

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang baik dan handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional (Sumantri, 1996). Sebagai salah satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1994), pendidikan IPS diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan di masyarakat.

Pendidikan IPS di jenjang sekolah dasar seharusnya membuahkan hasil belajar yang berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan dalam Kurikulum 1994, bahwa penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar bertujuan: (1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggungjawab terhadap pembangunan bangsa; (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi; dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdikbud, 1994).

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar harus pula mendukung pemilikan kompetensi tamatan sekolah dasar, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekatkan dirinya dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah (Suriamihardja, 1994).

Sementara itu, kondisi pendidikan IPS di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar (Suwarma, 1991; Jarolim, 1967). Suasana belajar seperti itu, semakin menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan memasyarakat (Djahiri, 1994).

Pada jenjang sekolah dasar saat ini, pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajarannya makin bersifat guru-sentris. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat. Hasil penelitian Rofi'uddin (1990) menunjukkan bahwa 95% interaksi kelas di SD dikuasai oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kategori kognisi rendah.

Hasil-hasil EBTANAS menunjukkan bahwa tingkat penguasaan peserta didik kita terhadap tugas-tugas belajar (learning tasks) yang dituntut oleh kurikulum rata-rata masih rendah. Begitu juga dalam standar internasional, skor yang dicapai anak-anak kita masih di bawah negara-negara berkembang lainnya (Achmady, 1995).

Suatu studi yang dilakukan oleh IEA (1992) menemukan bahwa kemampuan membaca kritis murid-murid SD dan SLTP kita berada pada peringkat ke 26 dari 27 negara yang disurvei. Murid-murid SD Indonesia hanya menguasai 31,6% dari materi yang diteskan. Tes internasional lainnya mengungkapkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak Indonesia paling rendah di antara anak-anak seusianya dari delapan negara lainnya (Urban dan Jellen, dalam Achmady, 1995).

Kecenderungan pembelajaran dan kualitas hasil belajar pendidikan IPS sebagaimana diungkapkan dalam pernyataan di atas, menurut penulis mengisyaratkan tuntutan agar para guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarah kepada peningkatan mutu proses pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar "memainkan peran" (role playing). Menurut Zubaerini (1983), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena mudah dihayati anak; (b) melatih

anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Sementara itu, Davies (1991) mengemukakan bahwa penggunaan “memainkan peran”(role playing) dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi role playing, menurut Chesler dan Fox (1966) adalah, *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender.*

Lebih lanjut dijelaskan pula bahwa, *the role playing process provides a lives sample of human behavior that serves as a vehicle for students to: (1) explore their feelings; (2) gain insights into their attitudes, values, and perceptions; (3) develop their problem-solving skills and attitudes; and (4) explore subject matter in varied ways.*

Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model belajar role playing dilihat dari aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pendidikan IPS di Sekolah Dasar.

B. Pokok Permasalahan

Maralah yang ingin penulis kaji melalui penelitian tindakan kelas ini ialah: Bagaimanakah memperkuat posisi dan peran guru untuk menerapkan model belajar role playing dilihat dari kemampuannya dalam proses belajar mengajar Pendidikan IPS di Sekolah Dasar ? Pokok permasalahan tersebut lebih lanjut penulis perinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru selama ini dalam melaksanakan tahap-tahap pembelajaran dengan model pembelajaran role playing ?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran role playing dilihat dari kelemahan dan kekuatan role playing ?
3. Bagaimanakah masalah yang dihadapi guru untuk meningkatkan model pembelajaran “memainkan peran”(role playing ?)
4. Bagaimanakah tindakan yang dilakukan guru untuk memperkuat pesan pembelajaran “memainkan peran”(role playing ?)
5. Bagaimanakah arah peningkatan kualitas pelaksanaan “memainkan peran”(role playing) di Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini penulis laksanakan bersama guru kelas V Sekolah Dasar, dengan tujuan untuk mengusahakan pengembangan kemampuan guru dalam:

1. Melaksanakan tahap-tahap pembelajaran dengan model pembelajaran “memainkan peran”(role playing)
2. Melaksanakan model pembelajaran “memainkan peran”(role playing) dilihat dari kelemahan dan kekuatan “memainkan peran”(role playing).
3. Mengatasi masalah yang dihadapi guru untuk meningkatkan model pembelajaran “memainkan peran”(role playing)
4. Memperkuat pesan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pelaksanaan “memainkan peran”(role playing) di Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk memperluas wawasan dan pengetahuan guru IPS di Sekolah Dasar mengenai model-model pembelajaran IPS sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar.
2. Sebagai sumbangan pemikiran kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, dalam rangka membina kemampuan guru melalui penganekaragaman model pembelajaran yang dianggap positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.
3. Bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mempertajam keterampilan calon guru Pendidikan IPS dan guru Sekolah Dasar pada umumnya.

E. Operasionalisasi Konsep

Masalah pokok penelitian ini memuat beberapa konsep yang perlu didefinisikan secara operasional guna menghindari kekeliruan penafsiran.

Konsep-konsep yang dimaksud meliputi:

Model Pembelajaran

Proses belajar mengajar menurut Darmodihardjo (1987), merupakan proses pendidikan dalam rangka membentuk pribadi siswa, mengembangkan ilmu pengetahuan serta untuk memberikan keterampilan dalam menerapkan ilmu pengetahuan tersebut di masyarakat. Sedangkan menurut pendapat Sudjana (1995), belajar adalah proses yang aktif mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, diarahkan kepada tujuan, berupa proses berbuat melalui berbagai pengalaman, melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang

kemudian dapat digunakan untuk mengubah tingkah laku dan sikap. Mengajar adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa dalam melakukan proses belajar.

Sementara itu, Sardiman (1996) mengungkapkan bahwa proses belajar akan senantiasa merupakan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Dalam proses interaksi antara siswa dengan guru, dibutuhkan komponen-komponen pendukung yang edukatif.

Pengertian pembelajaran mencakup proses pengajaran yang berisi perbuatan guru untuk menciptakan sistem lingkungan, dan proses belajar siswa, berisi perbuatan siswa, dan menghasilkan perubahan pada diri siswa. Istilah model dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai pola kegiatan guru-siswa untuk menghasilkan perubahan-perubahan. (Kiswoyo, 1995)

"Memainkan Peran" (Role Playing)

Merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan mencerminkan dalam dirinya menyimpulkan dan mengorganisasikan tentang isu-isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan mencoba memperbaiki keterampilan sosial mereka. Model ini menuntut siswa untuk memainkan peran konflik, belajar mengambil peran tentang orang lain dan mengamati perilaku sosial.

Menurut pendapat Syah (1997), di antara sekian banyak pendekatan mengajar yang dipandang relevan dengan proses belajar mengajar penanaman nilai-nilai sosial, adalah model mengajar “memainkan peran” (*role playing*). Pada prinsipnya, model mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan.