

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial. Manusia sebagai mahluk sosial ditandai dengan kegiatan yang tidak lepas dari manusia lain. Dengan , kegiatan hidup manusia akan selalu di sertai dengan proses interaksi atau komunikasi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama (Sardiman, 2004:1). Atas Dasar asumsi tersebut maka dibutuhkan ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya. Bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial, antropologi, dan tata negara. (Nasution dan Isjoni, 2007:21).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya dan sebagainya, yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (Kurikulum 2006 pada KTSP).

Tujuan pembelajaran IPS itu adalah membina kecerdasan sosial siswa agar mampu berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, serta bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis, dan menelaah nyata yang dihadapi.

Pencapaian fungsi dan tujuan mata pelajaran IPS di SD sangat penting untuk pembelajaran yang dapat menunjang pencapaian fungsi dan tujuan IPS. Prinsip-prinsip itu dapat berkaitan dengan semangat, perhatian, motivasi,

Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, tantangan, balikan , dan penguatan (Dimyati dan Mujinono, 1994).

Perkembangan pendidikan yang terus meningkat menuntut adanya peningkatan kualitas dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas proses belajar mengajar difokuskan pada keaktifan siswa selama proses belajar menagajar. Keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial karena siswa adalah sentral dari keseluruhan kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat esensial karena siswa adalah sentral dari keseluruhan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS lebih banyak merujuk pada buku paket dan informasi yang disampaikan oleh guru. Sehingga keefektifan dan kebermaknaannya masih sangat kurang.Selain itu pada pembelajaran IPS masih jarang guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode yang monoton menimbulkan kebosanan pada diri siswa berada di kelas.

Rendahnya kualitas pembelajaran IPS yang disebabkan pembelajaran yang kurang efektif, efisien , dan kurang membangkitkan siswa dalam belajar, hal ini disebabkan isi dari mata pelajaran IPS selama ini merupakan mata pelajaran yang kurang menyenangkan karena luasnya materi. Selain itu pembelajaran IPS masih bersifat parsial, hanya membina domain kognitif taksonomik kawasan rendah, yaitu hafalan.

Sedangkan guru sebagai pengajar tidak mampu menyajikan bahan pelajaran IPS yang baik dan menarik, dan menantang minat belajar siswa. Dalam menyampaikan materi guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab sebagai andalannya. Selain itu masih terdapat guru yang kurang pemahamannya terhadap kurikulum IPS terutama pembelajaran IPS. Ketika menyampaikan materi masih terikat pada buku paket, kurang penggunaan sarana dan prasarana lingkungan sumber belajar, serta kurang penguasaan metodologi pengajaran IPS sehingga pembelajaran IPS dalam pengajarannya dikelas membuat peserta didik tidak menyenangi IPS. Kemudian pendekatan,

Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

dan strategi guru yang kurang tepat dan kurang bervariasi berdampak pada kurangnya motivasi belajar anak. Hal ini nampak dalam suasana pembelajaran yang kaku atau kurang hidup sehingga hasil belajar siswa menurun.

Hal ini nampak terlihat pada hasil belajar siswa kelas III pada pokok bahasan jual beli di SD Negeri Mayang I tahun ajaran 2011/2012 yang hasilnya berada di bawah KKM.

Atas dasar asumsi tersebut, maka diperlukan langkah-langkah untuk mengantisipasinya agar pembelajaran IPS dapat lebih bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik. Langkah antisipasi ini menuntut kemampuan guru dalam melakukan pembaharuan pembelajaran IPS, yaitu dengan merancang pengalaman belajar siswa sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Belajar dalam arti mengalami, terjadi di dalam interaksi antara individu dan lingkungan , baik lingkungan fisik (seperti buku, siswa, pustakawan, kepala sekolah) maupun lingkungan psikis. Lingkungan pembelajaran yang baik ialah lingkungan yang merangsang siswa lebih giat. Belajar melalui pengalaman langsung, siswa melakukan dan mengalami sendidri, hasilnya akan lebih baik karena siswa lebih memahami, lebih menguasai pelajaran tersebut. Bahkan pelajaran terasa Oleh siswa lebih bermakna. Maka dari itu guru harus mengajar yang sifatnya menyenangkan dan bisa memotivasinya siswa untuk belajar.

Azies dan Alwasiah (1996: 95-101) menjelaskan bahwa teknik bermain peran banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar dan mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan. Bermain peran dapat dilakukan dengan mengikuti dialog yang ada dalam wacana, bisa berperan bebas sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas para pelajar. Dalam melaksanakan teknik bermain peran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya memilih peran. Peserta kegiatan ini memiliki identitas baru sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Latihan menjadi simulasi. Suasana Kelas menjadi sangat menarik yang satu menjadi tokoh tertentu dan harus bertanya.

Menurut Fanie dan Hoerfe Shaftel (1984), metode bermain peran (Role Playing) diancang khususnya untuk membentuk para siswa mempelajari nilai-
Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

nilai sosial dan pencerminanya dalam perilaku. Di samping itu, metode ini digunakan pula untuk membentuk para siswa untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu sosial mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini para siswa di bimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini para siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain, dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian, metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi peserta didik dari berbagai usia (Winataputra, 1992:40).

Melalui penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS anak diajarkan secara aktif sehingga domain kognitif, psikomotorik dan afektif bisa berkembang secara bersamaan. Menggunakan metode bermain peran ini, banyak manfaatnya yang dapat dipetik, diantaranya : (1) Dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, yang tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi. (2) Siswa tidak saja mengerti persoalan sosial psikologis, tetapi mereka juga ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya. (3) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat membuat siswa beraptasi dengan lingkungan sekitarnya, karena pendidikan bertujuan menyiapkan subjek didik untuk menghadapi lingkungan yang sedang mengalami perubahan sangat pesat

Berdasarkan kajian latar belakang di atas maka penelitian tindakan kelas ini memfokuskan pada kajian “ PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN JUAL BELI”. Penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS di kelas III SDN Mayang I tahun ajaran 2011/2012.

Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dijabarkan dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli setelah menggunakan metode bermain peran pada kelas III SDN Mayang I tahun ajaran 2011/2012 ?
2. Seberapa besar hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli sesudah menggunakan metode bermain peran pada kelas III SDN Mayang I tahun ajaran 2011/2012 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli setelah menggunakan metode bermain peran pada kelas III SDN Mayang I tahun ajaran 2011/2012.
2. Seberapa besar hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli sesudah menggunakan metode bermain peran pada kelas III SDN Mayang I tahun ajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan inovasi baru dalam hal pembelajaran baik bagi perorangan maupun bagi lembaga. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- Meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa,
- Memberikan motivasi untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri sendiri,
- Member pengalaman yang bermakna,
- Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa,

Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

- Mengembangkan kreativitas, inovasi, kemandirian dan keaktifan siswa.

2. Bagi Guru

- Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.
- Meningkatkan unjuk kerja guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dengan menggunakan metode bermain peran,
- Mampu melahirkan model pembelajaran yg sesuai dengan tuntutan lingkungan, dengan menggunakan metode bermain peran.

3. Bagi Sekolah

- Dapat menjadi pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran bagi sekolah itu sendiri ataupu sekolah lain,
- Dapat mengembangkan kurikulum pembelajaran di tingkat sekolah dan kelas,
- Member kontribusi positif bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran,
- dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya mata pelajaran IPS.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan di terapkanya metode bermain peran pada pokok bahasan jual beli dalam mata pelajaran IPS dapat mengembangkan keaktifan siswa, menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat, mampu memupuk kerja sama antar siswa lain, menumbuhkan rasa percaya diri sehingga hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli di kelas III SDN mayang I dapat meningkat sesuai yang diharapkan serta mampu mencapai KKM.

Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

F. Definisi Oprasional

Dengan memperhatikan judul penelitian di atas, definisi oprasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Bermain Peran

Untuk menanamkan konsep jual beli kepada siswa banyak cara bisa dilaksanakan. Bermain Peran tentulah salah satu cara yang efektif untuk menanamkan konsep tersebut kepada siswa, sehingga pembelajaran akan sangat menyenangkan, serta dapat menumbuhkan sikap percaya diri dan mampu bekerja sama dengan teman yang lainnya sehingga konsep jual beli akan sangat cepat dipahami oleh siswa serta tentunya akan lebih lama di ingat, karena dalam metode bermain peran tentunya melibatkan siswa secara penuh dalam praktik nyata tentang konsep jual beli. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Perencanaan
- 2). Pelaksanaan, yang meliputi RPP, Observasi serta Angket.
- 3). Analisis serta Repleksi.

2. Hasil Belajar Siswa Pada pokok bahasan jual beli

Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotor.

Hasil belajar pada penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa kelas III SDN Mayang I Tahun ajar 2011/2012 melalui proses belajar pada pokok bahasan jual beli sehingga mencapai peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan KKM dengan menggunakan metode bermain peran. sehingga siswa dapat menyerap serta mensosialisasikan secara optimal berbagai keterampilan belajar, serta mampu menerapkan sikap prilaku yang baik dalam kehidupan sosial dilingkungan masyarakat.

Eneng Yunita Fitriani, 2012

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli: Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mayang I Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2011 /2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu