

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum 2006 tercantum karakteristik IPS berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami gejala alam dan masalah sosial secara sistematis, sehingga IPS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPS diharapkan jadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, masyarakat dan gejala alam sekitarnya serta menekankan pada pemberian pengalaman secara nyata. Oleh karena itu siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami gejala alam dan sosial sekitar (Depdiknas, 2006 : 67)

Untuk merealisasikan tuntutan kurikulum tersebut, maka dituntut kemampuan guru yang dapat dipertanggung jawabkan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang baik. Guru harus berperan sebagai **Fasilitator** bagi para siswanya agar dapat menumbuh kembangkan kemampuan para siswa dalam menggali informasi yang dibutuhkannya sehingga mereka dapat merumuskan suatu formula yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk masalah yang sedang mereka hadapi.

Guru sebagai salah satu komponen dalam sistem pengajaran, memegang peranan penting dalam membantu siswa untuk belajar. Salah satu faktor yang penting dalam pembelajaran adalah metode belajar yang dapat merangsang,

mengarahkan, membentuk siswa belajar aktif, siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan yang meliputi kemampuan bernalar, kreativitas, memecahkan permasalahan serta mengembangkan dan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pelajaran IPS.

Strategi pembelajaran yang banyak diterapkan di sekolah-sekolah selama ini masih banyak yang berpusat kepada guru (Teacher center). Dalam pembelajaran tersebut guru berperan sebagai sumber informasi sehingga pembelajaran yang terjadi tidak lain hanyalah transfer ilmu dari guru ke siswa. Dimana guru memberikan materi dengan menggunakan cara belajar biasa yang monoton, interaksi antara guru dengan siswa tidak ada (hanya satu arah), sehingga siswa hanya duduk diam , mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan. Siswa dilatih menyelesaikan banyak soal tanpa pemahaman yang mendalam. Akibatnya kemampuan daya fikir, kreatifitas, inisiatif, mengembangkan dan mengkomunikasikan ide atau gagasan pelajaran IPS kurang dikembangkan. Mereka tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya masing-masing, sehingga mereka tidak bisa mengemukakan ide dan pendapatnya.

Berdasarkan hasil pengalaman di kelas ditemukan masalah yaitu siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran dan aktifitas siswa dalam mengemukakan pendapatnya jarang terjadi.

Dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, pembelajaran dengan penggunaan metode Role Playing dianggap sesuai dan diharapkan akan melibatkan siswa dan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar siswa, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga ada aktifitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Berdasarkan latar belakang itulah maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDN Cipayung Kabupaten Bandung Barat “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di bahas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan Metode Role Playing dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam pelajaran IPS ?
2. Bagaimana Penggunaan Metode Role Playing dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS ?
3. Bagaimana Metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Role Playing
2. Untuk meningkatkan Aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Role Playing

3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPS yang pembelajarannya menggunakan Metode Role Playing.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara umum untuk meningkatkan prestasi belajar IPS, Siswa kelas V SDN Cipayung Bandung Barat, sedangkan manfaat lain yaitu :

1. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini, guru dapat:

- a. Mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran di kelas.
- b. Melatih kemampuan dalam mengadakan penelitian kelas yang tentunya bermanfaat bagi pembelajaran serta karir guru.
- c. Meningkatkan kreativitas dalam proses KBM
- d. Meningkatkan jiwa profesional sebagai pendidik.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian akan bermanfaat bagi siswa untuk :

- a. Meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran IPS
- b. Meningkatkan daya kreativitas yang dapat menunjang perkembangan intelektualnya
- c. Meningkatkan jiwa kerjasama dalam memecahkan suatu masalah dimana masalah tersebut sulit terpecahkan.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah antara lain :

- a. Meningkatkan kualitas sekolah dan sekolah tersebut memiliki guru yang profesional.
- b. Target tarap seraf yang diharapkan akan mudah tercapai.
- c. Dengan adanya penerapan berbagai metode pemecahan masalah dalam meningkatkan prestasi belajar maka dengan sendirinya mutu atau kualitas produk lulusan akan meningkat.

E. Metode Penelitian

Untuk memperoleh data kualitatif, maka penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran kelas secara lebih profesional (Suyanto, 1996 / 1997:4). Sejalan dengan pengertian tersebut, Kasbolah (1998) : /1999:14-15) dan Wardani (2002 :1.4) juga mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan PTK sebagai metode penelitian ini mengingat kesesuaian karakteristik PTK dengan setting pelaksanaan penelitian yaitu terkait dalam bidang pendidikan dan dilakukan oleh guru. Karakteristik PTK tersebut, menurut Wardani (2002 : 1.4-1.6) adalah (1) *an inquiry of practice from within* (penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya); (2) *self – reflective inquiry* (metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tetap

mengikuti kaidah-kaidah penelitian); (3) fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran; dan (4) bertujuan memperbaiki pembelajaran. Dengan demikian, PTK dilakukan guru dengan tujuan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar.

Dalam PTK, guru dapat meneliti sendiri praktek pembelajaran yang dilakukannya di kelas. PTK direncanakan dan dirancang berdasarkan refleksi yang dilakukan guru dari pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, guru merupakan sosok yang paling tepat melakukan PTK (Wardani, 2002 : 1.9 - 1.12) karena (1) mempunyai otonomi untuk menilai kinerja (2) temuan penelitian biasa/formal sering sukar diterapkan untuk memperbaiki pembelajaran (3) guru merupakan orang yang paling akrab dengan kelasnya (4) interaksi guru – siswa berlangsung secara unik (5) keterlibatan guru dalam berbagai kegiatan inovatif yang bersifat mengembangkan mempersyaratkan guru mampu melakukan penelitian di kelasnya.

F. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SDN Cipayung Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat. Objek penelitian adalah kelas V Sekolah dasar sebanyak 35 orang terdiri dari 19 orang siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki