

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi pembelajaran IPS di negara kita sampai saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Melihat cara siswa belajar tersebut ada sebuah pepatah dari china yang di kutip oleh Darliana (1995:1), menyebutkan bahwa:

”Saya mendengar dan saya lupa, saya melihat dan saya ingat, saya berbuat dan saya mengerti”. Pepatah tersebut dapat diartikan jika saya belajar dengan cara mendengarkan, maka saya akan cepat lupa; jika saya belajar dengan cara banyak

melihat, maka saya akan lama ingat; jika saya belajar dengan cara berbuat, maka saya akan menjadi mengerti.

Ungkapan ini mengingatkan kita, bagaimana seharusnya siswa belajar. Janganlah siswa hanya mendengar ceramah saja dari gurunya, karena mudah lupa dan terlupakan. Siswa diharuskan lebih aktif dan ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajar IPS pada khususnya (*student centre*). Agar pembelajaran tersebut lebih bermakna bagi siswa.

Apalagi sekarang ini dunia pendidikan disuguhkan dengan adanya berbagai macam strategi, metode dan teknik pembelajaran. Adapun Metode-metode pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut: (1) *Lesson Study*, (2) *Examples Non Examples*, (3) *Picture and Picture*, (4) *Numbered Heads Together*, (5) *Cooperative Script*, (6) Pembelajaran Berdasarkan Masalah, (7) *Explicit Instruction* (Pengajaran Langsung), (8) *Inside-Outside-Circle* (Lingkaran kecil-Lingkaran besar), (9) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, (10) *Student Facilitator and Explaining*, (11) *Course Review Horay*, (12) *Talking Stick*, (13) Bertukar Pasangan, (14) *Snowball Throwing*, (15) Artikulasi, (16) *Mind Mapping*, (17) *Student Teams – Achievement Divisions (STAD)*, (18) Kepala Bernomor Struktur (*Modifikasi dari Number Heads*), (19) *Scramble*, (20) *Word Square*, (21) Kartu Arisan, (22) *Concept Sentence*, (23) *Make-A Match* (Mencari Pasangan), (24) *Take and Give*, (25) Tebak Kata, (26) Metode Diskusi, (27) Metode Jigsaw, (28) Metode Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), (29) Metode Inquiry, (30) Metode Debat, (31) Metode bermain peran (*role playing*), (32) Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*), (33) *Metode Team Games*

Tournament(TGT), dan lain-lain. (Dikutip dari [www.google.com learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html](http://www.google.com/learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html) - 91k).

Dari banyaknya metode pembelajaran tersebut, maka guru dapat memilih strategi, metode dan teknik belajar itu dengan leluasa, dan dapat menggunakannya sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran IPS. Sehingga diharapkan tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler maupun tujuan kompetensi dasar dapat tercapai dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Dan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Untuk itu, agar siswa tertarik pada mata pelajaran IPS serta mampu mengaplikasikannya. Diperlukan suatu metode pembelajaran IPS yang berbeda dalam kegiatan proses belajar mengajarnya, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasaan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajarnya. Agar proses pembelajaran bagi siswa menjadi bermakna. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, tetapi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya dan kemampuan dasarnya. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS pada topik kegiatan jual beli di kelas III adalah dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Metode ini dapat menggali

kemampuan siswa dalam kerjasama, komunikatif, sosialisasi dan dapat menginterpretasikan suatu kejadian.

Menurut Mansyur yang dikutip oleh Sagala (2007:213) kebaikan-kebaikan metode bermain peran (*role playing*) antara lain: (a) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di perankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (b) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran dari sekolah, (d) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (e) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (f) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan metode bermain peran (*role playing*) antara lain: (a) sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang kreatif, (b) banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan, (c) memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, (d) sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain, dan lain-lain.

Oleh karena itu, dalam memberikan materi pembelajaran IPS guru harus pandai-pandai memilah dan memilih metode yang akan digunakan harus

disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Penyampaian materi yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pengaruh metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Maka penelitian ini diberi judul : ***"Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas III Pada Topik Kegiatan Jual Beli dalam Pembelajaran IPS"***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas III SDN Karangmadu Kecamatan Ciater Kabupaten Subang dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Penelitian ini dapat menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?
2. Bagaimana respon siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di kelas III SDN Karangmadu kecamatan Ciater Kabupaten Subang.

Tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
2. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Melatih keberanian, keterampilan, dan rasa percaya diri siswa pada saat melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
 - b. Memberikan pengalaman belajar dan mampu mengimplementasikan konsep jual beli melalui permainan.
 - c. Meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar
2. Bagi guru
 - a. Untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar.
 - b. Mengembangkan pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

- c. Memberikan pengalaman pada guru dalam merancang penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di SD .
- d. Sebagai perbandingan dalam menggunakan metode pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Menambah wawasan dan pemikiran baru bagi kepala sekolah dalam memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga untuk menambah wawasan dalam bidang akademik.

5. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada dunia pendidikan pada umumnya, dan bagi SDN Karangmadu pada khususnya dalam rangka meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di SD dengan menggunakan salah satu metode pembelajaran yaitu metode bermain peran (*role playing*).

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap berbagai istilah. Maka, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan

Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara menggunakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk

menggunakan peran dan tugas yang dimiliki oleh pihak-pihak tertentu dan tingkah dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Metode

Metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Suradisastra, dkk 1991/1992:91).

3. Bermain peran

Bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan (Sujana 1983:77).

Menurut Wahab, A. A (2007:109) bermain peran (*role palying*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

4. Metode bermain peran (*role playing*)

Menurut Surachman (1984:102) bahwa “metode bermain peran (*role playing*) dalam pelaksanaannya sering disilihgantikan”. Bermain peran (*role playing*) menekankan kenyataan dimana siswa diturutsertakan

dalam memainkan peranan dan mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

5. Hasil belajar

Menurut Wahab, A. A (2007:85) bahwa hasil belajar adalah merupakan kerjasama antara guru dan siswa. Selain itu, hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar.

6. Pembelajaran

Menurut Surya, M yang dikutip oleh Sukirman, D dan Djumhana, N (2008:6) pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

7. Ilmu Pengetahuan Sosial

Djahiri (1979) yang dikutip oleh Sapriya, dkk (2006:7) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Menurut Mulyasa, (2004:194) mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu sebagai penyederhana, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan

keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

F. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Metode ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang” (Sudjana & Ibrahim, 1995:64). Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang memandang bahwa kenyataan sebagai suatu yang berdimensi jamak, utuh/merupakan kesatuan, dan berubah/*open ended*. Oleh karena itu rancangan dalam penelitian ini tidak dapat disusun secara rinci dan baku karena disesuaikan dengan perkembangan selama proses penelitian berlangsung.

Untuk memperoleh data penelitian, maka diperlukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen-instrumen penelitian, diantaranya : (1) Lembar Observasi. Yaitu alat untuk mengukur kegiatan proses pembelajaran atau pada saat proses pembelajaran berlangsung yang meliputi siswa, cara guru mengajar. Hasil observasi yang dilakukan oleh observer dianalisis sebagai bahan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari proses pembelajaran yang berlangsung sehingga pada pembelajaran berikutnya dapat diperbaiki. (2) Wawancara. Wawancara dilaksanakan antara peneliti dengan beberapa siswa serta antara peneliti dengan observer melalui pedoman wawancara yang telah

disediakan. Hasil wawancara yang dilakukan menggunakan pedoman wawancara, kemudian ditarik kesimpulan secara umum mengenai penggunaan metode bermain peran (*role palying*) dalam pembelajaran IPS. (3) Angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, yang diberikan pada siswa setelah seluruh kegiatan dilakukan. (4) Tes Tulis. Data tes berasal dari tes yang dilakukan setiap akhir siklus pembelajaran, data hasil tes berupa jawaban-jawaban siswa dengan tipe soal pilihan ganda dan isian. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role palying*), maka data yang diperoleh dari hasil tes dapat dilihat di setiap siklus.

Data yang terkumpul dari hasil tindakan dan observasi akan secepatnya dianalisis dan diinterpretasi sehingga segera dapat diketahui apakah tindakan yang telah dilakukan telah tercapai tujuan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.