

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan bagian dari tingkat pendidikan dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Struktur dan muatan kurikulum sekolah dasar memiliki delapan mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan untuk semua tingkatan kelas baik yang dilakukan melalui pendekatan tematik untuk kelas rendah (kelas I s.d III) dan melalui pendekatan mata pelajaran untuk kelas tinggi (kelas IV s.d VI).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi dengan ruang lingkup meliputi aspek-aspek : 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) system sosial dan budaya; serta 4) perilaku Ekonomi dan kesejahteraan.

Tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS pada sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah) :

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun kemampuan minimal peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran kurun satu tahun pelajaran/dua semester diharapkan peserta didik memiliki kompetensi : a) memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi; b) mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi dasar pembelajaran IPS memuat, antara lain untuk semester genap (sebagai bahan penelitian) :

- a) Memahami bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di lingkungannya;
- b) Membuat daftar kegiatan pemanfaatan sumber daya alam setempat untuk kegiatan ekonomi;
- c) Pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman di lapangan, penulis beranggapan bahwa pada persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran IPS di kelas IV menunjukkan indikasi adanya permasalahan yang cukup signifikan. Permasalahan yang dapat mengakibatkan kurang baik terhadap kelancaran dan

keberhasilan belajar siswa kelas IV SD Negeri Mande 03. Nilai KKM (Ketuntasan Kemampuan Minimal) untuk mata pelajaran IPS yang ditargetkan guru kelas dan sekolah pada semester I tahun pelajaran 2012-2013 tidak tercapai sehingga diperlukan remedial dan dilakukan pengkajian kembali nilai KKM untuk semester selanjutnya.

Beberapa faktor yang mengakibatkan timbul permasalahan di atas diantaranya:

1. Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan dalam pembelajaran yang dilakukan guru hanya berkisar pada aktivitas menerangkan, memberikan contoh, dan siswa diberikan latihan-latihan mengerjakan soal sesuai dengan materi yang telah disampaikan.
2. Guru berkonsentrasi mengajar, dimana hanya bertumpu pada pencapaian target kurikulum yang akhirnya pencapaian daya serap siswa terabaikan, oleh karena itu banyak materi yang harus disampaikan.

Anggapan adanya permasalahan ini didasari perolehan temuan-temuan di lapangan, antara lain :

- 1) Nilai rata-rata untuk semester ganjil 2012-2013 pada mata pelajaran IPS diperoleh nilai 6.05 Sedangkan nilai rata-rata kelas untuk semua mata pelajaran adalah 7.02, jadi nilai IPS di bawah nilai rata-rata kelas;
- 2) Rata-rata nilai ulangan harian siswa untuk mata pelajaran IPS selama semester ganjil masih di bawah nilai rata-rata mata pelajaran lainnya. Termasuk nilai rata-rata pekerjaan rumah mata pelajaran IPS masih rendah;

- 3) Kuantitas dan kualitas hasil belajar siswa kelas IV untuk bidang tugas mata pelajaran IPS (yang dipajang pada papan pameran/panel kelas) belum tampak menunjukkan adanya kegiatan pembelajaran IPS;
- 4) Kuantitas alat peraga (manual) yang dibuat guru kelas belum tampak untuk dijadikan sebagai “Sumber Belajar”.

Perolehan hasil belajar siswa yang kurang baik disebabkan pelaksanaan proses pembelajarannya itu sendiri. Siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran IPS sehingga pembelajaran di kelas kurang aktif. Guru dalam membelajarkan siswanya lebih banyak merujuk pada buku paket dan informasi satu arah. Hubungan antar siswa, kelompok secara multi arah dalam pembelajaran di kelas tidak diarahkan oleh guru. Pembelajaran bersifat parsial, hanya membina domain kognitif taksonomi kawasan rendah, yaitu hafalan. Guru dalam mendesain perencanaan pembelajaran kurang holistic termasuk penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan menjenuhkan.

Berdasarkan gejala dan temuan yang kurang baik sebagaimana tersebut di atas, maka untuk keberhasilan pembelajaran diperlukan adanya inovasi dan variasi aktivitas dalam pembelajaran IPS. Penerapan strategi, pendekatan, atau metode pembelajaran yang digunakan harus menyenangkan dan bisa memotivasi siswa belajar. Pembelajaran di kelas hendaknya menunjukkan pada pembelajaran yang efektif dan bermakna dengan metode yang tepat guna.

Maka pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi perlu diupayakan suatu metode yang dapat diterapkan dalam kehidupan siswa dari lingkungan masyarakat dalam konteks materi pelajaran IPS yang berhubungan dengan sosial peserta didik

baik di rumah maupun di sekolah disertai perkembangan usia sekolah dasar, maka untuk dijadikan salah satu pilihan penggunaan metode pada pembelajaran IPS di kelas adalah metode *Bermain Peran*.

Pilihan metode bermain peran dianggap tepat pada pembelajaran IPS didasari atas pertimbangan dan kondisi perkembangan sosial, antara lain :

- 1) IPS sebagai pengetahuan praktis dengan materi konkrit yang mempelajari gejala dan peristiwa nyata yang ada di sekitar siswa;
- 2) Perkembangan usia SD Kelas IV (9-10 tahun) merupakan usia peralihan dari masa khayal ke alam nyata, sehingga para siswa dapat membawa masa khayalnya dalam bentuk kreatifitas “permainan peran”;
- 3) Pengalaman siswa di rumah melalui tayangan “sinetron” media televisi memudahkan siswa untuk mengikuti pertunjuk dalam permainan perannya.

Winataputra (1992 : 40) mengemukakan “..... melalui metode bermain peran anak diajarkan secara aktif sehingga domain kognitif, psikomotorik, dan afektif bisa berkembang secara bersama. Manfaat yang dapat dipetik dari metode *bermain peran*, antara lain : 1) dapat mempertimbangkan perhatian siswa melalui adegan-adegan yang tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi; 2) siswa ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia; 3) siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Melalui penggunaan metode bermain peran dengan langkah-langkah yang tepat disertai perangkat penunjang yang cukup, pembelajaran IPS akan membawa hasil yang baik bagi siswa. Penguasaan materi, variasi metode dan kelengkapan

sarana/media disertai kecerdasan pendidik merupakan faktor keberhasilan pembelajaran. Guru seyogyanya dapat menunjukkan dan mengilhami kepada para siswanya untuk berkreasi dan berinovasi.

B. Rumusan Masalah

Formulasi masalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi persoalan-persoalan yang berhubungan dengan upaya guru dalam peningkatan hasil belajar siswa pada persiapan dan pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV (dalam konteks materi Kegiatan Ekonomi) melalui penggunaan metode bermain peran. Adapun pokok-pokok penelitian sebagai rumusan masalah dijabarkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagaimana tersebut di bawah ini :

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri Mande 03 dengan menggunakan metode bermain peran?
- b. Bagaimanakah penerapan metode bermain peran pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Mande 03?
- c. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kontek kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri Mande 03 melalui metode bermain peran?

C. Hipotesis Tindakan

Bertolak dari teoritis yang dikemukakan, maka hipotesis yang disajikan pada penelitian ini adalah “Pembelajaran dengan menggunakan metode *bermain peran* sesuai tahapan-tahapan yang benar dan dilengkapi perangkat penunjang

secukupnya, dapat menghasilkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi”.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian tindakan kelas ini secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Mandé 03 dalam konteks/materi Kegiatan Ekonomi.

2. Tujuan Khusus

Sesuai pokok-pokok penelitian, maka tujuan khusus penelitian adalah :

- a. Untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang rumusan perencanaan pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri Mandé 03 dengan menggunakan metode Bermain Peran;
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Bermain Peran di kelas IV SD Negeri Mandé 03;
- c. Untuk mengetahui dan memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mandé 03 dengan materi kegiatan ekonomi pada

pembelajaran IPS dengan konteks kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode bermain peran;

- d. Untuk mengetahui dan memperoleh gambaran hambatan-hambatan yang dihadapi guru dan siswa kelas IV pada pelaksanaan pembelajaran IPS yang menggunakan metode Bermain Peran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara langsung atau tidak langsung, antara lain :

1. Bagi Siswa

- a. Mengembangkan aktivitas, kreativitas, inovasi, dan kemandirian;
- b. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa;
- c. Memberikan pengalaman yang bermakna;
- d. Meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa;
- e. Memberikan motivasi untuk mengoptimalkan kemampuan berfikir dan mengembangkan potensi diri siswa.

2. Bagi Peneliti/Guru

- a. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Bermain Peran;
- b. Mampu mengembangkan variasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter materi dan tuntutan lingkungan sekitar untuk efektivitas pembelajaran yang bermakna;

- c. Meningkatkan unjuk kerja guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lainnya;
- d. Memberikan pengalaman bagi guru kelas IV dan guru lainnya dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu fungsi profesionalisme guru;
- e. Meningkatkan kerja sama internal guru di lingkungan SD Negeri Mande 03 dalam rangka peningkatan pelaksanaan dan pelayanan pendidikan bagi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

- a. Pemberian pembelajaran sebagai ajang pembinaan profesionalisme guru dan kontribusi pengembangan satuan pendidikan di lingkungan SD Negeri Mande 03 khususnya;
- b. Pemberian pembelajaran untuk peningkatan profesionalisme satuan pendidikan dalam rangka pelayanan pendidikan terhadap peserta didik dan warga lingkungan SD Negeri Mande 03.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesimpangsiuran istilah yang berkenaan dengan penelitian ini, dipandang perlu menyamakan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan penulis dalam penyusunan penelitian tindakan kelas ini, antara lain:

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dimaksudkan perolehan nilai siswa pada akhir tatap muka/pembelajaran (IPS);
2. Metode bermain peran merupakan cara utama (dalam pembelajaran) yang dipergunakan untuk mencapai suatu jalan (sebagai hasil belajar). Yaitu cara penyajian pembelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan cara tingkah laku dalam hubungan sosial dengan menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam proses pembelajaran;
3. Pembelajaran IPS yaitu proses interaksi peserta didik dan pendidik dalam lingkungan belajar yang mengkaji berkenaan dengan kehidupan nyata di masyarakat. IPS merupakan kepanjangan Ilmu pengetahuan Sosial yakni nama mata pelajaran yang dibelajarkan pada jenjang sekolah dasar;
4. Materi kegiatan ekonomi: Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya manusia harus melakukan berbagai kegiatan diantaranya bekerja. Kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut *kegiatan ekonomi*. Bentuk kegiatan ekonomi berupa pekerjaan atau mata pencaharian. Jumlah dan jenis mata pencaharian setiap daerah berbeda-beda. Materi kegiatan ekonomi ini dimaksudkan untuk pembelajaran yang akan disajikan dalam pembelajaran sebagai bahan/kajian penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas IV SD Negeri Mande 03.



Ida Rosidah , 2013

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi

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