

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1). Sekolah adalah sarana atau lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran dan pelatihan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya baik menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Sekolah merupakan faktor penentu perkembangan kepribadian siswa baik dalam cara berpikir, bersikap, maupun cara berperilaku terutama sekolah dasar, karena pembentukan awal terjadi ditingkat dasar, ditingkat menengah itu hanya melanjutkan pembentukan. Oleh karena itu sebagai sarana yang pertama kali didahului siswa dalam jenjang pendidikan maka dari itu sekolah terutama sekolah dasar memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam menciptakan generasi penerus bangsa.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

IPS merupakan konsep pembelajaran sosial dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupana manusia. Pembelajaran IPS sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPS sebagai program pendidikan yang didapat dari berbagai sumber dan pengalaman hidup sebagai makhluk sosial yang mempunyai kecenderungan kuat untuk hidup bersama dalam kelompok dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sapriya (2008: 9) IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Kenyataan yang terjadi, mata pelajaran IPS tidak begitu diminati dan kurang disukai siswa. Bahkan siswa beranggapan mata pelajaran IPS sulit untuk dipelajari. Akibatnya rata-rata kerjasama dan hasil belajar siswa cenderung lebih rendah dibanding mata pelajaran lainnya.

Pengamatan yang dilakukan pada kegiatan observasi yang dilakukan di SD Negeri Cintaasih Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V SDN Cintaasih ditemukan beberapa kekurangan diantaranya, pembelajaran berpusat pada guru (*teaching oriented*), model pembelajaran yang digunakan tidak relevan dengan materi ajar, pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif, pemanfaatan media dalam pembelajaran masih kurang.

Beberapa penyebab itulah yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif dan pembelajaran tidak menyenangkan. Sikap-sikap yang kurang muncul dan hasil belajar yang rendah membuat siswanya yang akan menjadi rugi kelak.

Menurut Clitrap dalam Roestiyah (2008: 15) menyatakan bahwa “Kerjasama merupakan suatu kegiatan dalam berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas secara bersama-sama”, dalam kerjasama ini biasanya terjadi interaksi antar anggota kelompok dan mempunyai tujuan yang sama untuk dapat dicapai bersama-sama. Sedangkan Nasution (2000: 146) “Kerjasama adalah salah satu dari asas pengajaran”, lawan dari kerjasama adalah persaingan.

Kurangnya kerjasama siswa antar siswa, siswa dengan guru, dan siswa dalam kelompok pada saat proses pembelajaran. Terutama dalam berdiskusi pada pembelajaran IPS kondisi ini menimbulkan diskusi berjalan kurang efektif. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dikelas V SDN Cintaasih 01 melalui observasi terhadap siswa dan guru pada saat diskusi berlangsung ada beberapa indikasi kurangnya kerjasama antar siswa, di antaranya 1) ada beberapa siswa tidak mampu menerima pendapat teman sekelompoknya dalam memecahkan masalah. 2) pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama saat diskusi sedang berjalan tidak semua siswa yang bergabung dalam kelompok ikut serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru. 3) saat diskusi sedang berlangsung, siswa yang dianggap pandai harus bekerja ekstra melebihi siswa yang lainnya dalam suatu kelompoknya.

Berdasarkan lima kelompok, ada empat kelompok yang kurang dapat bekerjasama dengan kelompoknya. Kondisi di atas menggambarkan proses diskusi masih terbatas. Hal ini tentunya menjadi penghambat dalam suatu pembelajaran, maka perlu adanya sistem pembelajaran yang baik di dalam kelas untuk meningkatkan kerjasama.

Menurut Hamalik (2006: 30) Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan guru dalam pengajaran ditentukan oleh prestasi atau hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat hal-hal yang tidak dapat dipisahkan yang kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh melalui penilaian. Penilaian sendiri adalah kegiatan mengambil suatu keputusan terhadap suatu objek dengan ukuran yang ditetapkan. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan tes maupun non tes.

Rendahnya hasil belajar IPS siswa dibanding mata pelajaran lain karena hingga kini proses pembelajaran masih menggunakan *paradigma absolutisme* yaitu proses dimulai dari merancang kegiatan pembelajaran, mengajar, belajar, dan melakukan evaluasi yang mengalir secara linier. Guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang sangat aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Siswa yang belajar tinggal datang ke sekolah duduk mendengarkan, mencatat, dan mengulang kembali di rumah serta menghafal untuk

menghadapi ulangan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa pasif karena siswa berada pada rutinitas yang membosankan sehingga pembelajaran kurang menarik. Pada umumnya pembelajaran lebih banyak memaparkan fakta, pengetahuan, hukum, kemudian biasa dihafalkan bukan berlatih berpikir memecahkan masalah dan mengaitkannya dengan pengalaman empiris dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan hasil observasi, data di SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada umumnya siswa sekolah dasar berada pada jenjang usia enam sampai tiga belas tahun, dan siswa kelas 5 umumnya berada pada 10 atau 11 tahun, pada jenjang seperti ini anak pada umumnya masih sulit untuk diajak mengingat dan mengenal hal-hal yang sifatnya sejarah atau terjadi pada masa lalu, baik itu dalam pembelajaran di sekolah maupun dalam kesehariannya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Cintaasih 1 Untuk meningkatkan kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada materi IPS sangat dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Namun kondisi nyata di SDN Cintaasih kerjasama dan hasil belajar siswa sangat rendah.

Untuk menggali potensi anak agar selalu kreatif dan berkembang perlu diterapkan pembelajaran bermakna yang akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa makin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperoleh merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri yaitu proses yang melibatkan siswa sepenuh-

nya untuk merumuskan suatu konsep. Untuk itu sudah menjadi tugas guru dalam mengelola proses belajar mengajar adalah memilih model pembelajaran yang sesuai, agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Hal ini disebabkan adanya tuntutan pada dunia pendidikan bahwa proses pembelajaran tidak lagi hanya sekedar mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Guru harus mengubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Terkait dengan belum meningkatnya kerjasama dan hasil belajar siswa, Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti harus merancang sebuah pembelajaran yang mengaktifkan siswa, memberikan pengalaman belajar secara langsung. Setelah mengkaji beberapa alternatif pemecahan masalah, peneliti memilih untuk menerapkan model *role playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terjun langsung atau ikut merasakan menjadi tokoh tersebut, anak dianggap akan lebih cepat memahami ketika ia mengalaminya sendiri. Siswa akan mempraktekan langsung kebudayaan yang ada di Indonesia.

Melalui *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. *Role playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena *role playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik SD yang menurut Sumantri dan Syaodih (2009: 63) Bahwa karakteristik yang menonjol dari anak SD adalah senang bermain, ber-

gerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung”.

Berdasarkan fakta di SDN Cintaasih 01 didapatkan data bahwa jumlah siswa kelas V yaitu 30 siswa, terdiri dari 14 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Hasil pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Cintaasih 01 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung pada pokok bahasan keanekaragaman budaya di Indonesia menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, dari 30 siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran hanya 5 orang siswa yang mendapat nilai di atas KKM, 8 orang siswa yang mencapai nilai KKM, dan 17 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dengan rata-rata 60. Sedangkan KKM yang diharapkan di kelas V SDN Cintaasih 01 untuk pelajaran IPS adalah 75. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan kurang bermakna bagi siswa sehingga siswa mudah lupa materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal yang harus dilakukan salah satunya dengan menggunakan model yang cocok dengan karakteristik siswa, materi ajar khususnya pada pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman budaya di Indonesia.

Permasalahan seperti ini akan terus terjadi jika tidak segera diatasi. Menurut peneliti, keadaan ini dapat diatasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung, selain itu juga penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membantu mengaktifkan siswa sehingga siswa berani mengung-

kapkan pendapatnya. Maka peneliti ingin menerapkan model *role playing* dengan tujuan melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Type Role Playing* pada Pembelajaran IPS”. (Penelitian Tindakan Kelas V SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang diidentifikasi berkaitan dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, mengakibatkan siswa kurang mengerti dan merasa jenuh.
2. Hasil pembelajaran IPS dibawah KKM 60, sedangkan KKM di SDN Cintaasih 01 pada pembelajaran IPS 75.
3. Kurangnya kerjasama antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan kelompok dalam pembelajaran di kelas.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS pada materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan model *role playing* pada siswa

kelas V SDN Cintaasih 01 untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar?

2. Apakah model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep keanekaragaman budaya di Indonesia dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Cintaasih 01?
3. Apakah sikap kerjasama pada siswa dapat meningkat dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran IPS pada kelas V SDN Cintaasih 01?
4. Apakah model *role laying* pada pembelajaran IPS kelas V SDN Cintaasih 01 dengan materi keanekaragaman budaya di Indonesia meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, agar permasalahan yang dikaji terarah, maka penulis berusaha membatasi masalah-masalah tersebut sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep belajar IPS pokok bahasan Keanekaragaman Budaya di Indonesia yang pembelajarannya menggunakan metode *role playing*.
2. Pembelajaran *role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas V SDN Cintaasih 01.
2. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS tentang Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada siswa SDN Cintaasih 1.
3. Untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada pembelajaran IPS siswa SDN Cintaasih 1.
4. Untuk mengetahui kerja sama dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas V SDN Cintaasih 1.
5. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas V SDN Cintaasih 1.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya keilmuan penulis terutama dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Cintaasih 1 dan dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.
- b. Memberi sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) bagi siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan.
- 2) Memberikan suasana belajar untuk lebih aktif dan kreatif .

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan model *role playing* dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru sehingga pembelajaran yang di laksanakan lebih bermakna bagi guru.

c. Bagi sekolah

- 1) Dapat menciptakan paduan model pembelajaran *role playing* sebagai bahan pertimbangan demi kemajuan proses pembelajaran dengan meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

- 2) Memberikan sumbangan yang berarti pada sekolah dalam rangka peningkatan keterampilan dan memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Dapat memotivasi guru-guru agar dalam pembelajaran lebih kreatif.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat memberikan gambaran dan pemahaman yang lebih jelas dalam proses pembelajaran IPS agar sikap kritis siswa tumbuh dan berkembang.
- 2) Menambah wawasan dalam kenyataan dunia pendidikan di lapangan.
- 3) Memiliki acuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan.

G. Definisi Operasional

Dalam mengantisipasi kesalahan makna pada tiap istilah dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan secara operasional istilah-istilah tersebut, diantaranya:

1. Hasil Belajar

Menurut buku Pembelajaran Terpadu (2006:98) Hasil belajar merupakan uraian untuk menjawab pertanyaan “Apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan siswa”. Hasil belajar ini menrefleksikan keluasan, kedalaman dan kompleksitas (secara bergradasi) dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Perbedaan

antara kompetensi dan hasil belajar terletak pada batasan dan patokan-patokan kinerja siswa yang dapat diukur.

2. Kerjasama

Menurut Pamudji kerja sama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama.

3. Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Model *role playing* adalah model pembelajaran dengan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Dengan terlibat langsung atau merasakan langsung apa yang terjadi pada masa lalu diharapkan siswa dapat memahami secara baik apa yang terjadi. Data yang akan diambil dari kegiatan *role playing* adalah proses pelaksanaannya, maka data yang diambil menggunakan lembar.

4. Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*” da-

lam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.