

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan utama dalam pendidikan di sekolah adalah proses belajar mengajar yang bertujuan menciptakan peserta didik sebagai penerus bangsa agar berprestasi, namun keberhasilan belajar peserta didik tersebut ditentukan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru di dalam kelas. Menurut Suryosubroto (Kunandar, 2008: 267) menyatakan bahwa kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut hingga tercapai tujuan pengajaran.

Guru merupakan seorang pendidik yang dituntut memiliki empat kompetensi dasar seperti yang tercantum dalam PP Nomor 19 Tahun 2005 yakni kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial, yang harus dikuasai untuk menunjang tuntutan tugasnya. Namun seringkali kita temukan, dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurang memenuhi prasyarat tersebut sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terkesan monoton dan masih bersifat konvensional. Kompetensi ini penting dimiliki

oleh seorang guru agar dalam pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai hasil yang optimal. Guru yang memiliki kompetensi selalu berusaha membangun suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang selalu memiliki keinginan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dengan tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai secara optimal.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dirasa oleh kebanyakan siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan, menurut Al Muchtar (2004:5), 'IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar siswa, bahkan lebih dari itu dipandang sebagai mata pelajaran "kelas dua" oleh siswa maupun oleh orang tua siswa'. Hal ini dapat dipahami, karena selama ini pembelajaran yang dilakukan oleh guru terutama dalam mata pelajaran IPS kurang kreatif dan inovatif, seringkali peneliti jumpai atau temukan dalam pembelajaran IPS, guru masih menggunakan cara mengajar yang konvensional yakni selalu mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Umumnya Pembelajaran IPS yang selama ini dilaksanakan cenderung berupa hafalan, mencatat, ceramah, teoritik, miskin media dan evaluasi hanya kognitif saja, ini tentunya berpengaruh sekali terhadap hasil belajar siswa dikelas. Pendidikan dijenjang SD seharusnya membuahkan hasil belajar yang berupa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan SD. Dengan realitas tersebut, tentunya ini juga menjadi 'Pekerjaan Rumah' bagi para pendidik

terutama dalam membangun atau mengemas proses pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dan menarik yang dapat merangsang siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Seperti peneliti jumpai pada SDN Pancasila, Lembang yang merupakan tempat dilaksanakannya penelitian, berdasarkan hasil observasi awal, fakta di lapangan pada semester kedua tahun pelajaran 2009/2010, hasil ulangan IPS kelas V.2 menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan/pemahaman siswa terhadap topik pembelajaran mengenai Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda. Hanya 15 orang siswa dari 37 siswa di kelas V.2 SDN Pancasila yang mendapat tingkat penguasaan materi diatas 60% dan selebihnya 22 orang siswa tingkat penguasaan materinya bervariasi di bawah 60%. Siswa-siswa tersebut berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Disamping itu, rata-rata nilai mata pelajaran IPS berada di posisi paling rendah dibandingkan rata-rata mata pelajaran yang lainnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut pembelajaran IPS pada topik Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda di Kelas V.2 SDN Pancasila agar hasil belajar peserta didik terhadap materi tersebut dapat meningkat.

Berdasarkan kondisi pembelajaran tersebut, peneliti berusaha mengidentifikasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung terutama kekurangan-kekurangan apa saja dari pembelajaran yang dilaksanakan. Dari hasil diskusi dengan guru kelas dan siswa, terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran, yaitu : 1) Siswa jenuh dan

bosan dengan pembelajaran IPS yang selalu bercerita, ini terlihat dari : (a) Saat memulai pembelajaran siswa cenderung tidak memperhatikan, (b) Saat guru menerangkan siswa cepat bosan; 2) Siswa malas membaca dan susah menghafal sesuatu yang kurang bermakna bagi dirinya (*meaningless*) seperti menghafal nama tokoh dan tahun; 3) Siswa menginginkan bentuk pembelajaran yang bervariasi bukan hanya bercerita; 4) Siswa pasif hanya mendengarkan guru bercerita sehingga pembelajarannya terpusat pada guru (*teacher centered*).

Dari permasalahan di atas, berbagai upaya/cara telah dilakukan oleh guru kelas namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diharapkan, namun diperoleh gambaran bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang dapat memilih dan mengembangkan metode secara optimal dalam upaya mengembangkan pembelajaran IPS yang kreatif dan inovatif sesuai dengan prinsip PAKEM dimana guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang berupa hafalan sehingga pembelajaran terkesan monoton yakni berpusat pada guru dimana siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dan hanya bersifat transfer ilmu saja. Hal ini tentunya mengakibatkan kejenuhan, kebosanan dan menurunkan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga tujuan dari pengajaran IPS yang ditentukan belum tercapai secara optimal.

Dari permasalahan di atas mengisyaratkan bahwa kecenderungan pembelajaran dan kualitas hasil pembelajaran pendidikan IPS menuntut agar para pendidik dalam hal ini guru dapat mengembangkan kemampuannya yang

mengarah kepada peningkatan mutu proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu cara yang cukup efektif yakni dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan agar pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Alasan peneliti mengambil metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran ini karena dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut dirasa dapat menarik perhatian siswa untuk aktif belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu, banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan oleh kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. (Roestiyah, 2008:90). Dengan metode ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena siswa bermain peranan sendiri, maka mudah memahami peristiwa sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain. (Roestiyah, 2008:93).

Bermain peran menekankan kenyataan dimana siswa diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah hubungan sosial (Surachmad,1984:102). Bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan. (Nana Sudjana, 1983:77).

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Syaiful Sagala, (2007 : 213) mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan suatu cara dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami jalan cerita yang dimainkannya.

Menurut Mansyur (Syaiful Sagala, 2007:213) Kebaikan-kebaikan metode bermain peran (*role playing*) antara lain: 1. Siswa melatih dirinya untuk malatih memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. 2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. 3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah. 4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. 5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. 6. Bahasa lisan siswa dibina dengan baik agar mudah dipahami orang lain.

Penerapan metode *role playing* atau bermain peran ini, tentunya diharapkan dapat memberi solusi dan suasana pembelajaran yang menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS terutama pada materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda sehingga dapat terwujud suatu pembelajaran sesuai dengan prinsip PAKEM yakni Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu diadakannya pembuktian bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Topik Perjuangan Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda dalam Mata Pelajaran IPS”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut: “Bagaimanakah Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Topik Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda dalam Pembelajaran IPS di Kelas V.2 SDN Pancasila dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)?”

Agar penelitian menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan kedalam bentuk pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran IPS saat ini di kelas V.2 SDN Pancasila khususnya pada topik Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda?
2. Upaya-upaya perbaikan apa yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran IPS saat ini di kelas V.2 SDN Pancasila khususnya pada topik Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda?

3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS topik Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V.2 SDN Pancasila.

C. Hipotesis Tindakan

“Jika metode *Role Playing* atau bermain peran digunakan dalam pembelajaran IPS pada topik Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda, maka hasil belajar siswa kelas V.2 SDN Pancasila tahun ajaran 2009/2010 akan mengalami peningkatan”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang penulis kemukakan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran IPS di kelas V.2 SDN Pancasila khususnya pada topik Perjuangan Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda?
2. Mendeskripsikan upaya perbaikan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran IPS di kelas V.2 SDN Pancasila khususnya pada topik Perjuangan Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda?
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS topik Perjuangan Tokoh Pejuang pada Masa Penjajahan Belanda dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V.2 SDN Pancasila.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, terutama:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan rasa percaya diri, keberanian dan keterampilan siswa.
 - b. Melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dengan baik.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai bahan referensi dan informasi tentang efektivitas dari penggunaan metode *Role Playing* pada suatu topik bahasan tertentu,
 - b. Sebagai pemicu semangat guru untuk lebih inovatif dalam melakukan suatu pembelajaran di kelas.
3. Bagi pihak sekolah
 - a. Sebagai bahan masukan untuk menggunakan variasi metode yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa,
 - b. Sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

F. Definisi Istilah

1. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana dalam Kunandar (2008:276) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”. Hasil belajar adalah hasil

yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan. (Sudjana, 1983:77).

Bermain peran merupakan suatu cara dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami jalan cerita yang dimainkannya.

3. Pembelajaran IPS

Secara mendasar, pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan tingkah laku dan kebutuhannya. Menurut Muhammad Nu'man Somantri (Sapriya et al, 2006:7) mengemukakan bahwa “IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan institusional pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah”.

Dalam tulisan ini digunakan istilah IPS yang diajarkan ditingkat SD dimana pengajaran IPS di SD didasarkan pada disiplin geografi dan sejarah.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Salah satu model yang penulis gunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dimana terdapat alur penelitian yang terdiri dari empat komponen yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut membentuk satu siklus, sehingga yang dimaksud dengan satu siklus disini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap guru dan siswa, observasi selama tindakan berlangsung, dan tes. Setelah data lengkap, data tersebut kemudian diolah dan dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.