

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Di era globalisasi sekarang ini, Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu faktor penentu kemajuan dan keberhasilan pembangunan suatu bangsa. Salah satu aspek yang dapat dijadikan tolak ukur tingginya kualitas sumber daya manusia adalah tingkat dan kualitas pendidikannya. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang siap menghadapi era globalisasi harus memiliki pendidikan yang bermutu. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya melalui pendidikan. Pentingnya pendidikan bagi manusia pada dasarnya akan berkenaan dengan persoalan bagaimana mewarnai dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan tugas berat dan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah tetapi merupakan tanggung jawab bersama. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah menempuh berbagai upaya antara lain: 1) penyempurnaan kurikulum menjadi kurikulum tingkat satuan pendidikan. 2) penyediaan fasilitas fisik dan media pendidikan. 3) peningkatan kemampuan profesional pendidik dan tenaga kependidikan dan 4) peningkatan kesejahteraan dan berbagai jenis kegiatan lainnya.

Dalam pendidikan yang bermutu melingkupi semua komponen mulai dari tujuan, kurikulum, guru, dan metode sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan zaman. Diantara komponen pendidikan yang terkait dalam sistem pendidikan, guru sebagai komponen pendidikan mempunyai peran yang paling dominan atas keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan pada situasi dan kondisi proses pembelajaran di kelas II SD Negeri Sodong Kecamatan Cikalongkulon Kabupaten Cianjur sebagai hasil observasi dan identifikasi masalah selama peneliti mengajar dapat digambarkan antara lain :

1. Kondisi siswa dalam pembelajaran kurang kondusif
2. Kemampuan membaca siswa kelas II masih kurang
3. Pembendaharaan kata masih kurang
4. Daya imajinasi siswa masih tinggi
5. Kegiatan siswa masih terfokus pada kegiatan membaca, menulis dan berhitung
6. Pembelajaran monoton dan membosankan bagi siswa (hanya metode ceramah dan penugasan)
7. Siswa masih suka bermain mainan pada saat belajar
8. Penggunaan metode bermain peran belum pernah dilakukan.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa serta bahan ajar atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan

tertentu. Karenanya guru dituntut harus memiliki sejumlah kemampuan untuk menciptakan situasi yang melahirkan suasana proses belajar dan mengajar yang dapat menarik dan merangsang minat belajar siswa. agar mencapai tingkat keberhasilan yang optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (1996 : 46) yang menyatakan : "keberhasilan seorang guru di dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh keterampilan memilih metode mengajar sesuai bahan pengajaran yang akan disampaikan".

Pengertian metode yang sangat sederhana mengandung makna cara (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 1989). Dan secara terminologi adalah alat untuk mencapai tujuan pengajaran pendidikan. Dalam lingkungan dunia pendidikan. metode itu banyak macamnya seperti metode ceramah. metode diskusi. metode demonstrasi dan sebagainya. Namun fungsinya tetaplah sama sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran.

Proses pembelajaran pada umumnya. kebanyakan orang memiliki persepsi bahwa mengajar itu identik dengan ceramah. Sebagai contoh metode ceramah dalam karakteristiknya yang paling utama menempatkan siswa sebagai objek dan guru sebagai subjek yang memberikan kesan otoriter. Persepsi bahwa siswa hanya sebagai objek didik belaka. kini mengalami perubahan. dimana proses belajar mengajar harus berpusat pada siswa bukan pada guru.

Metode pengajaran atau lebih dikenal saat ini metode pembelajaran adalah merupakan faktor penunjang dalam menyampaikan pembelajaran. seperti yang telah dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam bukunya (2000:76) bahwa :

“Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.”

Banyak Metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Penggunaan metode pembelajaran diharapkan agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan serta membangkitkan minat dan motivasi siswa yang akan mendukung pada hasil belajarnya salah satunya adalah metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

Metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini dianggap salah satu metode pembelajaran yang banyak digemari oleh siswa. karena sangat menyenangkan, santai, dan mudah diikuti oleh semua siswa. Ditetapkannya metode Bermain peran ini dikarenakan yang paling praktis dan mudah untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa. Sehingga materi pengajaran bisa diserap dengan baik oleh siswa salah satunya pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar menempati posisi strategis dalam rangka mengintegrasikan pengetahuan siswa yang mana memahami dan memecahkan masalah – masalah dalam masyarakat. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar diharapkan para siswa dapat memiliki konsep-konsep dasar ilmu sosial dan kepekaan terhadap lingkungannya.

Berdasarkan kurikulum 2006 bahwa tujuan umum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar sebagai berikut :

1. Mengetahui 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.

Peserta didik yang berada pada sekolah dasar kelas I, II dan III berada pada rentang usia dini. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangannya, kecerdasan Intelektual (IQ), Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spritual (SQ) tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih tergantung pada objek-objek kongkret sehingga siswa bisa mendapatkan pengalaman secara langsung.

Tidak semua topik dalam pembelajaran IPS dapat menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). metode ini hanya sesuai dengan topik yang dekat dengan kehidupan anak sehingga dalam pelaksanaan akan mudah memerankan sesuatu yang diminta sesuai yang diajarkan. Pengalaman belajar yang diperoleh

dari penggunaan metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Ditetapkannya metode bermain peran ini dikarenakan yang paling praktis dan mudah untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa sehingga suasana belajar dapat menyenangkan. Materi pengajaran bisa diserap dengan baik oleh siswa.

Oleh karena itulah penulis tertarik dan mengangkat sebuah judul Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang **Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran IPS Tema Peristiwa Penting Dalam Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah berdasarkan uraian di atas, maka masalah-masalah ini penulis batasi sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan tema peristiwa penting dalam keluarga di SD Negeri Sodong ?
2. Apakah penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan tema peristiwa penting dalam keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Sodong ?
3. Hambatan-hambatan apa saja yang dihadapi dalam pelaksanaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan tema peristiwa penting dalam keluarga di SD Negeri Sodong ?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sebagai berikut :

1. Ingin mengetahui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan tema peristiwa penting dalam keluarga di SD Negeri Sodong.
2. Ingin mengetahui penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan tema peristiwa penting dalam keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Sodong.
3. Ingin mengetahui hambatan-hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS dengan tema peristiwa penting dalam keluarga di SD Negeri Sodong.

### D. Kegunaan Penelitian

Berkaitan dengan masalah diatas kegunaan penelitian ini penulis membagi ke dalam dua bagian yaitu :

#### 1. Kegunaan teoritis

Memberi sumbangan substantive berupa informasi ilmiah data, penjelasan konsep dan teori bagi ilmu pendidikan khususnya bagi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### 2. Kegunaan praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman yang memberikan gambaran untuk peningkatan proses pendidikan selanjutnya. sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Di samping

itu diperhitungkan akan berguna memberikan tambahan wawasan yang relevan dengan masalah penelitian yang akhirnya dapat memperbaiki kesalahan. melengkapi kekurangan serta lebih meningkatkan pengkajian ilmu-ilmu yang dipandang dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah "Dengan implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS tema Peristiwa Penting dalam Keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa".

#### **F. Penjelasan Istilah**

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah yang ada, maka dijelaskan melalui penjelasan berikut ini :

##### **1. Implementasi**

Implementasi adalah penerapan atau penggunaan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003;)

##### **2. Metode**

Salah satu komponen proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran. yang sangat besar peranannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. A Kosasih Djahiri (1992 : 2) mengemukakan bahwa : "Metode adalah upaya atau reka upaya melaksanakan atau mencapai sesuatu dengan

menggunakan sejumlah teknik”. Sedangkan Roestiyah N.K. (1.991 : 1) menjelaskan bahwa :”Metode mengajar ialah sebagai teknik pengkajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pengajaran kepada siswa didalam kelas. agar pelajaran tersebut dapat ditangkap. dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik”. Pengertian lainnya tentang metode adalah ”Metode dalam penelitian ini diartikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan”. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003:740).

Berdasarkan kutipan di atas. penulis menyimpulkan bahwa metode dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. karena metode merupakan salah satu cara atau alat yang perannya untuk mencapai tujuan.

### **3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Metode Bermain peran adalah salah satu cara atau metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan metode ini siswa akan melaksanakan proses pembelajaran dengan bebas. penuh minat dan aksi dan reaksi spontan dalam mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Metode Bermain peran (*Role Playing*) berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi metode Bermain peran (*Role Playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk bermain peran pada

situasi sosial yang mengandung suatu problem agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial ( Syaiful Sagala Djamarah. 2006 : 100)

Dalam metode ini para siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik. belajar memerankan peranan orang lain. dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian. metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi dan berbagai usia.

#### **4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Tema Kejadian Penting Dalam Keluarga**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. para siswa diharapkan dapat memiliki konsep-konsep dasar ilmu sosial dan kepekaan terhadap lingkungannya. Dalam Pembelajaran IPS kelas II di sekolah dasar ada salah satu pokok bahasan yang menarik untuk diterapkan dikemas ke dalam metode bermain peran (*Role Playing*) yaitu peristiwa penting dalam keluarga. Setiap orang pasti pernah mengalami kejadian atau peristiwa penting yang dialami dalam keluarganya. Banyak peristiwa yang terjadi dalam keluarga ada peristiwa yang menyenangkan dan ada peristiwa yang tidak menyenangkan.

## 5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswasetelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditampilkan dalam beberapa bentuk perubahan tingkah laku. Dalam hal ini perubahan tingkah laku yang dimaksud sebagai hasil belajar berupa pengetahuan (kognitif). Sikap (afektif) dan Keterampilan (Psikomotor).

Ada beberapa pengertian tentang hasil belajar antar lain menurut Moh Surya (1996) bahwa “hasil belajar dimanifestasikan dalam bentuk perubahan-perubahan seperti : kebiasaan. keterampilan. pengamatan. berfikir asosiatif dan daya ingatan. berfikir rasional. sikap. persepsi. dan tingkah laku”. Pengertian lainnya menurut Nataliawaty N. (2003:10) “bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan. pengertian-pengertian. sikap-sikap. apresiasi. abilitas. dan keterampilan”.

## G. Metode Penelitian

### 1. Metode

Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut: Zainal Aqib (2006:13) menyatakan bahwa “PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar”.

Pendapat lain yang mengemukakan tentang pengertian dari PTK adalah Kusumah. W dan Dwitagama. D (2009:9) menyatakan bahwa PTK adalah

penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## 2. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN Sodong Kecamatan Cikalongkulon Kabupaten Cianjur. Subjek penelitian adalah Siswa kelas II yang berjumlah 44 orang yang terdiri dari 28 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.