

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh dalam menghadapi permasalahan yang timbul dalam kehidupan. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia, baik sebagai individu, maupun sebagai kelompok dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 11 pasal 4 disebutkan :

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan yang diberikan sekolah diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kepribadian yang baik. Sekolah merupakan tempat yang paling tepat untuk memberikan pendidikan kepada siswa-siswinya, agar tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai.

Guru sebagai pendidik harus mampu melihat atau memahami kondisi siswa, dengan segala potensi yang dimiliki, seperti pengetahuan, sifat dan kebiasaan siswa, karena hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, agar dapat bermanfaat bagi siswa dan danya rasa dihargai atau diakui dalam diri

siswa. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik, sehingga siswa aktif dan pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Piaget (dalam Doantara, <http://id.shvoong.com/social-sciences/education>) bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Tidak kalah pentingnya adalah pemilihan metode yang tepat digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemilihan strategi pembelajaran menjadi penting dalam proses pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu metode yang peneliti ambil untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran *role playing*.

Menurut Sanjaya (dalam Nevawilanda, <http://repository.upi.edu>) metode *role playing* adalah “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang”. Sedangkan menurut

Suyatno (dalam Nevawilanda, <http://repository.upi.edu>) metode *role playing* adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Mengembangkan imajinasi dan penghayatan dilakukan sesuai dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah jenis metode simulasi yang bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dalam mengkreasi peristiwa, baik sejarah, aktual maupun yang akan datang melalui pemeranan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS di sekolah umumnya masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai fakta untuk dihafal agar bisa mendapatkan nilai yang bagus tanpa memperhatikan aspek yang lainnya yaitu hasil belajar yang berupa sikap dan keterampilan. Penguasaan metode lain yang dapat merangsang anak untuk lebih aktif kurang diperhatikan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari hasil tes yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Tikukur 2 dengan jumlah siswa 36 orang ditemukan 17 orang siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM setiap pembelajaran IPS dan sikap yang ditampilkan sehari-hari tidak menampakkan hasil dari pembelajaran IPS tersebut. Sikap kurang disiplin di dalam dan di luar kelas terlihat jelas dan ini berpengaruh dalam kehidupannya nanti di masyarakat.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor merupakan tantangan yang selalu di hadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak

upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang di hadapi.

Menurut Hamalik (dalam Doantara,<http://id.shvoong.com/social-sciences/education>) hasil belajar adalah “ Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afekif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (dalam Doantara,<http://id.shvoong.com/social-sciences/education>) yang menyatakan bahwa : “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, Afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang berupa perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, pemahaman, sikap maupun keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk mencoba membuat Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* yang menitikberatkan pada sikap atau aktivitas siswa secara keseluruhan. Untuk itu peneliti mencoba melakukan penelitian yang berjudul : “ **Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD** “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pelaksanaan metode *role playing* pada Mata Pelajaran IPS dengan Sub Materi Mengenal Permasalahan Sosial di Daerahnya kelas IV SDN Tikukur 2?
2. Apakah metode *role playing* pada Mata Pelajaran IPS dengan Sub Materi Mengenal Permasalahan sosial di Daerahnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tikukur 2?
3. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran dengan metode *role playing* pada Mata Pelajaran IPS dengan Sub Materi Mengenal Permasalahan Sosial di Daerahnya di kelas IV SDN Tikukur 2?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang efektifitas metode *role playing* dalam Pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tikukur 2. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka secara rinci, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan metode *role playing* terhadap mata pelajaran IPS dengan sub materi mengenal permasalahan sosial di daerahnya.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV tentang mata pelajaran IPS pada sub materi mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

3. Mendeskripsikan sikap siswa terhadap pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dengan sub materi mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dalam sub materi permasalahan sosial diharapkan mempunyai dampak langsung atau tidak langsung dalam peningkatan kualitas hasil belajar.

1. **Bagi siswa**

Agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi IPS, melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (siswa memerankan secara langsung).

2. **Bagi guru**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau pertimbangan guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS sehingga dapat menjadi suatu alternatif menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. **Bagi sekolah**

Memberikan sumbangan yang sangat berharga dalam rangka pengembangan bahan ajar dalam penyempurnaan proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

E. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan terbagi dalam dua siklus, setiap pelaksanaan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Dengan diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dengan sub materi permasalahan sosial dapat meningkatkan hasil belajar, proses belajar siswa lebih bermakna, dan sikap belajar siswa lebih meningkat.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model menurut Kemmis dan Mc.Taggart (Kasbolah,1998:113), yaitu model siklus secara berulang dan berkelanjutan (*spiral*) yang berarti semakin lama semakin meningkat perubahan dan pencapaian hasilnya. Penelitian ini berlangsung bersamaan dengan proses pembelajaran sesungguhnya. Dalam penelitian peneliti berperan sebagai guru yang melakukan pengajaran dengan menerapkan metode *role playing*.

G. Definisi Operasional

Judul penelitian yang dibahas adalah Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS pada Sub Materi Permasalahan Sosial di Daerahnya di Kelas IV SDN Tikukur 2.

Ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional, agar dapat digunakan untuk aktivitas penelitian tindakan kelas antara lain tentang metode *role playing*, hasil belajar, dan Pelajaran IPS.

1. Metode Role Playing

Metode *role playing* adalah jenis metode simulasi yang bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dalam mengkreasi peristiwa, baik sejarah, aktual maupun yang akan datang melalui pemeranan.

Sanjaya (dalam Nevawilanda, <http://repository.upi.edu>) *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang. Suyatno (dalam Nevawilanda, <http://repository.upi.edu>) metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Mengembangkan imajinasi dan penghayatan dilakukan sesuai dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

2. Hasil Belajar

Belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pemahaman menjadi kearifan, dan kearifan menjadi tindakan. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa secara keseluruhan baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun aspek psikomotorik.

Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (dalam Doantara,<http://id.shvoong.com/social-sciences/education>) hasil belajar adalah “Perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu dalam pengalamannya berulang. Pendapat tersebut didukung oleh Sudjana (dalam Doantara, <http://id.shvoong.com/social-sciences/education>) hasil belajar adalah “perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang diterima siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya”.

Menurut S. Nasution (dalam Doantara, <http://id.shvoong.com/social-sciences/education>) hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi yang belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari cara berpikir siswa, perubahan tingkah laku siswa, dan keterampilan siswa dalam kehidupan sehari-hari.