

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan model pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:44-45) proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar. Selanjutnya, pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Nana Sudjana dalam Syaiful Bahri Djamarah, 2002:45).

Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif. Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala

potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya.

Fungsi dan tujuan pendidikan dapat dicapai salah satunya dengan melalui pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebab merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah dan sebagai bagian dari alat yang sangat efektif untuk mengembangkan pendidikan. Khadiran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ilmu pengetahuan masih diperlukan sebab sarana IPS sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad Azhar (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang

amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Uno Hamzah (2008:2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lainlain.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009, H. 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta

menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam 5 mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika.

Teori di atas sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Cipray IX Kecamatan Ciparay

Kabupaten Bandung pada materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”. Berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan.

Dukungan lain, berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Ciparay IX bahwa masalah yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi tentang mempertahankan kemerdekaan. 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 SD Negeri Ciparay IX kelas V pada mata pelajaran IPS KKM yang ditentukan adalah 66. Masih banyak anak (7 dari 30 siswa) yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan ketuntasan 23.33%. Dengan cara berfikir seperti ini (siswa susah untuk memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa penjajahan) mempengaruhi tingkat pemahaman siswa baik pada pembelajaran di sekolah maupun keseharian.

Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi

pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Berdasarkan fakta tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sebab dengan metode pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas yang menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *role playing* atau metode bermain peran. *role playing* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996, H. 101).

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa.

. Dengan demikian, dalam metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011, H. 162). Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif.

Dengan demikian, melalui metode *role playing* dalam pelajaran IPS dalam materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”, siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami tokoh dan peristiwa saat berjuang mempertahankan kemerdekaan. Metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan.

Sebagai tindak lanjut, Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pengaruh metode bermain peran (*role playing*) untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka penelitian ini diberi judul: “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran yang kurang memberikan kesan bagi siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”
3. Kondisi siswa pasif belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.
4. Bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan perencanaan pembelajaran pada materi ”Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX kabupaten Bandung.
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran pada materi ”Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX kabupaten Bandung.

3. Tepatkah penggunaan metode *Role Playing* pada materi "Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan" untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX Kabupaten Bandung.

D. Batasan Masalah

Sesuai uraian rumusan masalah di atas adapun pembatasan masalah yang hendak dikaji adalah rendahnya hasil belajar IPS pada siswa Kelas V SD Negeri Ciparay IX Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung tahun pelajaran 2015/2016. Metode *role playing* belum pernah diterapkan, guru hanya menerapkan metode ceramah dan kurang inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pada pelajaran IPS.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan tindakan kelas ini adalah:

1. Menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai pada materi "Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan" siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX kabupaten Bandung dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang sesuai pada materi "Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan" siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX kabupaten Bandung dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

3. Mengetahui keberhasilan penggunaan metode *Role Playing* pada materi "Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan" dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ciparay IX Kabupaten Bandung.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran IPS, dan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS SD
- 2) Melatih sikap, konsentrasi, keterampilan, pemahaman dan pengetahuan tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada diri siswa dalam pembelajaran IPS.

- 3) Siswa mampu memahami peristiwa-peristiwa penting serta tokoh-tokoh yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan atau meningkatkan kemampuan belajar IPS yang lebih baik melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) hasil penelitian dapat dijadikan masukan bagi sekolah dan refensi bagi para guru untuk memulai proses belajar mengajar yang menyenangkan.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menentukan RPP dalam pembelajaran IPS.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan rekomendasi dalam pengembangan proses pembelajaran pada materi IPS.

d. Bagi Peneliti

penelitian ini dapat menambah wawasan agar dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar sehingga tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa ketika guru sedang menyampaikan materi yang hanya menggunakan metode ceramah

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional sebagai berikut :

Role playing adalah media yang berharga untuk terciptanya situasi kehidupan nyata. (Dananjaya, 2010, H. 125). Media ini menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen dengan perilaku dan keterampilan baru. Sedangkan menurut (Jill Hadfield, 1986) *Role Playing* atau bermain peran adalah jenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Role Playing atau metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan mendorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Sementara itu hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Dalam proses memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan metode pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari, sehingga apa yang menjadi hasil belajar dapat terpenuhi dengan jumlah pengukuran hasil belajar di atas standar yang ada. Nana Sudjana (2009, H. 3) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran.

Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Selanjutnya sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam:

(Nana Sudjana, 2009, H. 22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: (1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, (2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi, (3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psi-komotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan

perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Jadi hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dinilai melalui bentuk tes.

Lebih lanjut, pengertian hasil belajar berdasarkan kesimpulan adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Agus Suprijono, 2009, H. 7).

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002, H. 36) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar dapat berupa:

- a) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mepresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengatagorisasi kemampuan analitis–sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi , sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e) sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan mengindentifikasidan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan memampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya, dimana perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan, diperoleh karena ada suatu usaha atau adanya suatu proses suatu kegiatan dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa

melalui kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan utuh dalam kehidupan sosial masyarakat. Maka dari itu, pembelajaran IPS di sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat. Menurut Hidayati (2004, H. 16-17) alasan pentingnya mempelajari IPS pada pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia.

Dengan demikian, hasil belajar IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS siswa akan diukur hanya pada ranah kognitif, yaitu hasil

optimal kemampuan yang diperoleh siswa dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian atau evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada keadaan semula atau mempertahankan tradisi lama. Membela dan memegang teguh hak dan pendiriannya di muka umum serta menjaga atau melindungi agar senantiasa terselamatkan dari hal-hal yang tidak diinginkan.