

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan Nasional Negara Indonesia, dalam alinea keempat pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 salah satu kalimatnya berbunyi "...mencerdaskan kehidupan bangsa".

Tujuan Nasional tersebut demikian luas dan menyeluruh, sehingga untuk merealisasikannya tidak dapat dilaksanakan secara segera, serentak, dan sekaligus, melainkan harus bertahap serta berkesinambungan.

Melalui proses transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga diharapkan *output* yang dihasilkan memiliki integritas pribadi yang utuh. Oleh sebab itu berbagai upaya harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan nasional di setiap jenjang, jalur, dan jenis pendidikan.

Salah satu jalur pendidikan formal yang harus dijalankan adalah pada tingkat Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan tingkat pendidikan dasar dimana pribadi dan pengetahuan anak mulai terbentuk.

Sekolah dasar (disingkat SD; Inggris: *Elementary School*) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Saat ini murid kelas 6 diwajibkan mengikuti Ujian Nasional (dahulu Ebtanas) yang mempengaruhi

kelulusan siswa. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah pertama (atau sederajat).

Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun.

Sekolah dasar diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan sekolah dasar negeri (SDN) di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab pemerintah daerah kabupaten/kota. Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara struktural, sekolah dasar negeri merupakan unit pelaksana teknis dinas pendidikan kabupaten/kota.

Sebagai lembaga yang secara langsung mendidik anak-anak untuk dipersiapkan ke jenjang pendidikan selanjutnya, keterlibatan masyarakat serta pemerintah sangat dituntut agar apa yang diharapkan akan terwujud. Keterlibatan ini menjadi sesuatu yang tidak bisa ditawar-tawar lagi dengan adanya peningkatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat disemua sektor kehidupan manusia.

Dalam kurikulum 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir 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 berkolaborasi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. (Kurikulum, 2006:140)

Guru sebagai orang tua kedua yang menangani anak sesudah orang tua, memiliki peran yang sangat esensial dalam upaya pencapaian tujuan tersebut melalui berbagai teknik dan cara yang profesional yang ditampilkannya di kelas. Untuk itu pembekalan dan pengayaan serta pengembangan kemampuan profesional guru mutlak untuk selalu dilakukan disetiap kesempatan waktu dan suasana.

Namun kenyataan dilapangan banyak ditemukan terjadinya “kesenjangan dalam proses belajar mengajar” kemampuan profesional yang ditampilkan dan dimiliki guru pas-pasan, guru kurang memperhatikan perkembangan sekitar, sangat tergantung pada buku paket, tidak ada upaya untuk pengembangan materi, minimnya penggunaan media dan alat peraga, dan kurang memperlihatkan kebutuhan siswa (Somantri, 1994:4; Suwarna, 1991:123; Rochmadi, 1996:13).

Akibat dari cara belajar seperti ini, maka banyak ditemukan siswa-siswa yang pasif dalam setiap pembelajaran di kelas, tidak terjadi suasana yang bernuansa

kreatif dialog, sarat dengan hafalan, tiada pengembangan berfikir yang dilakukan guru, membosankan, serta adanya proses pembelajaran yang tidak bermakna.

Dewasa ini sedang dikembangkan bermacam-macam model pembelajaran untuk menolong para guru agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan pelajaran. Model pembelajaran sangat berguna bagi guru untuk menentukan apa yang harus dilakukannya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya teknik *Simulasi Kreatif*.

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut diatas, maka masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Cipuyung Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat melalui Metode Simulasi

Kreatif dalam pembelajaran IPS pada Konsep Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya?''.

Dari masalah umum tersebut selanjutnya akan diuraikan lebih rinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode *Simulasi Kreatif* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada konsep keragaman suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimanakah pemahaman siswa pada pembelajaran IPS tentang konsep keragaman suku bangsa dan budaya sebelum menggunakan metode *Simulasi Kreatif*?
3. Bagaimanakah pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS pada konsep keragaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan *Simulasi Kreatif*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran tentang penggunaan metode *Simulasi Kreatif* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada konsep keragaman suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS.
2. Memperoleh gambaran tentang pemahaman siswa pada pembelajaran IPS tentang konsep keragaman suku bangsa dan budaya sebelum menggunakan metode *Simulasi Kreatif*.

3. Memperoleh gambaran tentang pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS pada konsep keragaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan metode *Simulasi Kreatif*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa: dengan diterapkannya metode pembelajaran *Simulasi Kreatif* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan IPS siswa Sekolah Dasar.
2. Bagi guru: memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan metode *Simulasi Kreatif* dalam pembelajaran sehingga dapat melaksanakan pembelajaran yang serupa untuk materi kajian yang lain.
3. Peneliti: menambah pengalaman peneliti ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Simulasi Kreatif*.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian tindakan Kelas (PTK). Dalam PTK ini, guru berperan sebagai peneliti terlibat penuh dalam proses pembelajaran sejak awal sampai akhir penelitian. Pihak lain berperan sebagai mitra dan membantu dalam pengumpulan data. Sedangkan model penelitian mengacu pada model Kemmis & Mc. Taggart dengan model spiral system yang terdiri dari : rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Wahyudin, 2000).

F. Definisi Operasional

Simulasi kreatif (permainan) merupakan suatu usaha untuk mengorganisasikan pengalaman afektif, kognitif, dan psikomotor anak. Permainan

merupakan alat untuk menggali potensi dan mengembangkan kreativitas, mempunyai pengaruh yang positif terhadap perkembangan anak, memiliki peran dalam segi emotif, kognitif, dan segi peran sosialisasi untuk mengembangkan konsep diri anak. Dengan demikian, melalui simulasi kreatif guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang alamiah, yang dapat mendorong guru untuk mengamati perkembangan kognisi, emosi, sosial, dan perkembangan fisik anak.

Meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman suku bangsa dan budaya melalui simulasi kreatif agar siswa mampu memahami berbagai keragaman suku bangsa dan budaya, selain itu dalam prakteknya melatih siswa untuk bertanggung jawab, melatih kekompakan serta membangun kerjasama yang baik. Bagi anak permainan berfungsi dalam mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognisi (daya pikir), daya cipta, daya ingat, bahasa, kepribadian, ketajaman penginderaan, dan upaya melepaskan rasa ketegangan/stress anak.