

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah diterapkan sejak dari SD/MI sampai dengan SMP/MTs, sebagaimana telah kita ketahui bahwa kita telah mengenal sejumlah pendekatan metode pembelajaran dalam IPS di SD. IPS mengkaji beberapa peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan sosial, hakekatnya Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai Program Pendidikan pada pembahasannya menerapkan pendekatan yang mengintegrasikan konsep – konsep ilmu sosial. Di masa yang akan datang para peserta didik akan mengalami persaingan global yang cukup ketat, baik dalam bidang ekonomi maupun sosial, dengan mata pelajaran IPS ini diharapkan para peserta didik bisa ikut bersaing dalam persaingan global. Oleh karena itu mata pelajaran IPS ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Pendidikan IPS di Sekolah Dasar seharusnya membuahkan hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, keterampilan yang sejalan dengan tujuan lembaga Sekolah Dasar bahkan lebih dari itu pembelajaran IPS

Tanti Regina Handayan, 2012
Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

seyogyanyadapatmembekalasiswauntukdapatterjunkedalammasarakatdengankesiapan dankecakapan mental yang baik. Sebagaimanadijelaskan dalam kurikulum 2004, bahwapenyelenggaraan pendidikan di SekolahDasarbertujuan : (1) mendidiksiswa agar menjadimanusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampumembangundirinyasendirisertaikutbertanggungjawabterhadap pembangunan bangsa ; (2) memberibekalkemampuan yang diperlukan bagisiswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi ; (3) memberibekalkemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkandirisesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdiknas, 2004)

Padapelaksanaannya mata pelajaran IPS di SekolahDasar kurang begitu diminat idan terkesan monoton, sehinggaberpengaruh pada hasil belajarsiswa yang kurang pada mata pelajaran IPS. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan metode yang bervariasi.

E Mulyasa (2006:139) mengatakan guru yang kreatif mencari pendekatan – pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara yang monoton, bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat di tempuh, hasil penelitian para ahli bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat di gunakan secara efektif dalam pembelajaran, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kehidupan para peserta didik. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan afektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *Role Playing*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Oemar (2003:48) *Role Playing* adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah untuk mempelajari masalah – masalah sosial dan memupuk komunikasi di kalangan siswa di dalam kelas. Berdasarkan pengertian di atas dapat penulis simpulkan metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan serapengkreasian peristiwa – peristiwa yang di imajinasikan dengan adegan memerankan tokoh kehidupan sehari-hari.

Di Sekolah Dasar mata pelajaran IPS dalam pembelajarannya kurang begitu diminati, monoton, dan bahkan terlihat pasif. Banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah dan diskusi serta penugasan saja, sehingga membuat siswa merasa bosan pada mata pelajaran IPS ini berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa banyak upaya yang dilakukan oleh guru untuk dapat mengatasinya, dengan mencoba berbagai metode yang

Tanti Regina Handayan, 2012
Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

ada. Menurut Nana Sudjana (2009:3) pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley dalam (Nana Sudjana 2009:22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita – cita. Masing – masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sehingga dalam mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), serta melakukan wawancara, observasi dan pengisian angket.

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran, sehingga menjadi monoton dan membosankan.

Oleh karena itu peneliti mengajukan judul penelitian **“Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS “**, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang di ungkap dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pelaksanaan dan penerapan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN 3 Cikahuripan?

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

b. Apakah metode pembelajaran *Role*

Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada Mata Pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi di SDN 3 Ciakhuripan?

C. Tujuan

Pada prinsipnya tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan sebagai mana yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

a. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan penerapan metode *Role*

Playing pada mata pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN 3 Cikahuripan.

b. Untuk mendeskripsikan apakah metode *Role* *Playing* pada mata pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cikahuripan.

D. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan metode *Role* *Playing* pada Mata Pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi di kelas IV SDN 3 Ciakhuripan,

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa dapat lebih memahami dan mengurangi kesulitan terhadap metode pembelajaran yang digunakan selama ini oleh guru serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

2. Bagi Guru

Penggunaan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS dengan materi Aktivitas Ekonomi di kelas IV SDN 3 Cikahurip sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru untuk dapat memvariasikan metode pembelajaran IPS. Sehingga guru dapat mengembangkan profesionalisme dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif, yaitu dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan dan monoton, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal.

4. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam pembelajaran IPS di SD, dan sebagai kontribusinya terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

E. Definisi Operasional

a. Metode bermain Peran (*Role Playing*)

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu pembelajaran yang dimaksudkan untuk menciptakan situasi dan suasana tertentu dengan melakukan pemeranan. Metode ini sering dipilih mengingat keunggulannya antara lain: membangun kerjasama antara siswa dan keterlibatan emosional yang tercipta selama pemeranan dilaksanakan. Disamping itu, siswa dapat dengan mudah memahami suatu permasalahan berikut cara pemecahannya.

Menurut Ras Eko Budi Santoso (2011) Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

b. Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nana, 2008: 2),

Tanti Regina Handayan, 2012

Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sedangkan Howard Kingsley dalam (Nana Soedjana 2009:22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita – cita. Masing – masing jenis hasil belajar gapat di isi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dari pengertian di atas bahwa hasil belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku pembelajar atau seseorang setelah melakukan aktivitas belajar.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Jika metode Role Playing digunakan, maka berpengaruh pada peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SDN 3 Cikahuripan Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat