

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) menurut Awan Mutakin dalam mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan. (Ahmad Susanto, 2014:11-12) Pada dasarnya IPS di sekolah dasar yaitu memberikan bekal kepada siswa untuk mengembangkan segala kemampuannya, baik pengetahuan ataupun keterampilan sosial baik di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Serta untuk bekal siswa ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini perlu adanya wadah bagi siswa untuk memupuk kemampuan-kemampuan yang ada pada diri siswa tersebut melalui pola pembelajaran yang aktif.

Pembelajaran IPS dikatakan bermakna apabila siswa belajar IPS dapat mengintegrasikan seluruh pengetahuan, keyakinan, nilai-nilai, sikap dan keterampilan sosial yang dapat bermanfaat baik untuk pribadinya atau pun masyarakat, siswa harus dapat terjun langsung terlibat pada pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran IPS dapat dikatakan IPS yang *Powerfull* atau dikatakan pembelajaran yang bermakna dikarenakan siswa ikut terlibat aktif dan berperan di dalamnya (NCCS, 2000 : 11-13).

Siswa dapat dikatakan aktif jika siswa lebih banyak condong terlibat melakukan aktivitas pembelajaran dan lebih dominan aktif dibanding pengajar tersebut yaitu seorang guru. Keterlibatan siswa pada saat pembelajaran menjadikan terjadinya suatu interaksi sosial baik dengan guru ataupun dengan siswa lainnya. Sehingga membuat peserta didik

menjadi lebih aktif dan suasana kelas menjadi terasa hidup. Tidak hanya itu, seperti apa yang kita ketahui bahwa dunianya siswa sekolah dasar yaitu bermain, disamping belajar siswa lebih senang dengan sebuah permainan, permainan dapat disatu padukan dengan belajar atau yang dapat dikatakan dengan bermain sambil belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar guna bertujuan untuk memperoleh suatu perubahan baik pengetahuan ataupun tindakan yang mempengaruhi terhadap tujuan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar guru melakukan variasi pembelajaran berupa model pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Menurut Sholehudin (2000) Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, memberikan kesempatan anak bermain berarti memberikan kesempatan anak belajar. Belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya (sholehuddin, 2000).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar pada kelas tinggi khususnya pada pembelajaran sejarah , pembelajarannya lebih dominan kepada guru yang aktif dibandingkan siswa itu sendiri. Yang dapat dikatakan bahwa pembelajaran satu arah, dimana guru hanya memberikan suatu pembelajaran kepada siswa tersebut dengan tidak melibatkan siswa secara aktif. Guru terus-menerus memberikan asupan pembelajaran namun tidak memberikan kesempatan siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

Hal ini dapat menghambat perkembangan setiap kemampuan anak baik pengetahuan, ataupun keterampilan lainnya. materi mengenai sejarah yang disampaikan dengan mengacu kepada ceramah, sehingga apa yang

disampaikan guru, siswa hanya mengingat sekilas saja dikarenakan rasa jenuh membuat anak kurang respon terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya kelas tinggi pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia oleh BPUPKI dan PPKI belum dapat terciptanya pembelajaran yang aktif, hal ini dilihat dari nilai siswa pada hasil belajar siswa yang di berikan berupa 10 butir soal mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru dari 24 siswa hanya 8 siswa yang termasuk memenuhi nilai diatas KKM atau dapat dikatakan “Lulus” dengan nilai terbesar 70 dan nilai terkecil 60 dan terdapat 16 siswa yang nilainya di bawah KKM “Tidak Lulus” dengan nilai rata-rata kelas yakni 51,66 ini termasuk kedalam kriteria “Cukup”. Terlihat ada siswa yang cepat dalam mengerjakan soal tersebut namun dengan teguran guru dikarenakan siswa mnegerjakan dengan asal. Hal Ini menunjukkan rendahnya keaktifan belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang telah siswa peroleh pada akhir pembelajaran atau tercapainya kompetensi dasar yang diharapkan.

Maka dari itu, untuk mengatasi persoalan tersebut variasi pembelajaran sangat diperlukan oleh seorang guru saat pembelajaran ataupun pemberian materi disampaikan, tidak hanya melalui ceramah saja, namun dapat diatasi melalui permainan peran, karena pada dasarnya siswa sekolah dasar khususnya tidak lepas dari kata bermain, hendaknya guru membuat situasi pembelajaran yang sangat menarik agar siswa termotivasi dan ikut serta aktif dalam pembelajaran dikelas dengan memvariasikan sebuah permainan yang dibuat masih dalam lingkup pembelajaran. atau yang disebut dengan bermain belajar.

Model role playing (Hamdani, 2011:87) merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati.

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Fannie Shaftel (1967) merupakan teoritis utama dalam model role playing ini bahwasanya dengan menggunakan model *Role Playing* ini keaktifan siswa terlihat pada saat proses pembelajaran. seperti apa yang dinyatakan oleh E.Mulyasa (2002 : 32) bahwa Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. juga keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran berpengaruh juga terhadap Hasil Belajar siswa.

Menurut Nasution (dalam PPG-PGSD 2012) Hasil Belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Jadi ada keterkaitannya dengan keaktifan belajar pada saat proses pembelajaran, maka dari itu agar adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di perlukannya variasi pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dan siswa dapat mengembangkan kemampuannya, baik pengetahuan ataupun keterampilan siswa itu sendiri melalui Variasi pembelajaran yang sangat diharapkan yaitu model bermain peran (*role playing*). Dengan menggunakan model role playing (bermainperan) ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran IPS pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan Indonesia, guna meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Kadubeureum 1 pada proses kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu, peneliti sebagai calon guru tertarik melakukan penelitian yang berjudul “PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA”

B. RUMUSAN MASALAH

UPI Kampus Serang

Dina Nurfaejriah, 2017

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan model *role playing*?
2. Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 dengan menggunakan model *role playing* ?
3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 dengan menggunakan model *Role Playing* ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan model *role playing*.
2. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Kadubeureum 1 pada pembelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia dengan menggunakan model *Role Playing*.

UPI Kampus Serang

Dina Nurfajriah, 2017

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH KEMERDEKAAN INDONESIA

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

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Untuk siswa

Melalui model pembelajaran bermain peran (*Role playing*) dapat memicu siswa untuk lebih semangat dan berperan aktif dalam belajar serta menumbuhkan minat, dan bakat anak khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Untuk Guru.

Melalui penggunaan model bermain peran (*Role playing*) dapat membantu guru mengatasi persoalan pada saat pembelajaran baik di dalam ataupun di luar kelas. Serta sebagai jembatan guru untuk meningkatkan keprofesionalnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien.



