

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, sesuai dengan UU No. 20 Pasal 1 ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) Tahun 2003. Dalam Undang-Undang tersebut terkandung arti bahwa pendidikan itu bertujuan memberikan peluang yang sama kepada seluruh warga negaranya untuk belajar, menuntut ilmu, memperoleh pendidikan yang layak sesuai dengan kebutuhan dan tingkat usianya.

Untuk memperoleh pendidikan yang baik banyak hal yang harus dipersiapkan agar jalannya proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien. Persiapan tersebut diantaranya mencakup mempersiapkan murid ke dunia baru baik secara fisik maupun secara mental. Begitu pula dengan pendidikan IPS, bahwa pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peranan yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional (Sumantri. N, 1996).

Fungsi mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa sekarang.

Proses belajar pada siswa kadang-kadang berjalan dengan lancar tanpa masalah, akan tetapi ada kalanya juga proses itu menemui berbagai hambatan, sehingga menyebabkan siswa tidak mampu untuk belajar secara efektif.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang dianggap siswa membosankan, karena IPS sarat dengan materi, dan penyampaian guru yang kurang menarik atau tidak beragam, kebanyakan guru ketika mengajar dikelas adalah menugaskan siswa untuk membaca, mengadakan latihan dan memberi nilai, atau proses pembelajaran yang berlaku adalah *teacher centered*.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SDN Banyuhurip diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal konsep dan teori, mereka belum mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didasarkan pada materi yang begitu banyak serta sulitnya mengkongkritkan hal yang benar-benar abstrak bagi anak.

Sedikitnya media yang digunakan guru dalam menjalankan proses pembelajaran juga memberikan kontribusi yang besar terhadap permasalahan yang terjadi diatas, karena media sangat berperan guna memberikan contoh konkrit kepada peserta didik dalam rangka memahami isi dari mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Setelah ditelusuri lebih dalam, ternyata letak permasalahan jatuh pada sedikitnya metode yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran serta tidak digunakannya media yang menarik dalam melakukan pelajaran tersebut guna memperkuat pemahaman siswa, siswa hanya diminta menghafal dan mengingat materi yang diajarkan. Guru kelas V menemukan kesulitan dalam memberikan pelajaran IPS terutama pada materi Sejarah Proklamasi Indonesia, terkadang siswa tidak faham dengan apa yang disampaikan oleh guru mengenai materi pelajaran. Walaupun guru sudah menjelaskan berulang kali, pada akhirnya hasil belajar siswa yang dilihat dalam proses evaluasi tidak memuaskan atau dapat dikatakan tidak berhasil dengan nilai di bawah rata-rata yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh guru yaitu sebesar (60) sedangkan hasil ujian siswa di sekolah hanya mencapai 50 (lima puluh).

Jika hal ini terus saja terjadi, kemungkinan siswa tidak akan pernah efektif dalam melakukan proses pembelajaran dan ini akan berdampak pada nilai-nilai yang diperoleh siswa. Nilai mata pelajaran yang diperoleh siswa menjadi rendah, siswa mengalami kebingungan dalam belajar dan menjadi malas dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas mengenai kurang efektifnya kegiatan belajar siswa kelas V SD, pendidik (guru) memegang peranan yang penting. Tugas utama guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuhnya partisipasi, komunikasi, interaksi belajar mengajar yang menyenangkan dan mencerdaskan.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Banyuhurip terutama pada materi Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia

maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran Bermain Peran dengan media film yang dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Penggunaan media Film dan metode Bermain Peran dalam pembelajaran IPS pada materi Sejarah Proklamasi Indonesia, penulis bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Apakah penggunaan media film dalam pembelajaran IPS tentang sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa?
- b. Apakah penggunaan metode Bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui apakah penggunaan media film dalam pembelajaran IPS tentang sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa?
- b. Untuk mengetahui apakah bermain Peran dalam pembelajaran IPS tentang sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa?

#### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. SDN Banyuhurip khususnya kelas V

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SDN Banyuhurip dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa, juga perlu di coba untuk diterapkan pada pelajaran lain.

- b. Guru

Bagi guru manfaat dari penelitian ini adalah guru dapat memberikan salah satu metode yang epektif dalam melakukan kegiatan pembelajaran siswa.

- c. Siswa

Sebagai bahan masukan untuk siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya khususnya dalam pembelajaran IPS.

#### **E. Definisi Oprasional**

##### **1. Bermain Peran**

Banyak pendapat para ahli yang mengungkapkan tentang pengertian metode bermain peran (*role palying*). Di bawah ini akan dipaparkan sebagian pengertian metode tersebut, diantaranya sebagai berikut:

- a. Sagala (2007: 213) mengungkapkan bahwa:

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi, metode bermain peran (*role playing*) ialah 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.

- b. Fanie dan Shaftel (1967) yang di kutip oleh Wahab, A. A (2007: 109) mengungkapkan bahwa:

Metode bermain peran (*role playing*) dirancang khususnya untuk membantu para siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku. Dan bahwa metode bermain peran (*role playing*) mempunyai berbagai fungsi namun dua fungsi utamanya adalah "*education for citizen*" dan "*group counseling*" yang dilakukan oleh guru di kelas.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai metode bermain peran (*role playing*), maka dapat disimpulkan bahwa metode tersebut adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

## **2. Media Film**

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar" sumber pesan dengan menerima pesan. Schramm (Heriawan, 2003: 11.15) mengemukakan bahwa 'Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran'. Sementara itu Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat disimpulkan adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Pengalaman belajar siswa berperan penting dalam pencapaian tujuan, pembelajaran. Di sinilah letak peran serta media dalam menciptakan pengalaman belajar siswa. Ada tiga jenis media yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu:

**a. Media Visual**

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan, jenis media ini sering digunakan oleh guru-guru untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, Media visual terdiri atas media visual yang tidak dapat diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat diproyeksikan (projected visual), Contoh dari media visual adalah tabel, poster, foto dan slide, media visual, dapat berupa hasil pemotretan event-event penting baik dengan kamera konvensional maupun digital. Hasilnya berupa gambar-gambar urutan kejadian.

**b. Media Audio**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio adalah program kaset suara dan radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan mendengarkan.

**c. Media Audiovisual**

Media ini merupakan kombinasi antara audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Penggunaan media ini akan semakin lengkap dan optimal

untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan media ini dalam batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru sebagai penyaji materi menjadi fasilitator belajar yang memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Dalam pembelajaran IPS di SD media yang digunakan biasanya berupa, media visual seperti peta, atlas, serta gambar-gambar penunjang pembelajaran lainnya. Sedangkan sumber belajar yang digunakan biasanya berupa buku paket atau buku bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media dan sumber belajar lain yang dapat membuat siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu jenis media audio visual adalah film, media film sangat berperan dalam pembentukan pengalaman belajar siswa, karena media film memberikan gambaran yang cukup jelas untuk menggambarkan suatu keadaan yang tidak dialami langsung oleh siswa.

### **3. Pemahaman**

Pemahaman berasal dari kata paham mendapat awalan pe dan akhiran an. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, edisi tiga 2003), paham berarti mengerti dengan tepat, sedangkan konsep berarti suatu rancangan. Sedangkan dalam matematika, konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan seseorang untuk menggolongkan suatu objek atau kejadian. Jadi pemahaman konsep adalah pengertian yang benar tentang suatu rancangan atau ide abstrak.

Menurut Bloom Pemahaman atau dapat juga disebut dengan istilah mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Temuan-temuan ini diakomodasikan dan kemudian berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif baru (Tn, 2009).

#### **4. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Dalam kurikulum Sekolah Dasar tahun 2004 dikemukakan bahwa IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Sedangkan fungsinya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan negara Indonesia (Sapriya, 2007: 40).

IPS adalah suatu studi tentang hubungan manusia dalam suatu keragaman pola. Esensi tujuan yang hendak dicapai adalah mengembangkan warga masyarakat yang baik (efektif), yang memiliki: (a) ilmu pengetahuan; (b) proses-proses berfikir (c) sejumlah keterampilan (d) sikap-sikap dan nilai-nilai. Pengajaran IPS mengacu pada dimensi-dimensi (a) intelektual, (b) personal, (c) sosial, (d) kultural, (e) waktu, dan (f) dimensi ruangan tempat.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Seting Penelitian**

Metode yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah merujuk pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat komponen pokok penelitian kelas, yaitu:

- a. Perencanaan (*Planning*)
- b. Tindakan (*Action*)
- c. Pengamatan (*Observing*)
- d. Refleksi (*Reflecting*)

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam berupa tes hasil belajar, wawancara, dan observasi. Tes hasil belajar dilaksanakan setiap akhir siklus dan observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan dan selama pembelajaran berlangsung. Adapun jenis data yang di ambil adalah data kuantitatif berupa hasil belajar dan data kualitatif berupa aktifitas siswa dan guru. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap perolehan hasil belajar IPS di analisis secara kuantitatif dengan memberikan nilai pada hasil belajar siswa.

Data-data di analisis mulai dari siklus satu dan siklus dua untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase yang di kelompokkan dalam lima kategori yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. kemudian setelah di klasifikasi kategori tingkatan dan persentase, data hasil belajar dianalisis dengan cara menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan belajar secara

keseluruhan, untuk mengetahui pencapaian indikator yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa secara keseluruhan..

## **2. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah Penggunaan media film dan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia.

