sehari-hari serta mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa sekarang.

Proses belajar pada peserta didik kadang-kadang berjalan dengan lancar tanpa masalah, akan tetapi ada kalanya juga proses itu menemui berbagai hambatan, sehingga menyebabkan peserta didik tidak mampu untuk belajar secara efektif.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap peserta didik membosankan, karena IPS sarat dengan materi, dan penyampaian guru yang kurang menarik atau tidak beragam, kebanyakan guru ketika mengajar di kelas adalah menugaskan peserta didik untuk membaca, mengadakan latihan dan memberi nilai, atau proses pembelajaran yang berlaku adalah *teacher centered.*

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SDN I Langensari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa peserta didik belum belajar sampai pada tingkat permasalahan. Peserta didik baru mampu menghafal konsep dan teori, mereka belum mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didasarkan pada materi yang begitu banyak serta sulitnya mengkongkritkan hal yang benar-benar abstrak bagi peserta didik.

Sedikitnya media yang digunakan guru dalam menjalankan proses pembelajaran juga memberikan kontribusi yang besar terhadap permasalahan yang terjadi di atas, karena media sangat berperan guna memberikan contoh konkrit kepada peserta didik dalam rangka memahami isi dari mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Setelah ditelusuri lebih dalam, ternyata permasalahan terletak pada sedikitya metode yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran serta tidak digunakannya media yang menarik dalam melakukan pelajaran tersebut guna memperkuat pemahaman peserta didik, peserta didik hanya dimintai menghapal dan mengingat materi yang diajarkan. Guru kelas IV menemukan kesulitan dalam memberikan pelajaran IPS terutama pada materi Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air, terkadang peserta didik tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh guru mengenai mata pelajaran tersebut. Walaupun guru sudah menjelaskan berulang kali, pada akhirnya hasil belajar peserta didik yang dilihat dalam proses evaluasi tidak memuaskan atau dapat dikatakan tidak berhasil dengan nilai di bawah rata-rata yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh guru yaitu sebesar 65 (enam puluh lima). Dari jumlah 34 siswa kelas IV SDN I Langensari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, siswa yang telah tuntas atau telah mencapai nilai KKM pada materi Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air adalah 53,16%.

Jika hal ini terus terjadi, kemungkinan peserta didik tidak akan pernah efektif dalam melakukan proses pembelajaran dan ini akan berdampak pada nilai-nilai yang diperoleh peserta didik menjadi rendah, peserta didik mengalami kebingungan dalam belajar dan menjadi malas dalam belajar. Berdasarkan paparan di atas mengenai kurang efektifnya kegiatan belajar peserta didik kelas IV SD, guru memegang peranan yang penting. Tugas utama guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif bagi tumbuhnya partisipasi, komunikasi, interaksi belajar mengajar yang menyenangkan dan mencerdaskan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Film dan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air.

1. **Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**
2. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah melalui penggunaan media film dan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air dapat meningkatkan pemahaman peserta didik?

1. **Pembatasan Masalah**

Agar dalam pembahasannya lebih fokus maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, dengan penggunaan media film dan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air di kelas IV SDN I Langensari?
2. Bagaimanakah hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan media film dan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air di kelas IV SDN I Langensari?
3. Apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air setelah menggunakan media film dan metode bermain peran?
4. **Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian**
   1. **Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkanpemahaman siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN I Langensari melalui pengunaan media film dan metode bermain peran pada materi tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air.

1. **Tujuan khusus**

Sedangkan yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media film dan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air di kelas IV SDN I Langensari. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data tentang:

1. Aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, dengan penggunaan media film dan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air di kelas IV SDN I Langensari
2. Hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan media film dan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air IV SDN I Langensari
3. Peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air setelah menggunakan media film dan metode bermain peran
   1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkepentingan diantaranya sebagai berikut:

* + - * 1. **Manfaat Teoritis**
      1. Dapat memberikan suatu masukan positif dalam mengefektifkan kegiatan materi saja tetapi merubah pembelajaran yang kurang menyenangkan menjadi menyenangkan di dalam kelas.
      2. Dapat menjadi referensi bagi yang ingin menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran.

Sagala (2007:213) mengungkapkan bahwa:

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi, metode bermain peran (*role playing*) ialah metode mengajar yang dalam pelaksanannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi.

* 1. **Manfaat Praktis**

1. SDN I Langensari khususnya kelas IV

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SDN Langensari I dapat lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik, juga perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran ini.

1. Guru

Bagi guru manfaat dari penelitian ini adalah guru dapat memberikan salah satu metode yang efektif dalam melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik.

1. Peserta didik

Sebagai bahan masukan untuk peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajarnya khususnya dalam pembelajaran IPS.

1. **Kerangka Pemikiran**

Pada pembelajaran materi semangat kepahlawanan dan cinta tanah air di kelas IV SDN I Langensari menggunakan media film dan metode bermain peran, maka pemahaman siswa akan meningkat, oleh karena itu media film dan metode bernain peran sangat cocok digunakan pada materi semangat kepahlawanan dan cinta tanah air. Berdasarkan media film dan metode bermain peran, siswa dapat mengungkapkan perasaan-perasannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin pada orang lain, sehingga akan terlihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pada hakikatmya media film dan model bermain peran memacu siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaan secara individu atau berkelompok, dengan pemahaman materi yang baik, serta menunjukkan hasil jawaban atas materi yang diuraikan dihadapan guru dan siswa lainnya.

Media film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Sebagai suatu media, film memiliki keunggulan-keunggulan seperti: (1) Film merupakan suatu *demominator* belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membuka atau penguasaan bahasa yang kurang, bisa diatasi dengan menggunakan film. (2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi. (3) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak, dan sebagainya.

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan yang sesungguhnya. Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 10 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

1. **Asumsi dan Hipotesis Tindakan**
2. **Asumsi**

Dalam penelitian ini diperlukan asumsi yang akan digunakan sebagai titik tolak pemikiran untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:2) menyatakan bahwa “ media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”.
2. Dr. E. Mulyana, M.Pd (2004:141) mengemukakan bahwa:
3. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan dimensi “di sini dan kini” *(here and now)* sebagai isi pengajaran.
4. Bermain peran memberi kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin pada orang lain.
5. Emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
6. Proses-proses psikologis yang tersembunyi *(covert)* berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Dari berbagai asumsi para ahli mengenai media pengajaran (film) dan metode bermain peran (*role playing*), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pengajaran terutama media film merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar siswa dan diharapkan pula dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang mengajarkan kepada siswa untuk mengungkapkan sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan, yang dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui pemeranan secara spontan dan analisisnya pada interaksi antar individu dalam kelompok.
3. **Hipotesis**

Penelitian tentang media film dan metode bermain peran ini sebelumnya telah dilakukan dan menunjukan hasil yang positif. Penelitian dengan menggunakan metode bermain peran telah dilakukan oleh Fanni Shaftel dan George Shaftel (1967) serta Mark Chesler dan Robbert Fox (1966) (Dahlan: 1984) dengan temuan tentang model mengajar *Role Playing*, menunjukkan hasil yang positif terhadap pemahaman konsep terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan media film dan metode bermain peran (*role playing*) ini memberikan suatu keadaan belajar yang berbeda dan lebih komunikatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah “Penggunaan Media Film Dan Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SDN I Langensari Tentang Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air”.

1. **Definisi Operasional**
   1. **Media Film**

Menurut asal kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Brigg (Ahmad Rohani, 1997: 2) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik (film, video).

Secara harfiah film (sinema) adalah *Cinemathographie* yang berasal dari *Cinema + tho = phytos* (cahaya) *+ graphie = graph*, jadi pengertiannya adalah melukis gerak dan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus yang biasa kita sebut dengan kamera. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi.

Media film merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

* 1. **Bermain Peran (*Role Playing*)**

Banyak pendapat para ahli yang mengungkapkan tentang pengertian metode bermain peran (*role playing*). Akan dipaparkan sebagian pengertian metode bermain peran, diantaranya sebagai berikut:

1. Sagala (2007:213) mengungkapkan bahwa:

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi, metode bermain peran (*role playing*) ialah metode mengajar yang dalam pelaksanannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi.

1. Fame dan shaftel (1967) yang dikutip oleh Wahab, A. A (2007:109) mengungkapkan bahwa:

Metode bermain peran (*role playing*) dirancang khususnya untuk membantu para siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminannya dalam perilaku. Dan bahwa metode bermain peran (*role playing*) mempunyai fungsi namun dua fungsi utamanya adalah “*education for citizen” dan “group conseling”* yang dilakukan oleh guru kelas.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai metode bermain peran (*role playing*), maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang mengajarkan kepada siswa untuk mengungkapkan sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan, yang dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui pemeranan secara spontan dan analisisnya, pada interaksi antar individu dalam kelompok.

* 1. **Pemahaman Siswa**

Berdasarkan domain kognitif Bloom, pemahaman merupakan tingkatan kedua. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari (Bloom, 1978 dalam Armiza, 2007). Aspek pemahaman merupakan aspek yang mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami suatu konsep dari memaknai arti suatu materi. Aspek pemahaman ini menyangkut kemampuan seseorang dalam menangkap makna suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

* 1. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Dalam kurikulum Sekolah Dasar tahun 2004 dikemukakan bahwa IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Sedangkan fungsinya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan negara Indonesia (Sapriya, 2007:40).

Dalam dokumen kurikulum tersebut 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.

IPS adalah suatu studi tentang hubungan manusia dalam suatu keragaman pola. Esensi tujuan yang hendak dicapai adalah mengembangkan warga masyarakat yang baik (efektif), yang memiliki: (a) ilmu pengetahuan; (b) proses-proses berfikir; (c) sejumlah keterampilan; (d) sikap-sikap dan nilai-nilai. Pengajaran IPS mengacu pada dimensi-dimensi (a) intelektual; (b) personal; (c) sosial; (d) kultural; (e) waktu; dan (f) dimensi ruangan tempat.