

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar pada hakekatnya adalah proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah suatu perilaku, terjadi kegiatan merespon terhadap setiap pembelajaran, belajar hanya akan mungkin terjadi apabila anak / peserta didik aktif mengalaminya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan terhadap siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 diperoleh data bahwa ketika proses pembelajaran IPS berlangsung, siswa terlihat kurang antusias, pasif, siswa cepat bosan dan jenuh berada di dalam kelas ketika mengikuti pembelajaran IPS, proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang melibatkan siswa, sehingga tingkat keaktifan siswa dalam belajar juga kurang. Hal tersebut pada akhirnya berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang rendah.

Selain dari pada itu, pada kenyataannya saat ini proses pembelajaran IPS lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitik beratkan pada model belajar konvensional seperti ceramah, pola pembelajaran lebih bersifat guru sentris. Pada umumnya guru lebih banyak menggunakan buku paket dan menyuruh

siswa untuk menghafal materi. Dengan pola pembelajaran seperti itu, kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan lemahnya pengembangan potensi diri siswa. Selain daripada itu, cara belajar setiap peserta didik itu berbeda-beda, ada peserta didik yang lebih senang membaca, senang berdiskusi, dan ada juga yang lebih senang praktek langsung.

Untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar dan mengurangi peran guru yang terlalu menonjol dalam proses pembelajaran, maka kesenangan dalam belajar itu sendiri perlu diperhatikan. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan variasi strategi pembelajaran dan metode yang beragam yang melibatkan indera belajar yang banyak yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satu dari metode-metode pembelajaran tersebut yaitu menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Dalam metode bermain peran (*role playing*) , siswa mengkaji masalah-masalah dengan memerankan situasi-situasi masalah, kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Dengan metode bermain peran, siswa

akan lebih bisa mengekspresikan diri sesuai dengan yang diperankannya, siswa tidak hanya mendengarkan guru ceramah tetapi dengan metode bermain peran menuntut siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan model pembelajaran seperti itu siswa memerlukan kerja mental dan keterlibatan kerja siswa itu sendiri. Artinya bahwa proses pembelajaran tidak hanya untuk mengubah perilaku peserta didik dari ranah kognitif atau keterampilan saja, namun untuk mengembangkan sikap dan perilaku demokratis, senang mendengarkan, memberikan informasi, menghargai perbedaan pendapat, saling belajar, gemar berorganisasi dan bekerjasama dalam satu kesatuan tim. Dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan menghasilkan pembelajaran yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan judul penelitian ini sebagai berikut: **Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Bungurjaya 2 Kecamatan Cikalongkulon Kabupaten Cianjur.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan

keaktifan belajar siswa kelas V SDN. Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS. Masalah umum tersebut selanjutnya di rumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara?
2. Apakah penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara?
3. Apa kendala-kendala yang menghambat penerapan metode bermain peran (*role playing*) di kelas V SDN Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.
2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.

3. Untuk medeskripsikan kendala-kendala yang menghambat penerapan metode bermain peran (*role playing*) di kelas V SDN Bungurjaya 2 dalam pembelajaran IPS pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, siswa, dan sekolah.

1. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar, melatih siswa agar lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam belajar

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam menggunakan metode dan model dalam pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

3. Bagi Sekolah

Dapat membantu menciptakan panduan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada pelajaran lain, dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran demi kemajuan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran IPS

pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Dan Perumusan Dasar Negara dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 kecamatan Cikalongkulon kabupaten Cianjur.

## F. Definisi Istilah

### 1. Metode

Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005: 565). Sehingga dapat diartikan bahwa Metode atau metodologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang cara-cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan dengan hasil yang efektif dan efisien.

### 2. Bermain peran

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 (Sujana 1983: 77, dalam Suja'i 2009 : 8)

### 3. Metode bermain peran (*role playing*)

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

#### 4. Keaktifan

Aktif yaitu giat berusaha, giat bekerja, lebih banyak pengeluaran dari pada pemasukan, dinamis, mampu bereaksi dan beraksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005: 36)

Keaktifan yaitu kesibukan atau kegiatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005:36).

Menurut Anton M. Mulyono 2001: 26 (yang dikutip oleh Dyan Kurniawati 2009:20) keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.

#### **G. Metode Penelitian**

Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis, 1983 (dalam Udin Saefudin Sa'ud 2007: 170) menjelaskan bahwa PTK adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial, pemahaman suatu kegiatan, dan situasi suatu kegiatan.

Ebbut, 1985 (dalam Hopkins,1993, dalam Udin Syaefudin Sa'ud 2007: 170) mengemukakan penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan

melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

Secara ringkas, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Guru atau pendidik lainnya dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya yang telah dilakukan tersebut.

Adapun model penelitian yang dilaksanakan di SDN Bungurjaya 2 adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh **Kemmis** dan **Taggart**, 1982 (dalam Kasihani Kasbolah 1998:14) dimana dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 komponen, meliputi Perencanaan, Tindakan, Pengamatan/Observasi, dan Refleksi.

### **1. Tempat penelitian**

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di SD NEGERI BUNGURJAYA 2 terletak di Kecamatan Cikalongkulon Kabupaten Cianjur. Tepatnya di jalan Ukasah Rt/Rw 02/05 Kampung Leuwi Bungur Desa Sukagalih Kecamatan Cikalongkuon Kabupaten Cianjur 43291. Dengan N.S.S.101020709047 dan N.I.S. 1013047. Sekolah tersebut telah terakreditasi B pada tahun 2008.

### **2. Waktu Penelitian**

Adapaun waktu penelitiannya dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2009-2010 yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPS yang ada dikelas V SD NEGERI Bungurjaya 2 yaitu setiap hari selasa dan



rabu. Penelitian ini direncanakan berlangsung kurang lebih selama empat bulan, yaitu mulai bulan maret 2010 sampai dengan bulan juni 2010.

### **3. Subyek atau Partisipan Yang Terlibat Dalam Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa SD NEGERI BUNGURJAYA 2 kelas V semester genap tahun ajaran 2009-2010, dengan jumlah siswa 25 orang yaitu 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

### **4. Alat Pengumpul Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan instrumen-instrumen penelitian, diantaranya lembar observasi, wawancara.

#### **a. Observasi**

Observasi adalah peninjauan secara cermat, pengamatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005: 596) dalam penelitian ini kegiatan diamati mulai dari yang umum sampai yang khusus. Kegiatan umum yang diobservasi yaitu segala sesuatu yang terjadi didalam kelas yang kemudian dicatat dalam catatan lapangan. Sedangkan observasi yang sifatnya khusus yaitu memfokuskan pada proses pembelajaran dikelas atau praktek pembelajaran.

#### **b. Wawancara.**

Wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang yang dimintai keterangan atau pendapat (Kamus Besar Bahasa Indonesia

2005: 860) Wawancara sebagai alat dalam mencari informasi atau penjelasan mengenai hal-hal yang dipandang dapat menunjang dalam penelitian. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara setengah terstruktur dimana Peneliti sudah mempersiapkan bahan wawancara terlebih dahulu akan tetapi memberikan keleluasaan untuk menjelaskan lebih panjang focus pertanyaan atau bahasan. Dalam hal ini peneliti melakukan tanya jawab dengan guru, dan pihak lainnya.

