

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar (*basic education*) merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lain yang sederajat.

Secara umum Pendidikan dasar diselenggarakan di Sekolah Dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan demokratis dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan dasar yang diselenggarakan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Secara sederhana pendidikan dasar bertujuan memenuhi kebutuhan dan hak setiap manusia dalam mempersiapkan kehidupannya yang lebih baik di masa mendatang. Dengan demikian pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, sikap, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan dasar sebagai tonggak awal peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) dan sebagai jembatan bagi upaya ke arah persiapan menuju jenjang pendidikan selanjutnya banyak mendapat perhatian dari berbagai pihak. Mutu pendidikan yang baik ditingkat Sekolah Dasar, akan memungkinkan ditingkatkannya secara sistematis mutu pendidikan pada jenjang pendidikan selanjutnya oleh karena itu pada tingkat Sekolah Dasar sangat memungkinkan untuk dikembangkannya usaha dalam pembinaan mutu pendidikan, hal ini dapat dilakukan melalui penataan kelembagaan, pengelolaan dan peningkatan mutu guru yang merupakan perangkat penting bagi peningkatan mutu pendidikan (Iim Wasliman, 2007).

Guru merupakan komponen paling menentukan, karena ditangan gurulah kurikulum, sumber belajar, sarana dan prasarana serta iklim pembelajaran menjadi suatu yang berarti bagi kehidupan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa sebagai pelaksanaan kurikulum yang telah disusun dalam rangka mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang telah ditetapkan, dari tujuan yang paling rendah yaitu tujuan pembelajaran sampai tujuan yang paling tinggi yaitu tujuan pendidikan nasional, merupakan wujud dari pembangunan kualitas Sumber Daya Manusia.

Tugas utama guru dalam mewujudkan tujuan pendidikan dasar di sekolah adalah untuk mengembangkan strategi mengajar yang efektif. Pengembangan strategi ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menciptakan keadaan yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi secara memuaskan.

Kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar mempunyai arti dan tujuan tersendiri. Hal ini berkaitan dengan ciri-ciri atau karakteristik anak yang bersangkutan. Seorang guru sekolah dasar sewajarnya memahami bahwa komponen anak merupakan komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Karenanya proses pembelajaran harus diciptakan atas dasar pemahaman dan bagaimana anak tumbuh dan berkembang. Dengan kata lain kegiatan belajar mengajar yang secara praktis dikembangkan guru di sekolah dasar, dituntut untuk berorientasi pada perkembangan anak secara tepat, (Mulyani Sumantri, 2001).

Pemahaman atas perkembangan peserta didik sekaligus dengan keunikannya, akan sangat dibutuhkan guru dalam mengidentifikasi tentang perilaku yang cocok (perilaku pada diri anak) sebagai tujuan yang dapat dicapai dalam pembelajaran, kegiatan dan pengalaman belajar yang tepat diciptakan dan bahan pembelajaran yang sepadan bagi kelompok usia tertentu serta sistem evaluasi yang hendak digunakan.

Tujuan belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang sangat penting. Tujuan pembelajaran yang sewajarnya dapat diwujudkan guru dalam kegiatan pembelajaran anak di sekolah dasar antara lain: (1) menjadikan anak-anak senang, bergembira dan riang dalam belajar; (2) memperbaiki berpikir kreatif anak-anak, sifat keingintahuan, kerja sama, harga diri dan rasa percaya pada diri sendiri khususnya dalam menghadapi kehidupan akademik; (3) mengembangkan sikap positif anak-anak dalam belajar; (4) mengembangkan afeksi dan kepekaan terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungannya, khususnya

perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial dan teknologi (Mulyani Sumantri, 2001).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana tersebut di atas, semua komponen pembelajaran lainnya seperti pemilihan materi atau bahan pembelajaran, kegiatan guru dan peserta didik, pemilihan sumber belajar yang akan dipakai serta penyusunan tes, akan bertolak dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai peserta didik dalam proses belajar mengajar. Karena itu, kesadaran tentang tujuan pembelajaran semestinya direfleksikan guru-guru sekolah dasar dalam rangka membantu peserta didik dalam rangka meletakkan dasar-dasar kehidupan ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan mereka selanjutnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari jenjang Sekolah Dasar sampai sekolah menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Hal ini sejalan dengan tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat (Departemen Pendidikan Nasional, Materi Sosialisasi KTSP).

Pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi yang dipadukan (*integrated*). Menurut James A. Bank dalam Sapriya *et al.* (2006) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* sebagai bagian dari kurikulum Sekolah Dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya.

Sejalan dengan itu mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Selanjutnya disebutkan pula bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Namun pada kenyataannya dilapangan ternyata tujuan di atas kurang terlaksana sesuai harapan. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tentunya

merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri. Dalam arti yang lebih substansial, proses pembelajaran hingga dewasa ini masih terjadi dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya (Trianto, 2007).

Sementara itu, menurut Somantri *et. Al.* (dalam Achmad, 2005), mengungkapkan, bahwa proses pembelajaran IPS di tingkat persekolahan masih mengandung beberapa kelemahan antara lain: (1) Kurang memperhatikan perubahan-perubahan dalam tujuan, fungsi dan peran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah, tujuan pembelajaran kurang jelas dan tidak tegas (*not purposeful*); (2) Posisi, peran dan hubungan fungsional dengan bidang studi lainnya terabaikan, informasi faktual lebih bertumpu pada buku paket yang *out of date* dan kurang mendayagunakan sumber-sumber lainnya; (3) Lemahnya transfer informasi konsep ilmu-ilmu sosial *Out put* IPS tidak memberi tambahan daya dan tidak pula mengandung kekuatan (*not empowering and not powerful*); (4) Guru tidak dapat meyakinkan siswa untuk belajar IPS lebih bergairah dan sungguh-sungguh. Siswa tidak dibelajarkan untuk membangun konseptualisasi yang mandiri; (5) Guru lebih mendominasi siswa (*teacher centered*), kadar pembelajaran yang rendah, kebutuhan belajar siswa tidak terlayani; (7) Belum membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokrasi sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan seluruh komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan sekolah. Dalam pertemuan kelas tidak mengendakan setting lokal, nasional

dan global, khususnya berkaitan dengan struktur sistem sosial dan perilaku kemasyarakatan.

Permasalahan lain yang terjadi dalam pembelajaran IPS di sekolah adalah pembelajaran IPS cenderung untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi ujian semester atau ujian nasional dengan nilai yang memuaskan. Hal ini sangat dipengaruhi oleh pandangan orang tua atau masyarakat yang menilai tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah jika peserta didik naik kelas dengan nilai yang baik, lulus ujian nasional dan diterima di sekolah favorit, sehingga yang terjadi selanjutnya adalah pembelajaran di kelas monoton dari hari ke hari. Waktu belajar siswa banyak dihabiskan untuk mengerjakan soal-soal latihan.

Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan, menurut Wina Sanjaya (2007) tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan, ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memperdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah urgen bagi para pendidik dalam hal ini guru agar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar, sarana dan prasana serta penerapan pendekatan, model dan metode pembelajaran, sehingga dengan demikian proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan konstruktif

dalam mengkonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Dalam proses pembelajaran sekarang saat ini guru dituntut untuk menentukan metode pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan, untuk itulah guru harus kreatif memilih metode yang sesuai dengan tuntutan tersebut. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dipilih adalah metode pembelajaran dalam pendidikan IPS adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Metode pembelajaran bermain peran merupakan bagian dari metode-metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerja sama. Metode-metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada asumsi: (1) masalah-masalah sosial diidentifikasi dan dipecahkan atas dasar dan melalui kesepakatan-kesepakatan yang diperoleh di dalam dan dengan menggunakan proses-proses sosial; (2) proses sosial yang demokratis perlu dikembangkan untuk melakukan perbaikan masyarakat dalam arti seluas-luasnya secara *build in* dan terus-menerus, (Mulyani Sumantri, 2001).

Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mengemas berbagai masalah sosial dalam bentuk permainan yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Metode pembelajaran bermain peran membuat siswa seolah – olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam

metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat.

Metode pembelajaran bermain peran sangat memungkinkan dilaksanakan mengingat karakteristik anak Sekolah Dasar antara lain adalah: (1) Siswa secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri; (2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira riang; (3) Mereka suka mengatur dirinya untuk mengalami berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru; (4) Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan; (5) Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi; (6) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya, (Basset, Jacka, dan Logan dalam Mulyani Sumatri, 2001).

Merujuk pada karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran perlu disadari dan diketahui dalam proses pendidikan atau pembelajaran di sekolah dasar, antara lain: (1) Pada usia sekolah dasar ada beberapa fase perkembangan kemampuan kognitif individu. Sehingga harus dibedakan perlakuan terhadap anak sekolah dasar merujuk pada usia tersebut; (2) Pentingnya penggunaan media dan alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran terutama untuk kelas-kelas rendah; (3) Pembelajaran harus berdasarkan konteks lingkungan yang dikenal anak; (4) Adanya penerapan disiplin yang konsisten untuk semua orang; (5) Adanya

kombinasi supaya sistem pembelajaran kelompok dengan upaya untuk menumbuhkembangkan kemampuan sosial; (6) Adanya suri teladan yang diberikan dan diciptakan oleh guru di sekolah. Hal ini terutama untuk perkembangan sosial dan moral; dan (7) Memerlukan bimbingan belajar yang intensip, terutama untuk memberikan contoh bagaimana harus atau cara mengerjakan sesuatu (Muhammad Ali, 2007).

Dilihat dari dimensi perkembangan sosial-emosional anak, keterlibatan dalam kehidupan kelompok (kolaborasi atau kerja sama) bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya. Perkembangan hubungan sosial dan emosional dan adanya kesadaran etis normatif merupakan ciri yang kuat nampak pada usia sekolah dasar. Kompetensi sosial yang positif dan produktif akan berkembang pada usia ini, seperti kemampuan bekerja sama, kesadaran berkompetisi, menghargai karya orang lain, toleran, kekeluargaan dan aspek budaya lain. Prinsip yang relevan dalam penciptaan lingkungan belajar anak sesuai dengan perkembangan sosial-emosional dalam penciptaan lingkungan belajar anak adalah pengembangan pengajaran yang menyediakan kesempatan anak untuk bekerja secara kelompok.

Berdasarkan dimensi perkembangan kognitif anak, menurut Piaget anak usia sekolah dasar berada dalam tahapan dua transisi, yaitu masa transisi dari tahap pra-operasional ke masa operasional kongkrit dan masa transisi dari tahap operasional kongkrit ke tahap operasional formal. Skema perkembangan kognitif pada tahap ini berkaitan dengan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah seperti mengklasifikasi, memahami keadaan sesuatu yang tetap atau tidak

berubah, mengurutkan dan seterusnya. Sehubungan dengan perkembangan kognitif tersebut, prinsip yang relevan dalam penciptaan lingkungan bagi anak adalah pengembangan pengajaran yang menyediakan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berpikir dan memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Atas dasar dan latar belakang inilah penulis tertarik untuk menganalisis dan mengkaji tentang metode pembelajaran khususnya dalam pembelajaran ilmu sosial serta penerapannya dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Kajian dan penelitian tersebut akan dikemas dalam suatu karya ilmiah berupa tesis dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*) Terhadap Kompetensi Sosial Kognitif dan Kompetensi Sosial Afektif Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan pembelajaran perspektif sosialisasi metode bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif dan kompetensi sosial afektif siswa dalam pembelajaran ips dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar. Rumusan masalah ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam

pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar?

3. Bagaimana perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial afektif siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial afektif siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran tentang model pembelajaran ilmu sosial khususnya penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) serta permasalahan-permasalahannya, sehingga dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan, antara lain:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru tentang metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Dapat menjadi acuan bagi guru, siswa dan praktisi pendidikan lainnya dalam pengembangan ilmu sosial maupun pengembangan metode pembelajaran.
3. Dapat memberikan gambaran bagi praktisi pendidikan dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) di sekolah atau lembaga pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas, diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial afektif siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

F. Defenisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang digunakan baik dalam judul maupun isi penelitian ini yang perlu diklarifikasi agar diperoleh kesamaan persepsi, istilah – istilah tersebut antara lain:

1. Kompetensi sosial kognitif adalah tujuan pendidikan yang paling dasar yang berhubungan dengan kemampuan atau daya ingat seseorang tentang apa yang dibaca, di dengar atau dilihat seseorang, disimpan dalam ingatannya kemudian dipanggil kembali dalam keadaan belum/tidak terolah (Hamid Hasan: 1995). Kompetensi sosial kognitif dalam hal ini adalah menyangkut pengetahuan dan pemahaman tentang materi ilmu sosial sebagai hasil dari proses pembelajaran. Pemahaman adalah proses pengolahan informasi (istilah, peristiwa, konsep, generalisasi, teori dan sebagainya) menjadi sesuatu yang dapat dihubungkan dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya. Proses dan hasil belajar yang menyangkut pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*) terhadap materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang diajar sebagai reaksi dari penerapan metode pembelajaran.
2. Kompetensi sosial afektif adalah kecenderungan psikologis seseorang terhadap suatu objek tertentu, yang berkembang setelah yang bersangkutan mengetahui mengenai objek tersebut. Afektif adalah aspek kepribadian yang berkenaan dengan perasaan, sikap, nilai dan moral seseorang. Kompetensi sosial afektif adalah proses dan hasil belajar yang menyangkut penerimaan

(*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian/penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organizantion*) dan pembentukan pola hidup (*characterization by value or value complex*) terhadap materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang diajar sebagai reaksi dari penerapan metode pembelajaran.

3. Metode pembelajaran bermain peran adalah perlakuan (*treatment*) diberikan terhadap kelas eksperimen dengan penerapan metode pembelajaran yang dikemas dalam suatu konsep berupa prosedur dan tindakan yang dilakukan guru atau siswa dalam proses belajar mengajar dalam ukuran waktu tertentu.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kelas dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dimana subyek penelitian tidak dikelompokkan secara acak, tetapi menerima keadaan subyek apa adanya (Ruseffendi, 2006). Penelitian dibagi ke dalam dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen melalui pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan kelompok kontrol melalui pembelajaran biasa (konvensional). Penerapan metode pembelajaran dilakukan pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar dengan materi “Pentingnya Koperasi Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat”.

H. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu dan Sekolah Dasar Negeri Cihaurgeulis Bandung. Dalam penelitian Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu sebagai kelas eksperimen dan Sekolah Dasar Negeri Cihaurgeulis sebagai kelas kontrol. Penelitian dilakukan pada bulan Mei – Juni 2009.