BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup dan selalu berubah lantaran mengikuti perkembangan zaman, tekhnologi, dan budaya masyarakat (Yamin, 2010:1). Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk bekal dimasa yang akan datang. Tujuan pendidikan menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter, sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat didalam berbagai lingkungan.Di dalam Undang- Undang No.20 Tahun 2003 Sagala(2003: 3) ditegaskan bahwa,

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Di dalam materi pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada siswa sekolah dasar dapat dimulai dari hal yang ada disekitar lewat kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa dapat mengetahui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara nyata IPS merupakan pembelajaran yang berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya serta bidang studi yang mempelajari tentang permasalahan sosial, khususnya masyarakat hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahan masalahnya serta mempunyai tujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang mempunyai sikap sosial dalam menyikapi suatu permasalahan dan berwawasan luas.

Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Sapriya (2009: 8) adalah sebagai berikut ini.

> Tujuan pendidikan IPS ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga Negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Sedangkan tujuan mata pelajaran IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk dan ditingkat lokal, nasional dan global. (Depdiknas. 2006: 45)

Tujuan mata pelajaran IPS yang diharapkan Sapriya (2009: 8) dan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 45) di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPS harus dapat memberikan bekal pengetahuan di dalam kehidupan masyarakat baik etika ataupun norma-norma dan nilai-nilai sosial kemanusiaan dengan harapan etika, norma-norma dan nilai-nilai sosial para siswa nanti menjadi orientasi nilai dalam kehidupannya di masyarakat.

Dalam memahami tujuan mata pelajaran IPS, seorang guru hendaknya harus pintar dalam melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya, jangan hanya telah selesai menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas dengan baik, tetapi saat menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas seorang guru harus dikemas semenarik mungkin sehingga para siswa merasa termotivasi dan tidak bosan. Seorang guru juga bertanggung jawab untuk membina para siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehari-hari, sehingga mereka betul-betul mampu mandiri dengan menggunakan konsep, fakta, dan teori-teori yang telah para siswa dapat di dalam kelas, khususnya masalah yang terdapat diluar kelas ataupun tengah-tengah masyarakat.

Selain memahami tujuan tersebut, guru juga harus bisa memotivasi siswa untuk bertindak dalam memutuskan suatu tindakan, serta harus menggali pengalaman siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikirnya. Dalam proses menggali kemampuan tersebut tidaklah gampang, semua butuh proses dan semua butuh kesabaran, keahlian dan keseriusan khususnya untuk seorang guru, sebab setiap siswa memiliki karakteristik masing-masing. Materi dan tujuan pembelajaran juga harus kompleks, semua harus terlaksana secara seimbang dan

selaras agar tidak terjadi kepincangan satu sama lain. Oleh karena itu guru harus mengetahui segala karakteristik siswa, mata pelajaran beserta materi yang akan disampaikan. Dalam memberikan pelajaran tersebut tentunya harus dan memerlukan beberapa kemampuan profesional dalam melakukan proses belajar mengajar pendidikan IPS, karena yang menjadi fokus penelitian ini adalah mata pelajaran IPS, maka guru juga harus mengetahui tujuan pembelajaran IPS karena tujuan merupakan komponen yang harus diperhatikan dalam mengembangkan suatu kurikulum.

Namun dalam kenyataan di lapangan pembelajaran IPS belum sampai kepada tujuan yang sudah diterapkan, seorang guru masih menyampaikan materi pelajaran dengan monoton, sehingga siswa pun pasif, diam, duduk dan mendengarkan materi yang disampaikan guru.Siswa pun kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, khususnya IPS.

Jhon Locke (Yamin, 2003 : 15) mengatakan ‘karena murid harus membangun sendiri pengetahuan mereka, seorang guru harus melihat mereka bukan sebagai lembaran kertas putih kosong’. Dalam proses pembelajaran guru harus memberikan para siswa peluang untuk membangun pengetahuan yang mereka punya karena itu merupakan dasar untuk membangun pengetahuan selanjutnya. Dengan mengetahui pengetahuan dasar siswa, guru dapat menyusun stategi memilih metode yang tepat pada siswa.Metode yang digunakan sangat tergantung kepada pengetahuan awal siswa, guru telah mengidentifikasi pengetahuan awal.

Model pembelajaran membantu dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditentukan. Peranan suatu model pembelajaran merupakan wadah yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran dan mencapai tujuan pelajaran.Siswa kelas V di SDN Cibeureum IV masih belum tertarik kepada minat belajar mengenai keberanekaragaman budaya di Indonesia, untuk itu melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa tersebut. Menurut Yamin (2010: 166) *Role Playing*adalah “metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi”

Keberanekaragaman budaya di Indonesia juga bagian dari kehidupan siswa banyak di temukan pada kehidupan sehari-hari atau dari media elektronik, seperti televisi, radio, atau media koran. Mengingat siswa sebagai masyarakat yang mempunyai kebudayaan yang berbeda-beda, seperti budaya yang terdapat di Irian Jaya, Jawa Barat, Sumatra Barat, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Jumat 21 September 2012, pembelajaran IPS pada pokok bahasan keberanekaragaman budaya di Indonesia belum mencapai hasil yang memuaskan, terlihat saat dilakukan observasi di lapangan pada mata pelajaran IPS. IPS hanyalah sebatas mata pelajaran yang mengembangkan ingatan dan hafalan, sehingga pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.Ketika dilakukan tes wawancara, siswa mengaku malas belajar IPS, selalu menyuruh siswa menghafal ditambah materi yang sangat banyak.Sehingga menjadikan IPS menjadi salah satu pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik.Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru, guru mengaku tidak ada masalah saat mengajarkan IPS nya, hanya dalam mengadakan media, materi IPS yang banyak mengakibatkan penyampaiannya tidak sesuai dengan tujuan IPS.Hal tersebut mengakibatkan perencanaan pembelajaran tidak berdasar pengalaman siswa, guru lebih banyak mengejar target selesai kurikulum, dari pada hasil dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS.

Didapat data saat pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar.Padahal tujuan pembelajarannya adalah keberanekaragaman budaya di Indonesia. Saat memulai pembelajaran guru membuka apresepsi yang membuka pengalaman siswa dengan mempertimbangkan pengalaman para siswa, sehingga siswa fokus pada saat dimulainya pembelajaran, akan tetapi ketika proses pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah, sehingga para siswa merasa bosan, mengantuk dan mulai tidak mendengarkan guru. Peran guru sangat dominan dalam pembelajaran, sesekali guru harus bertanya kepada siswa, dan siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan guru, agar siswa merasa kalau dirinya dihargai dalam kelas, tidak hanya diam dan mendengarkan apa yang disampaikan guru.

Sedangkan hasil belajar yang ditemukan di lapangan dan pembelajaran pada materi keberanekaragaman di Indonesia banyak siswa yang belum tuntas atau dengan kata lain belum memnuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 63. Hampir 65% siswa belum tuntas dalam pembelajaran IPS.Berikut tabel hasil belajar siswa pada data awal.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN

Tabel. 1.1
Hasil Tes Data Awal
Mata Pelajaran IPS "Keragaman Suku Bangsa di Indonesia"

No	Nama	NomorSoal													Jml	Nilai	Tafsiran	
		1					2					3					T	BT
		4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	2	1	0				
1	Agus K.H			√				√					√		6	60		√
2	AgusSopian		√						√				√		6	60		√
3	Asep				√				√			√			5	50		√
4	M.Nur		√					√						√	7	70	√	
5	Cecep				√			√						√	4	40		√
6	Deva	√					√						√		9	90	√	
7	Devi					√				√			√		2	20		√
8	Fauzan				√						√			√	1	10		√
9	Herawati		√				√					√			9	90	√	
10	Heri	√								√				√	5	50		√
11	Mila M	√					√						√		9	90	√	
12	M. Sholeh					√	√							√	4	40		√
13	Otang			√					√					√	4	40		√
14	Purnama				√				√					√	3	30		√
15	Ramdan				√						√			√	1	10		√
16	Teti R	√						√					√		8	80	√	
17	Usep Dahlan				√						√			√	1	10		√
18	Widia	√					√							√	8	80	√	
	Jumlah																6	12
	Persentase (%)																33,34%	66,67 %

Keterangan: T = Tuntas

BT= Belum Tuntas

Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 63 (enam puluh tiga).

Dari data yang didapat hasil mengerjakan soal. Siswa yang tuntas hanya mencapai 6 orang atau 33,34%, sedangkan sisanya 12 siswa tidak tuntas atau sekitar 66,67%, adapun soal yang diberikan guru terdiri dari 3 soal uraian.

Dengan permasalahan ini harus segera diatasi dengan tujuan pembelajaran agar lebih baik dan efisien serta dapat memenuhi standar nilai yang telah ditentukan baik oleh guru maupun dinas pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan ini penulis mengajukan penerapan metode *Role Playing.*Dengan

penerapan model ini diharapkan meningkatnya minat belajar para siswa dan akan dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan kreatif.

Metode *Role Playing*merupakan metode yang melibatkan interaksi para siswa dengan memerankan sebagai tokoh. Interaksi dalam metode *Role Playing* sangat penting dimana dalam pembelajaran ini para siswa ikut berperan aktif dan dapat mengetahui secara langsung proses kegiatan pembelajaran. *Role Playing*adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi (Yamin, 2010: 166). Metode ini dipilih dengan pertimbangan hal-hal di atas bahwa para siswa kelas V lebih senang belajar dengan terjun langsung didalam proses pembelajaran maka diterapkannya metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun judul penelitian ini adalah "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mengenai Bentuk-bentuk Keragaman Budaya di Jawa Barat Dengan Menerapkan Metode Bermain Peran (*Role Playing)* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang)".

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berpedoman kepada hasil identifikasi dan analisis masalah, dapat diketahui bahwa permasalahan pembelajaran IPS di kelas V SDN Cibeureum IV mengenai keberanekaragaman budaya di Jawa Barat adalah siswa tidak mampu menyerap, memahami keberanekaragaman budaya di Jawa Barat.Hal ini terjadi karena siswa dalam pembelajaran kurang mendapat kemudahan dalam menguasai materi. Siswa di dalam proses kegiatan belajar hanya dapat mendengar guru menjelaskan materi tanpa ikut terlibat dalam proses kegiatan belajar. Pembelajaran tidak menarik dan tidak menantang minat siswa, sehinga siswa sebagian hanya bermain, mengobrol, bahkan keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung.Dari permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut ini.

a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai keragaman

budaya di Jawa Barat di kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang?

b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai keragaman budaya di Jawa Barat di kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang?

c. Bagaimana hasil belajar dengan digunakannya metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai keragaman budaya di Jawa Barat di kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Kemampuan merencanakan program belajar mengajar bagi seorang guru sama dengan kemampuan mendesain bangunan bagi seorang arsitek. Ia tidak hanya bisa membuat gambar yang baik dan memiliki nilai estetis, tetapi juga harus mengetahui makna dan tujuan dari desain bangunan yang dibuatnya. Demikian halnya guru, dalam membuat rencana atau program belajar mengajar. Untuk dapat membuat perencanaan belajar mengajar, guru terlebih dahulu harus mengetahui arti dan tujuan perencanaan tersebut, serta mengetahui teoritis dan praktis unsur-unsur yang terdapat didalamnya.

Dari pemecahan yang ada dalam rumusan masalah tersebut, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, faktor guru sangat berperan penting yaitu membantu siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Dalam melakukan suatu pembelajaran harus dimulai dahulu dengan perencanaan agar mencapai suatu hasil yang diinginkan.

Untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi, digunakannya metode *Role Playing*untuk meningkatkan hasil belajar para siswa. Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahwa metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud/bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Alasan metode bermain peran (*Role Playing*) ini digunakan yaitu karena dalam pembelajaran mengenai materi keragaman budaya di Indonesia, khususnya di Jawa Barat, siswa mengalami kesulitan dalam memahamimateri keragaman budaya.Kenyataannya dalam pembelajarannya siswa hanya dituntut untuk memahami, namun metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Maka peneliti mengambil sebuah metode dimana metode ini dalam pembelajaran keragaman budaya di Jawa Barat akan menuntut siswa untuk aktif, dan berpartisipasi langsung ke dalam materi yang dipelajari sehingga pembelajaran akan lebih berkesan, dan menarik, bahkan akan memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Pada metode bermain peran ini siswa akan diberikannya sebuah naskah drama mengenai keragaman budaya di Jawa Barat dan siswa dituntut aktif dalam memerankan suatu tokoh dalam naskah drama yang disediakan guru., dimana dalam cerita tersebut tergambar bahwa seorang anak yang harus memilih antara menuruti keluarganya yang membenci suku Jawa dengan dihadapkan pada sahabatnya yang dari suku Jawa juga. Siswa yang sebelumnya dalam pembelajaran keragaman budaya hanya mengetahui apa saja keragaman budaya, disini dalam metode bermain peran (*Role Playing*) siswa tidak hanya mengetahui, bahkan siswa akan bisa memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalam naskah drama yang disediakan guru.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dilakukan tindakan dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya di Jawa Barat dengan menggunakan metode *Role Playing*pada kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.

Kenyataan di lapangan menunjukan bahwa, dalam materi keanekaragaman budaya di Jawa Barat menunjukan bahwa siswa masih belum mengerti sehingga proses pembelajarannya kurang menarik, guru tidak melibatkan siswa secara penuh di dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak adanya media dan hanya berfokus pada materi buku paket saja. Oleh karena itu guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif, agar suasana pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan serta tidak membosankan.

Shaftel and Shaftel (Irzu,2010) menyebutkan "9 langkah-langkah dalam metode *Role Playing*"yaitu :

a. Persiapan
   Mengidentifikasi dan memperkenalkan permasalahan yang akan diperagakan (pokok permasalahan).
b. Memilih pemeran
   Mengidentifikasi peran-peran yang ada dan memilih siswa yang akan berperan.
c. Mengatur peran
   Menjelaskan alur cerita
d. Menyiapkan pengamat
   Memberikan tugas dan materi pengamatan
e. Peragaan
   Memulai dan mengawal peragaan
f. Diskusi dan evaluasi
   Mengulas pokok-pokok peragaan yang telah ditampilkan
g. Peragaan ulang
   Mengulangi peragaan, menjelaskan dan memberi solusi tindakan.
h. Diskusi dan evaluasi
i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

   Mengaitkan masalah dengan kehidupan nyata dan menyimpulkan

   Maka berdasarkan pendapat di atas langkah-langkah metode *Role Playing*dimulai dari tahap persiapan, memiih peran, mengatur peran, menyiapkan pengamat, peragaan, diskusi evaluasi, peragaan ulang, berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Adapun target proses dan hasil penelitian yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

a. Target Proses Penelitian

   Target hasil penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan kinerja guru dan aktifitas siswa dalam setiap siklusdengan target 85% dan prosedur pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing.*

b. Target Hasil Penelitian

   Penelitian tindakan kelas ini di targetkan berhasil mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 63,00 dan sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa mampu mencapai batas minimal tersebut.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai keragaman budaya di Jawa Barat di kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai keragaman budaya di Jawa Barat di kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.
3. Mengetahui hasil belajar dengan digunakannya metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa mengenai keragaman budaya di Jawa Barat di kelas V SDN Cibeureum IV Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
   a. Penerapan metode *Role Playing*diharapkan dapat memberi masukan kepada guru, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa untuk memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas.
   b. Dapat menambah pengetahuan guru mengenai metode *Role Playing*yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran melalui peran yang dilakukan siswa tersebut.
2. Bagi Siswa
   a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara melakukan peran dalam cerita tersebut.
   b. Dapat memotivasi siswa dalam berbicara.
3. Bagi Sekolah

a. Membantu tercapainya tujuan IPS.
b. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Batasan Istilah

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2009: 22)
2. Keragaman adalah perihal berjenis-jenis atau beragam-ragam. (Herimanto, 2008: 99)
3. Budaya menurut E. B. Tylor adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hokum, adat istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. (Setiadi Elly, dkk. 2007:27)
4. Penerapan merupakan proses menerapkan atau memakai.
5. Metode *Role Playing*adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. (Yamin, 2010: 166)