

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat, dampak yang ditimbulkannya pun sangat beragam baik yang bersifat positif maupun negatif terhadap berbagai segi dan bidang kehidupan di Negara kita. Bergitupun dalam dunia pendidikan, perkembangan IPTEK ini membawa tidak hanya dampak positif tetapi juga negatif.

Pada awalnya perkembangan IPTEK ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pendidikan baik itu yang dilaksanakan oleh lembaga formal, nonformal, maupun informal, namun seiring berkembangnya jaman dan kemajuan maka sedikit demi sedikit terjadi pergeseran nilai di dalam pemanfaatan kemajuan teknologi tersebut. Sebagai contoh kecil, mungkin dahulu masyarakat mengenal sebuah perangkat komputer sebagai sebuah hal yang aneh dan sulit untuk dimengerti, dan fungsi dari perangkat tersebut adalah untuk menunjang keperluan dalam bekerja dan hanya orang-orang tertentu saja (orang dewasa) yang dapat memiliki dan menggunakannya, namun sekarang hampir tiap rumah memiliki perangkat tersebut bahkan tidak hanya orang dewasa dan untuk keperluan bekerja saja, bahkan anak-anak sekarang sudah memiliki perangkat teknologi sendiri seperti *video game* yang dijadikan sebagai sarana untuk bermain dan belajar. Tentunya hal ini jika dipandang dari satu sisi saja sangatlah baik bagi perkembangan intelektual anak karena sarana belajarnya menjadi lebih menarik

dan anak menjadi lebih “melek” terhadap teknologi, namun jika kita tidak memberikan bimbingan dan kontrol yang intensif tentunya semakin lama anak-anak akan lebih memilih untuk menggunakan fungsi bermain daripada fungsi belajarnya terutama bagi anak-anak yang masih berusia awal sekolah seperti kelas I sehingga hasil belajar di sekolahnya menjadi menurun.

Dampak lain yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi dan penggunaan “sarana bermain baru” ini adalah anak akan lebih fokus pada dirinya sendiri dan enggan untuk berinteraksi dengan sekitarnya karena segala kebutuhannya akan “kesenangan” sudah dia dapatkan dari peralatan yang dimilikinya di rumah, sehingga dikhawatirkan kepekaannya terhadap masalah sosial kurang terasah. Rusyan (1992:1) menyatakan bahwa dalam menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan berbagai perubahan tata nilai, maka anak-anak baik yang baru lahir maupun yang sudah beranjak dewasa harus lebih banyak mendapatkan pembinaan intensif dan terpadu. Pendidikan pada era globalisasi hendaknya dapat menciptakan pengalaman-pengalaman baru, baik yang ditata secara sistematis berupa pengalaman belajar secara formal di sekolah maupun yang tidak terstruktur di luar sekolah yaitu dalam keluarga dan masyarakat. Lebih jauh, Rusyan (1992:159) mengungkapkan bahwa kemajuan Ilmu Pengetahuan dan teknologi yang luar biasa pada masa kini telah menggoyahkan sendi-sendi kehidupan manusia. Lembaga-lembaga masyarakat terasa sudah tidak mampu lagi untuk menampung nilai-nilai yang baru. Nilai-nilai tradisional yang dipegang teguh oleh lembaga, organisasi serta tata cara kehidupan perseorangan maupun

bersama mulai rontok dan mengarah kepada kebudayaan *video Game* atau *Karaoke*.

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah dasar yang dapat digunakan oleh guru untuk menanamkan nilai-nilai sosial pada diri siswa karena salah satu indikator yang dapat dilihat dari berhasil atau tidaknya penanaman sikap sosial pada diri siswa nantinya adalah melalui hasil belajar pada mata pelajaran IPS di sekolah. Maka dari itu guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan lebih melibatkan siswa di dalam interaksi sosial baik itu di sekolah maupun lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa itu sendiri nantinya. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan memfokuskan siswa dalam pelajaran adalah dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), karena dengan menggunakan metode ini siswa lebih aktif berinteraksi dan lebih peka terhadap keadaan sosial di sekitarnya. Menurut shaftel (1967) dalam Wahab (2007:110) metode ini memiliki beberapa manfaat, antara lain: (1) Agar menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup, (2) Agar memahami apa yang mejadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya, (3) Untuk mempelajari indra dan rasa siswa terhadap sesuatu, (4) Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan, (5) Sebagai alat pendiagnosaan keadaan kemampuan siswa dan sebagainya, (6) Untuk memperoleh pemahaman dalam nilai dan rasa. Di samping itu, penggunaan metode ini juga dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap pola pembelajaran di kelas, sehingga kebanyakan siswa menjadi tidak aktif dan kurang memperhatikan pembelajaran dan berujung pada menurunnya hasil belajar siswa di kelas.

Sebagai pendidik yang bekerja dalam dunia pendidikan kita harus dapat meredam dampak dari globalisasi tersebut dan mengembalikan “fondasi awal” terhadap penanaman sikap sosial dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah melalui penggunaan metode belajar yang dapat menarik minat siswa, melibatkan siswa secara aktif, dan menghilangkan kejenuhan di dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari masalah di atas, maka penulis melakukan penelitian ini di lingkungan kerja penulis, yaitu SDN Giriwinaya kec. Warungkondang Kab. Cianjur. Penelitian yang dilakukan terhadap peran dari metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas I. Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya meningkatkan interaksi sosial siswa-siswi kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam kegiatan pembelajaran di kelas?”

Dari masalah umum tersebut selanjutnya akan diuraikan lebih rinci masalah khususnya, diantara adalah :

1. Bagaimanakah tingkat interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran IPS sebelum menggunakan metode bermain peran?
2. Bagaimana prosedur penerapan metode bermain peran dalam rangka meningkatkan interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran IPS?

3. Bagaimanakah peningkatan interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam kegiatan pembelajaran di kelas setelah menggunakan metode bermain peran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran IPS sebelum menggunakan metode bermain peran
2. Mengetahui prosedur penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran IPS
3. Mengetahui peningkatan interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam kegiatan pembelajaran di kelas setelah menggunakan metode bermain peran

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap kondisi dan keadaan sosial, baik itu di sekolah maupun lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan metode bermain dalam pembelajaran sehingga dapat dikaji dan digunakan untuk materi lainnya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan pencerahan dan suasana baru dalam proses belajar mengajar baik di kelas I khususnya dan umumnya kelas di atasnya.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah metode bermain peran dapat meningkatkan interaksi siswa kelas I SDN Giriwinaya Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas.