

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN Bab I Pasal 1 ayat 1,2003: 2).

Dalam mengembangkan potensi diri di atas, maka pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Upaya untuk memenuhi fungsi dan tujuan pendidikan nasional, maka ditempuh tiga jalur pendidikan, yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal ini dilaksanakan di lingkungan masyarakat dan informal yaitu jalur pendidikan dalam lingkungan keluarga.

Salah satu jalur pendidikan formal yang peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan dalam bentuk sekolah. Menurut Cece Wijaya dan A. Tabrani Rusyan (1992: 2), sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang mempunyai tanggung jawab untuk terus mendidik siswanya. Untuk itu sekolah menyelenggarakan proses belajar mengajar sebagai realisasi tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang integral (utuh-menyeluruh) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi interaksi resiprokal, yaitu hubungan antara guru dengan para siswa dalam situasi instruksional, yaitu suasana yang bersifat pengajaran (Muhibbin Syah, 1995: 239). Hal ini sejalan dengan UUSPN tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 20 bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Dalam setiap proses pembelajaran minimal harus ada enam syarat, yaitu:

- 1) Tujuan yang jelas akan dicapai.
- 2) Bahan yang menjadi isi proses
- 3) Pelajar yang aktif mengalami
- 4) Guru yang melaksanakan.
- 5) Metode tertentu untuk mencapai tujuan.
- 6) Proses tersebut berlangsung dalam ikatan situasional (Winamo Surachmad, 1980: 14).

Dari keenam persyaratan di atas, maka salah satu alat atau sarana yang merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah metode mengajar. Dalam pandangan Nana Sudjana (1988: 76), metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai aktivitas belajar siswa sehubungan dengan aktivitas mengajar guru. Dengan kata lain, terciptalah interaksi edukatif.

Dalam interaksi pembelajaran, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan dengan guru. Oleh karenanya metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkembangkan kegiatan belajar siswa.

Banyak ragam metode yang biasa dipergunakan guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan, penetapan, dan penggunaan metode-metode ini mesti disesuaikan dengan tujuan, bahan, keadaan siswa, situasi dan kondisi, serta kemampuan guru itu sendiri. Zuhairini, dkk. (1983: 81) merinci metode mengajar itu ada 11 macam, yaitu:

1. Metode ceramah.
2. Metode tanya jawab.
3. Metode diskusi.
4. Metode pemberian tugas belajar/resitasi.
5. Metode demonstrasi dan eksperimen.
6. Metode belajar kelompok.
7. Metode sosiodrama.
8. Metode bermain peran.
9. Metode karya wisata.
10. Metode drill.
11. Metode sistem regu.

Satu di antara 11 metode mengajar di atas yang akan ditinjau secara lebih mendalam dalam penelitian ini adalah metode bermain peran atau disebut dengan istilah *role playing method*.

Metode bermain peran berarti mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu di dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295).

Penggunaan bermain peran, seperti diungkap Davies (1991: 105), dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan efektif. Esensi *role playing* menurut Chesler dan Fox (1966) adalah "*the involment of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that involment engender*". Jadi esensi bermain peran yaitu keterlibatan peserta didik dalam situasi masalah yang nyata dan kemauan mereka dalam bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Secara teoritis dan umum, penggunaan metode mengajar, termasuk bermain peran, akan sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran. Salah satu proses pembelajaran yang sering menggunakan metode tersebut yaitu pembelajaran pengetahuan sosial pada jenjang sekolah dasar.

Sesuai dengan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan

kewarganegaraan, dengan fungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia,

Upaya pembelajaran pengetahuan sosial harus mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik, menguasai kemampuan dasar yang diperlukan bagi kehidupannya di masyarakat (Hamid Hasan, 1996: 92).

Apabila ditinjau dari segi pembelajaran di kelas, khususnya di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi, masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: 1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar pengetahuan sosial para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran pengetahuan sosial, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas; 2) materi pengetahuan sosial yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru; 3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan.

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti

pembelajaran pengetahuan sosial.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung"**.

Penelitian di atas dilakukan melalui penelitian tindakan kelas tentang penerapan model belajar yang inti, yaitu *metode role playing* yang dipadukan dengan metode yang lain dilihat dari aktivitas guru dalam proses pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar.

B. Masalah Penelitian

Idealnya siswa belajar pengetahuan sosial disertai dengan minat, seperti memperhatikan sungguh-sungguh penyajian guru dalam mengajar, aktif ketika ada tugas, bertanya bila tidak dimengerti, dan sebagainya, tetapi siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi kurang berminat dalam belajar pengetahuan sosial seperti yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah. Minat tersebut diasumsikan dapat meningkat apabila ada upaya penciptaan suasana, lingkungan, dan metode yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut: **"Apakah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran pengetahuan sosial dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?"**.

Untuk memudahkan penganalisaan hasil penelitian, maka masalah pokok tersebut peneliti uraikan dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran IPS?
2. Manfaat apa yang dapat diperoleh guru dan siswa dari penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS?
3. Upaya apa yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran pengetahuan sosial?
4. Apakah penggunaan metode *role playing* itu efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

a. Tujuan Umum

Bertujuan untuk mengungkapkan penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial.

b. Tujuan Khusus

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengungkap:

- 1). Upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran IPS.
- 2). Manfaat yang diperoleh guru dan siswa dari penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.
- 3). Upaya guru untuk mengatasi kendala penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran pengetahuan sosial.



- 4). Efektivitas penggunaan metode *role playing* itu untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari tiga komponen, yaitu guru, siswa, dan sekolah.

- a. Bagi guru penelitian ini sangat berguna bagi peningkatan inovasi dan profesionalismenya.
- b. Bagi siswa bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas, tidak jenuh, ngantuk dan pelajaran dapat dipahami.
- c. Bagi sekolah bermanfaat dalam peningkatan, pengawasan dan pengkondisian suasana belajar di sekolah yang menyenangkan. Sekolah dapat memantau secara langsung tingkat keseriusan dan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat, yang pada akhirnya citra sekolah pun akan baik.

D. Penjelasan Istilah

Seseorang yang belajar dengan penuh minat dapat diharapkan hasil belajarnya akan lebih baik. Persoalan yang biasa timbul yaitu bagaimana mengusahakan agar yang disajikan sebagai pengalaman belajar itu menarik minat para pelajar (Nasution, dkk., 1991: 8).

Belajar dengan minat akan lebih baik dan berhasil daripada belajar tanpa minat. Minat timbul apabila individu merasa tertarik pada sesuatu karena sesuai

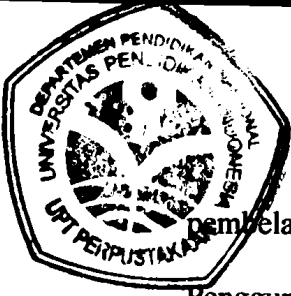
dengan kebutuhannya, atau merasakan sesuatu yang akan dipelajarinya bermanfaat bagi dirinya. Namun demikian minat tanpa ada usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk dapat merasa tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu (WS Winkel, 1989: 105). Dengan nada yang hampir sama Hilgard (1987: 53) menyatakan:

Minat adalah kecenderungan yang tetap, untuk memperhatikan dan melakukan suatu aktivitas. Aktivitas yang diminati seseorang akan menimbulkan perhatian yang serius dan disertai perasaan senang. Karena itu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan adanya perasaan suka terhadap obyek yang menjadi perhatiannya.

Minat, menurut Ensiklopedi Pendidikan, adalah kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Setiap pelajaran harus menarik minat murid. Minat merupakan suatu kaidah pokok dalam didaktik. Minat ditumbuhkan oleh pengaruh domain kognitif dan afektif. Pengukuran kognitif bermaksud menilai pelaksanaan tindakan tentang apa yang dapat dilakukan seseorang. Pengukuran afektif bermaksud merefleksikan tindakan tertentu (apa yang sedang dilakukan atau dirasakan oleh seseorang). Tujuan setiap pembelajaran selalu berhubungan dengan pernyataan-pernyataan yang bertalian dengan sikap, apresiasi, dan minat, serta pengetahuan dan keahlian. Jadi minat selalu berhubungan erat dengan kemampuan yang telah dimilikinya (Eddy Soewardi Kartawidjaja, 1987: 183).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka salah satu pendorong timbulnya minat yang termasuk domain kognitif dan afektif adalah penggunaan metode



pembelajaran oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Penggunaan suatu metode akan sangat berpengaruh dan berhubungan erat dengan munculnya minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran. Salah satu penerapan metode tersebut adalah penggunaan metode *role playing* ketika proses pembelajaran berlangsung, terlebih lagi dalam pembelajaran pengetahuan sosial.

Role playing (bermain peran) 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. Metode ini menuntut siswa untuk memainkan peran konflik, belajar mengambil peran tentang orang lain dan mengamati perilaku sosial. Menurut Muhibbin Syah (1995: 58), di antara sekian banyak pendekatan mengajar yang dipandang relevan dengan proses penanaman nilai-nilai sosial adalah model mengajar bermain peran (*role playing*). Pada prinsipnya model ini merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan.

Secara lebih rinci, Hadari Nawawi (1993: 295-300) mengungkapkan bahwa tujuan penggunaan metode *role playing* adalah:

1. Membantu siswa dalam memahami perasaan dan pikiran orang lain yang ditampilkan di dalam tingkah lakunya masing-masing.
2. Membantu siswa agar bersedia berbagi dan memikul tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Membantu siswa memahami dan menghormati nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.
4. Membantu siswa agar mampu menghargai pendapat-pendapat orang lain.
5. Membantu siswa agar berani dan mampu mengambil keputusan dalam kelompoknya.

Adapun langkah-langkahnya secara garis besar terdiri dari tiga bagian, yaitu tahap pendahuluan, inti dan penutup. Ketiga tahap ini bila diperinci sebagai berikut: (Muhammad Ali, 1992: 84)

1. Bila siswa baru pertama kali melakukan permainan peran, berilah penjelasan singkat tentang teknikanya.
2. Guru menyampaikan cerita, kemudian mengatur adegan-adegan permainan.
3. Guru meminta sejumlah siswa untuk memainkan peran. Kepada yang tidak bermain diminta untuk memperhatikan baik-baik.
4. Memberi petunjuk sekedarnya tentang darimana permainan dimulai.
5. Pada saat memuncak, guru menghentikan situasi permainan.
6. Diskusi tentang berbagai hal berkaitan dengan situasi yang dimainkan.
7. Menarik kesimpulan diskusi.

Sisi kebaikan dan kelemahan dari metode bermain peran ini, antara lain:

Kebaikan metode bermain peran:

- a. Menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.
- b. Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas.
- c. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- d. Memvisualkan hal-hal yang abstrak.
- e. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik.
- f. Memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa.
- g. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban kurang cakap, dan kurang motivasi.
- h. Melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisis proses kemajuan bermain peran.

Adapun kelemahannya adalah:

- a. Efektivitasnya dalam memajukan belajar belum dapat dilaporkan oleh riset.
- b. Validitas bermain peran masih banyak diragukan orang.
- c. Menuntut imajinasi dari guru dan siswa (Hasibuan dan Moedjiono, 1986: 28).
- d. Metode ini membutuhkan waktu yang cukup panjang.
- e. Apabila pelaksanaannya gagal, kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa, dalam arti tujuan pendidikan tidak dapat tercapai (Zuhairini, dkk., 1983: 103).