

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dalam pengembangan pribadi, hasilnya dapat terwujud dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Pelaksanaannya bukanlah usaha mudah akan tetapi banyak mengalami kesulitan. Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi terbentuk (Sugiyanto, 2013:54).

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berputar pada problematika klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Rendahnya kualitas pendidikan suatu bangsa akan berimplikasi pada rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM) warga masyarakatnya. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan manakala pendidikan tersebut mampu mengubah diri peserta didik. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya (Muhammad Iqbalisar T. dkk, 2010:260).

Mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dan memasuki era globalisasi merupakan tuntutan Sistem Pendidikan Nasional, yaitu tuntutan untuk mengembangkan sistem pendidikan yang mampu mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya baik dalam keimanannya, kepribadian dan rasa tanggung jawabnya, serta mengembangkan program pendidikan yang mampu mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi masyarakat yang maju di masa yang akan datang.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sedangkan tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah peletak dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Tim Depdiknas, 2006:23).

Sejalan dengan arahan Undang-undang tersebut telah pula ditetapkan visi pendidikan yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan komprehensif, yaitu cerdas spiritual dan cerdas sosial/emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ranah pengetahuan, serta cerdas kinestetis dalam ranah keterampilan(Tim Depdiknas, 2006:23).

Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Kurikulum sebagaimana yang telah ditegaskan dalam Pasal 1 Ayat (19) Undang-undang No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan

pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP pada tahun 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Sugiyanto, 2013:67).

Kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga beberapa pelajaran ditakuti dan dianggap sulit oleh siswa. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah toleransi positif dengan perolehan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang selalu menempati urutan terendah. Selain itu, motivasi anak dalam belajar menjadi rendah dikarenakan model pembelajaran yang tidak menarik. Rendahnya hasil belajar siswa ini tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, oleh sebab itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung peneliti memperoleh bahwa banyak peserta didik yang sulit menjelaskan kembali tentang materi-materi pada pembelajaran IPS. Sebanyak 18 siswa dari 22 siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada umumnya hanya mampu menguasai konsep-konsep bahan ajar secara verbalisme, artinya siswa hanya hafal tetapi tidak memahami konsep-konsep.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi di SDN Cimenyan 1, maka diperlukan adanya suatu tindakan yang dilakukan untuk menjawab semua permasalahan yang timbul pada pembelajaran IPS di kelas V yaitu dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Salah satunya adalah dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa dan materi ajar.

Salah satu alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPS adalah dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) adalah salah satu metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Melalui metode bermain peran siswa belajar untuk memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya (Hamalik, 2004: 214)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa metode bermain peran (*role playing*) sebaiknya digunakan dalam pembelajaran karena dengan pembelajaran metode ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Siswa yang belajar memecahkan masalah pribadi dengan dibantu teman-temannya akan membuat mereka menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukannya. Artinya belajar tersebut ada pada konteks aplikasi konsep. Belajar dapat semakin bermakna dan diperlukan ketika

siswa berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan. Selain itu melalui metode bermain peran (*role playing*) ini siswa dapat mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara berkesinambungan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Artinya apa yang mereka lakukan sesuai dengan aplikasi suatu konsep atau teori yang mereka temukan selama pembelajaran berlangsung.

Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis merencanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "*Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Pokok Bahasan Menghargai Pahlawan Kemerdekaan Indonesia*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti melakukan tanya jawab dengan peserta didik dan guru kelas V. Secara garis masalah dikemukakan peserta didik dan guru adalah kurang minatnya siswa dalam memahami materi sehingga siswa tidak dapat menemukan pemecahan masalah pada beberapa materi dan tugas yang diberikan, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang belum memadai dan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan dikuasai guru membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini ditunjukkan dengan kenyataan bahwa waktu belajar siswa dalam kelas masih ada yang terbuang, kegiatan siswa dalam pembelajaranpun masih belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan.

Menghadapi kenyataan ini, peneliti mengajak guru kelas V untuk merefleksi dan mengevaluasi aspek-aspek pengalaman dirinya mengelola pembelajaran IPS di kelas V. Dari hasil kegiatan refleksi tersebut peneliti bermitra dengan siswa kelas V melaksanakan metode bermain peran agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran IPS terutama pada materi pokok peristiwa menjelang proklamasi, tokoh-tokoh kemerdekaan, menghargai jasa-jasa tokoh kemerdekaan yang akan dijadikan fokus penelitian oleh peneliti. Kegiatan kaji tindak ini akan dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

C. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan optimal maka perlu merumuskan masalah yang jelas dan sistematis berdasarkan identifikasi masalah yaitu Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Pokok Bahasan Menghargai Pahlawan Kemerdekaan Indonesia.

Rumusan masalah tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- a. Apakah penerapan metode bermain perandapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas V SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?
- b. Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada hasil belajar siswa di kelas V SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran peristiwa menjelang proklamasi, tokoh-tokoh kemerdekaan, menghargai jasa-jasa tokoh kemerdekaan melalui metode bermain peran adalah untuk meningkatkan pemahaman kepada siswa kelas V SD Negeri Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung sehingga dengan mudah dan cepat mereka dapat mengerti tentang materi pembelajaran.

Sedangkan tujuan khusus tentang penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran peristiwa menjelang proklamasi, tokoh-tokoh kemerdekaan, menghargai jasa-jasa tokoh kemerdekaan melalui metode bermain peran adalah:

- a. untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas V SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung dengan menerapkan metode bermain peran;
- b. untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada hasil belajar siswa di kelas V SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung dengan menerapkan metode bermain peran.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian tindakan kelas bagi guru:
 - a. membantu meningkatkan kinerja guru.
 - b. membantu guru berkembang secara professional.
 - c. meningkatkan rasa percaya diri guru.

- d. meningkatkan kreativitas guru dalam merancang strategi metode bermain peran.
2. Manfaat penelitian tindakan kelas bagi siswa:
 - a. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, disamping guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model bagi para siswa dalam bersikap kritis terhadap hasil belajarnya.
 - b. dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas dalam setiap proses pembelajaran, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam metode bermain peran sehingga dapat mengembangkan pemahaman konsep dan kerja ilmiah.
 3. Manfaat penelitian tindakan kelas bagi sekolah:
 - a. dapat membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut.
 - b. dapat menambah referensi untuk sekolah.

F. Definisi Operasional

Adapun beberapa istilah sesuai judul penelitian yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Penerapan

Penerapan adalah suatu kegiatan mempergunakan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah sebuah metode atau cara yang dilakukan dengan menggunakan sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh pahlawan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

3. Meningkatkan

Meningkatkan adalah suatu proses perubahan kearah yang lebih baik.

4. Aktivitas

Aktivitas adalah sebuah konsep yang mengandung fungsi individu dalam interaksinya dengan sekitarnya.

5. Hasil belajar

Hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

6. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi pada aspek keilmuannya IPS, mempelajari, menelaah mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat yang bobot keluasannya IPS.

Dari penjelasan diatas, maka teori dan kesimpulan dari “*Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cimenyan 1 Kabupaten Bandung Dengan Pokok Bahasan Menghargai Pahlawan Kemerdekaan Indonesia*” adalah suatu kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode pembelajaran yang dirancang untuk digunakan pada permasalahan komplek yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya.