

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kondisi pembelajaran IPS di negara kita sampai saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitik beratkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Permasalahan yang terdapat di sekolah tepatnya di SDN Bandungkulon 1 yang akan menjadi tempat penelitian, guru masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru sehingga tidak ada keaktifan dari siswa. Dengan demikian siswa merasa bosan dan cenderung berperilaku yang tidak terkendali seperti mengobrol dengan teman

sebangkunya, bermain-main pada saat guru menerangkan. Dengan keadaan kelas yang seperti itu sulit bagi guru untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang relatif rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di SDN Bandungkulon 1 kelas IV pada mata pelajaran IPS KKM yang ditentukan adalah 6,3. Namun karena permasalahan yang ada hasil belajar siswa rendah, nilai tertinggi yang dicapai adalah 64 sedangkan nilai terendah adalah 45. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Bandungkulon 1, peneliti mencoba menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS

Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Melihat cara siswa belajar tersebut ada sebuah pepatah dari china yang di kutip oleh Darliana (1995:1), menyebutkan bahwa:

Saya mendengar dan saya lupa, saya melihat dan saya ingat, saya berbuat dan saya mengerti. Pepatah tersebut dapat diartikan “jika saya belajar dengan cara mendengarkan, maka saya akan cepat lupa; jika saya belajar dengan cara banyak melihat, maka saya akan lama ingat; jika saya belajar dengan cara berbuat, maka saya akan menjadi mengerti.

Ungkapan ini mengingatkan kita, bagaimana seharusnya siswa belajar. Janganlah siswa hanya mendengar ceramah saja dari gurunya, karena mudah lupa dan terlupakan. Siswa diharuskan lebih aktif dan ikut terlibat langsung dalam

proses belajar mengajar IPS pada khususnya (*student centre*). Agar pembelajaran tersebut lebih bermakna bagi siswa.

Guru dapat memilih strategi, metode dan teknik belajar dengan leluasa, dan dapat menggunakannya sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran IPS. Sehingga diharapkan tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler maupun tujuan kompetensi dasar dapat tercapai dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Dan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Untuk itu, agar siswa tertarik pada mata pelajaran IPS serta mampu mengaplikasikannya. Diperlukan suatu metode pembelajaran IPS yang berbeda dalam kegiatan proses belajar mengajarnya, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasaan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajarnya. Agar proses pembelajaran bagi siswa menjadi bermakna. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, tetapi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola fikirnya dan kemampuan dasarnya.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, penulis mengambil langkah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan

metode bermain peran. Yang diharapkan agar siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam memberikan materi pembelajaran IPS guru harus pandai-pandai memilah dan memilih metode yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Penyampaian materi yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pengaruh metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Maka penelitian ini diberi judul :

***“Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bandungkulon 1 Kelas IV dalam Pembelajaran IPS dengan Topik Masalah-masalah Sosial di Lingkungan setempat”.***

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Bandungkulon 1 Kecamatan Astanaanyar Kota Bandung dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Penelitian ini dapat menjadi lebih terarah, maka permasalahan tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dapat meningkat setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?
2. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?
3. Apakah terdapat kendala pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
2. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
3. Mengetahui kendala pada pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran (*role playing*)

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
  - a. Melatih keberanian, keterampilan, dan rasa percaya diri siswa pada saat melaksanakan pembelajaran IPS
  - b. Memberikan pengalaman belajar dan mampu mengimplementasikan konsep kegiatan jual beli melalui permainan.

- c. Meningkatkan mutu proses dan mutu hasil belajar
2. Bagi guru
  - a. Mengembangkan pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
  - b. Memberikan pengalaman pada guru dalam merancang penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di SD .
  - c. Sebagai perbandingan dalam menggunakan metode pembelajaran.
3. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada dunia pendidikan pada umumnya, dan bagi SDN Bandungkulon 1 pada khususnya dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran IPS di SD.

#### **E. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut dijelaskan dalam definisi operasional sebagai berikut :

##### **1. Metode**

Metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Suradisastra, dkk 1991/1992:91).

##### **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).

Menurut Wahab, A. A (2007:109) bermain peran (*role palying*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

### 3. Metode Bermain Peran

Menurut Sapriya dkk (2009:73) bahwa “metode bermain peran (*role playing*) dalam pelaksanaannya memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka di dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka mereka sendiri dan orang lain.

### 4. Hasil Belajar

Bloom (1956) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan peentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

### 5. Pembelajaran

Menurut Surya, M yang dikutip oleh Sukirman, D dan Djumhana, N (2008:6) pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh

suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

## 6. Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya dkk (2009:7) Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

## F. Metode Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *classroom action research* yaitu suatu model penelitian yang dikembangkan di kelas. Menurut Suyanto Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menawarkan suatu cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan atau profesionalisme guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. PTK mempunyai tujuan yaitu memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran (Kasbolah, 1998: 29).

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif analitik dengan model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart (model penelitian yang berbentuk spiral) (1998/1999:13), yang berusaha dan merefleksi suatu pendekatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan prosedur pengajaran di kelas.



Penelitian ini berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan proses pembelajaran sesungguhnya. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai guru yang melakukan pengajaran dengan menerapkan metode bermain peran. Model penelitian ini dilaksanakan melalui empat kegiatan yang pelaksanaannya dilakukan secara berulang-ulang (siklus). Keempat kegiatan itu adalah perencanaan, tindakan, observasi, refleksi.

## **2. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **a. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bandungkulon 1 kecamatan Astanaanyar Kota Bandung. Sekolah tersebut dijadikan tempat penelitian karena peneliti termasuk salah satu staf pengajar di SD tersebut sebagai tempat praktik mengajar peneliti.

### **b. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah siswa 20 siswa, yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Kelas IV dipilih sebagai tempat melakukan penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Dalam Kurikulum Satuan Pengajaran (KTSP) konsep mengenal masalah-masalah sosial setempat, di berikan di kelas IV.
- 2) Karena peneliti telah mengetahui karakteristik siswa kelas IV.
- 3) Selama mengajar di kelas IV, ternyata siswa kelas IV mempunyai masalah dalam hasil belajar yang dipelajari.