

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan observasi pada tanggal 28 Maret 2015 waktu pukul 14.00 di SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung kelas VIII-C, terlihat bahwa siswa tidak memiliki ketertarikan untuk belajar ataupun menanggapi hal-hal yang dilakukan oleh guru ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tidak sedikit siswa yang mengobrol bahkan menguap karena mengantuk. Selain itu, siswa terlihat pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, tidak ada siswa yang bertanya maupun menanggapi apa yang guru sampaikan. Semuanya terjadi karena siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi IPS.

Pada saat pengamatan awal guru IPS sedang menjeaskan materi Hubungan Sosial dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selama pengamatan, peneliti mengamati bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPS guru sering menggunakan satu metode yaitu metode tanya jawab. Setelah kegiatan mengajar dengan bertutur kata maka seringkali diikuti dengan tanya jawab atau sering digunakan diantara pelaksanaan metode ceramah atau digunakan pula untuk berbagai tujuan. Bertanya dapat pula digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep, generalisasi, atau mata pelajaran. Berbagai pertanyaan mengharuskan siswa untuk mengingat kembali informasi yang pernah dibaca atau didengar dalam diskusi kelas.

Akan tetapi, peneliti mengamati bahwa pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru kepada siswa hanya pernyataan yang bersifat kognitif yaitu pertanyaan seputar penjelasan materi yang jawabannya ada dalam LKS. Pertanyaan bentuk itu dapat dikategorikan dengan “tingkatan rendah” (*lower level*). Dikategorikan sebagai bentuk pertanyaan berkadar rendah oleh karena siswa hanya sekedar diminta untuk mengingat atau semacamnya namun tidak melibatkan kognitif tingkat tinggi, aplikasi sintesis, penafsiran, pengertian tentang sebab dan akibat, serta penilaian.

Berangkat dari permasalahan di atas dan berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung, terlihat bahwa siswa kurang memiliki rasa kebersamaan melalui kerjasama, menurut Sumaatmaja, (1984;154). Menjabarkan kerjasama ke dalam beberapa dimensi pengertian, Pengertian Kerjasama Menurut para Ahli diantaranya

1. Suatu tindakan untuk mencapai tujuan atau keuntungan bersama.
2. Bantuan yang diberikan oleh orang lain maupun organisasi, kelompok, atau negara lain.
3. Adanya keinginan untuk memiliki hubungan kerjasama antar kelompok.

Padahal pada dasarnya hidup kerjasama tertuang dalam pembelajaran IPS namun siswa belum memiliki tindakan yang dapat menguntungkan bagi siswa lainnya, ketika pembelajaran IPS berlangsung sebagian siswa tidak memiliki rasa kepedulian saling bantu dengan siswa lainnya untuk membangun kerjasama, siswa kurang memiliki hubungan emosional dalam membangun kerjasama dalam kelompok pada pembelajaran IPS . Selain itu, siswa terlihat pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, tidak ada siswa yang bertanya

maupun menanggapi apa yang guru lakukan dan sampaikan. Semuanya terjadi karena siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi IPS.

Permasalahan yang ditemukan peneliti merupakan salah satu permasalahan dalam konsep pembelajaran di dalam sekolah padahal sekolah merupakan titik sentral dalam pembentukan sikap bagi seluruh siswanya, hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (124 : 1995) bahwa “Sekolah merupakan suatu lembaga yang bertujuan mempersiapkan anak untuk hidup sebagai anggota masyarakat yang sanggup berpikir dan berbuat efektif”. Selain itu sekolah harus bisa mengembangkan siswa untuk hidup secara bersama yang disertai prinsip semangat kerjasama dan solidaritas sosial karena dalam proses belajar seorang siswa juga membutuhkan rasa aman. Menurut Silberman (24 : 2004) “Salah satu cara utama untuk mendapatkan rasa aman adalah menjalin hubungan dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok” .

Sumaatmaja, (1984;20). Menjelaskan bahwa Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa 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.

Dengan demikian, diharapkan dengan guruan IPS dapat menciptakan warga negara yang memiliki kemampuan untuk menganalisis masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta dapat berperan aktif untuk ikut serta dalam proses pengambilan keputusan dan menjalankan keputusan pemecahan masalah sosial. 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 tindakan yang bermakna bagi kepentingan masyarakat. Hal ini merupakan salah satu sasaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS untuk menciptakan siswa sebagai makhluk sosial dan manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam rangka meningkatkan kerjasama antar siswa di SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung pada umumnya guru memberikan tugas– tugas kelompok yang hanya terbatas pada aspek kognitif saja, sementara aspek motorik dan afektinya terabaikan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode simulasi, hal ini lebih sesuai dengan kondisi siswa yang cenderung lebih suka meniru. Maka peneliti memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara melibatkan siswa ke dalam pembelajarn yaitu dengan metode *Role Playing* dengan tujuan suatu kegiatan yang akan untuk menumbuhkan dan melatih kerjasama sebab di dalam *Role Playing* siswa tidak bermain sendiri melainkan bermain secara kelompok yang akan terjadi interaksi satu sama lain, disamping mereka bermain, mereka sekaligus mengasah keberanian di depan umum . Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak siswa untuk perkembangan pengetahuannya.

Kerjasama bisa merupakan pemberian bantuan maupun saling memberikan bantuan hal ini bertujuan untuk mempererat rasa persaudaraan. Selain dilakukan oleh perseorangan maupun kelompok tertentu, kerjasama juga dilakukan antar negara. Hal ini berkenaan dengan hubungan diplomatik

untuk menjaga perdamaian dunia secara lebih global.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan siswa di lapangan, materi pelajaran IPS dipandang sebagai pelajaran yang terlalu banyak teoritis, bosan hapalan, kurang memberikan contoh yang kontekstual. Ketika guru memberikan latihan soal, sebagian besar siswa malas untuk mengerjakannya, dikarenakan harus membaca di buku teks dan tidak suka belajar IPS karena harus menghafal konsep yang panjang. Ditemukan bahwa tidak semua siswa mampu berinteraksi dengan baik di kelas, sehingga tingkat kerjasamanya pun kurang, seperti halnya yang terjadi di kelas VIII-C, terdapat siswa yang tidak mampu berinteraksi baik dengan teman-teman sekelasnya, sehingga pada saat guru menugaskan siswa khususnya di kelas VIII-C tentang pembelajaran hubungan sosial untuk bermain peran, dia tidak mendapatkan kelompok, itu disebabkan karena siswa tersebut kurang berinteraksi dengan teman-teman lainnya, ada pun alasan lainnya disebabkan oleh adanya faktor kurangnya minat belajar dari siswa tersebut sehingga tidak mendapat kepercayaan dari teman-teman sekelasnya untuk bergabung dalam kelompok belajar, faktor lainnya adalah siswa tersebut memiliki sikap yang kurang baik dimata teman-teman kelasnya. Hal ini membuat teman-temannya enggan untuk bekerjasama dengan siswa tersebut dan membuat kepercayaan diri siswa tersebut berkurang saat proses belajar mengajar, sehingga motivasi belajarnya pun terus berkurang dan membuat hasil belajarnya di sekolah tidak maksimal dengan nilai-nilai yang diperolehnya kurang memuaskan.

Menarik dari data awal di lapangan ketika pengamatan bahwa salah satu

metode pembelajaran yang dapat memunculkan kerjasama antar siswa adalah metode *Role Playing* ini merupakan salah satu model pembelajaran bagi siswa untuk mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai salah satu model pembelajaran, *Role Playing* dapat dilihat dari segi pribadi dan sosial. Dari segi pribadi, model ini membantu siswa untuk menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, siswa juga diajak untuk belajar memecahkan masalah yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelasnya. Dari segi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian dengan adanya model ini siswa dapat menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Menurut Joyce dan Weil (2000 : 34) Bermain peran (*role-playing*) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Role Playing pada dasarnya mempunyai landasan filosofi konstruktivistikme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak sekedar menghafal, tetapi mengkontruksi atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru melalui fakta-fakta atau proporsi yang mereka alami dalam kehidupannya.

Dengan menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran di kelas, siswa tidak hanya mampu memecahkan sebuah masalah serta dapat bekerja sama dengan kelompok sosialnya saja, tetapi *Role Playing* juga mampu membangkitkan kerjasama di dalam kelompok yang beranggotakan teman-teman sekelas. Kerjasama itu penting karena sangat mempengaruhi perubahan sosial budaya. Perubahan sosial yang mencakup sikap setiap orang dan kondisi suatu lingkungan yang didominasi oleh perbedaan, sehingga kerjasama harus diterapkan dari semenjak dini. Cara untuk membangun kerjasama yang paling sederhana adalah saling menghormati perbedaan diantara teman sekelas dan tidak memilih-milih teman di kelas. Kerjasama akan terlihat pada saat pembelajaran dikelas dengan menerapkan metode *Role Playing*, siswa akan bergabung dengan siswa lainnya untuk memainkan peran mereka masing-masing dalam sebuah cerita, kerjasama antar siswa akan di uji dalam pembelajaran ini. kondisi aktual bahwa kerjasama dikalangan siswa masih rendah maka IPS diharapkan menjadi media utama dalam meningkatkan kerjasama diantara siswa.

Berdasarkan hasil pemikiran literasi dan di tunjang hasil observasi, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang “Penerapan metode *Role Playing* berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah penulis melakukan observasi awal dapat teridentifikasi rendahnya kerjasama antar siswa yaitu indikatornya:

1. Tindakan,
2. Saling membantu,
3. Hubungan,

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan teridentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang memiliki rasa kepedulian sesama teman.
2. Siswa pada umumnya memiliki jiwa individualis.
3. Kurang terlatihnya kerjasama antar siswa.
4. Guru kurang memberikan motivasi terhadap siswa untuk kerjasama kearah yang lebih normativ.
5. Penerapan metode *Role Playing* jarang dilakukan oleh guru.
6. Guru hanya menggunakan metode ceramah variasi tanya jawab.
7. Diperlukan perbaikan metode *Role Playing* untuk menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa.

Jadi pada intinya bahwa kerjasama antar teman masih relatif rendah.

C. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merasa perlu untuk merumuskan permasalahan agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Secara umum yang menjadi inti dari permasalahan penelitian ini adalah “ Bagaimana penerapan pembelajaran IPS ? “Penerapan metode *Role Playing* berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan kerjasama

antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung)”. Dari penulisan tersebut penulis rinci menjadi 3 sub rumusan, yaitu ...

1. Bagaimanakah perencanaan Penerapan metode Role Playing berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan Penerapan metode Role Playing berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung ?
3. Bagaimanakah kecenderungan kerjasama antar teman dalam pembelajaran IPS antara pra siklus dengan siklus selanjutnya?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban yang dikemukakan diatas, yang secara umum adalah untuk memperoleh gambaran secara nyata mengenai penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kerjasama antar teman dalam mata pelajaran IPS. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui gambaran tentang perencanaan Penerapan metode Role Playing berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan

kerjasama antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung.

2. Untuk mengetahui gambaran tentang pelaksanaan Penerapan metode Role Playing berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui gambaran tentang kecenderungan kerjasama antar teman dalam pembelajaran IPS antara pra siklus dengan siklus selanjutnya.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penerapan metode role playing untuk meningkatkan kerjasama antar teman dalam mata pelajaran IPS, yaitu :

1. Manfaat Teoritis :

Menurut Joyce dan Weil (2000 : 34) Role Playing (role-playing) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (social models). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang Peserta didik baik secara sosial maupun intelektual. Dengan demikian manfaat dari peneliti ini adalah:

- a. Role Playing bermanfaat untuk meningkatkan kerjasama antar peserta didik di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung.

b. Role Playing bermanfaat untuk merangsang perilaku kooperatif peserta didik di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung dalam pembelajaran IPS baik secara sosial maupun intelektual.

Menurut Sumaatmaja, (1984;154). Menjabarkan kerjasama ke dalam beberapa dimensi pengertian, Pengertian Kerjasama Menurut para Ahli diantaranya:

1. Suatu tindakan untuk mencapai tujuan atau keuntungan bersama
2. Bantuan yang diberikan oleh orang lain maupun organisasi, kelompok, atau negara lain,
3. Adanya keinginan untuk memiliki hubungan kerjasama antar kelompok.

Dengan demikian manfaat dari penelitian ini yaitu pertama, terciptanya kerjasama antar peserta didik di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung untuk mencapai tujuan bersama. Kedua, terciptanya upaya saling membantu antara peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung sebagai bentuk kerjasama kelompok. Dan ketiga, adanya keinginan peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok guna mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung.

2. Manfaat Praktis :

1. Bagi siswa, peningkatan kerjasama melalui penerapan metode *Role Playing* akan menjadikan mereka lebih mengoptimalkan kemampuan mereka baik dalam berpikir, bernalar, memahami

- konsep-konsep IPS, dan menyelesaikan permasalahan IPS baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari melatih kerjasama.
2. Bagi guru, peningkatan kerjasama melalui menerapkan metode *Role Playing* merupakan hal penting yang dapat diperoleh siswa dalam belajar IPS yang sangat jarang ditemui guru dalam proses belajar-mengajar, sebagai informasi alternatif dan gambaran positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif selain metode konvensional.
 3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk mempersiapkan lembaganya mengembangkan guruan IPS ke arah yang lebih baik, dengan mengembangkan proses belajar-mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memberi bekal keterampilan hidup di masa yang akan datang.
 4. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang guruan pada umumnya dan sebagai masukan bagi pengembangan ragam bentuk penelitian di bidang IPS lebih lanjut, khususnya dalam rangka meningkatkan kerjasama siswa.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara garis besar penulis memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi pemaparan konsep-konsep yang mendukung penelitian yaitu terkait “Penerapan metode Role Playing berbasis isu sosial disekitar siswa untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dalam materi hubungan sosial mata pelajaran IPS” yang diambil dari berbagai literatur, sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan tahapan-tahapan penelitian yang ditempuh untuk menyelesaikan penelitian, dimulai dari persiapan, prosedur pelaksanaan, analisis data yang mencakup sumber data, teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil yang didasarkan pada data, fakta, dan informasi yang dikolaborasikan dengan berbagai literatur yang menunjang.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memaparkan keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan penulis sebagai jawaban atas pernyataan yang diteliti serta saran dan rekomendasi yang diberikan penulis pada berbagai pihak terkait guna menunjang pengembangan penelitian dan progres hasil penelitian kedepannya

dalam penerapan metode bermain peran/*Role Playing* untuk meningkatkan kerjasama antar teman dalam mata pelajaran IPS.