatan sehingga dapat diterima secara sosial dan mempunyai keuntungan positif bagi pihak manapun. Penguasaan keterampilan sosial akan memungkinkan anak untuk memperoleh interaksi dan penerimaan sosial yang lebih baik.

Adapun keterampilan sosial yang akan diteliti dari siswa kelas III SDN 2 Jatianom adalah sebagai berikut ;

- 1) Keterampilan mendengarkan orang lain, subindikasinya adalah (a) memperhatikan dengan konsentrasi yang relatif lama, dan (b) tepat dalam menyimpulkan sesuatu yang telah dilihat dan didengarnya.
- 2) Keterampilan bertanya, subindikasinya adalah (a) cepat dan tepat dalam mengemukakan pendapat atau gagasan, (b) lancar dalam berbahasa dan berkomunikasi, dan (c) cepat dalam menanggapi pernyataan/pertanyaan.
- 3) Keterampilan menjalin dan memelihara pertemanan, subindikasinya adalah (a) mudah berteman dengan siapapun dan (b) mampu menjauhkan diri dari konflik pertemanan.
- 4) keterampilan bekerjasama, dengan subindikasinya (a) menyelesaikan tugas kelompok, dan (b) saling bertukar pikiran dan pendapat.
- 5) keterampilan mau berbagi, subindikasinya adalah (a) menunjukkan sikap toleran, dan (b) mau berbagi mainan/barang yang dimiliki.

#### **F. Struktur Organisasi Tesis**

Di dalam tesis ini terdiri dari lima bab. Bab I tentang pendahuluan, Bab II tentang Kajian Pustaka, Bab III tentang Metode Penelitian, Bab IV tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V tentang Kesimpulan dan Saran.

Bab I berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi tesis.

Bab II berisi tentang kajian teori yang mencakup motivasi belajar, keterampilan sosial, metode *role playing*, paradigma penelitian, hipotesis, dan penelitian yang relevan.

Bab III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji coba alat pengumpul data, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran .

