**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaan bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari tingkat SD sampai SMA, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam bidang ilmu sosial di perguruan tinggi.

Djahiri dan Ma’mun dalam Gunawan (2011: 17) berpendapat bahwa “IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”. Sedangkan Somantri dalam Gunawan (2011: 17) berpendapat, bahwa: “Istilah IPS merupakan subprogram pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, maka lahirlah nama Pendidikan IPS.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS lebih diarahkan pada upaya pembentukan dan pembinaan watak yang mampu mengenali dan memahami keadaan lingkungan dan alam sekitarnya serta dunia pada umumnya. Siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik, bertanggung jawab, demokratis, dan cinta damai.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar bersifat integratif, karena materi yang diajarkan merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pun lebih menekankan aspek pendidikan dari pada transfer konsep. Karena melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikaf, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya.

Tujuan Pendidikan IPS menurut Gross (dalam Solihatin, 2009: 14) adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minta, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

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 menghapal 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 Tanjungsari I 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 berprilaku 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 Tanjungsari I kelas V pada mata pelajaran IPS KKM yang ditentukan adalah 6,6. Dari 26 siswa masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

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.

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 berpikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajarnya. Agar proses pembelajaran bagi siswa menjadi lebih 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 pikirnya dan kemampuan dasarnya.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, peneliti mengambil langkah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Yang diharapkan agar siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab 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 dengan 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.

Dalam pembelajaran IPS ini materi yang dipilih peneliti adalah usaha dalam bidang ekonomi karena Manusia adalah mahkluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Manusia saling membutuhkan satu dengan yang lain. Kebutuhan hidup manusia bermacam macam. Di antaranya kebutuhan akan tempat tinggal, pakaian atau sandang, makanan, kesehatan, pendidikan, sarana transportasi, telekomunikasi, dan hiburan. Untuk memenuhi semua kebutuhannya itu, manusia harus bekerja. Indonesia memiliki kenampakan alam yang berbeda. Ada dataran rendah, dataran tinggi atau pantai. Kondisi alam yang beraneka ragam menyebabkan lapangan kerja beraneka ragam pula, sesuai dengan kondisi alam atau keadaan suatu daerah.

Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jenis usaha yang dijalankan orang sesuai dengan bakat dan keterampilan yang dimiliki. Pada dasarnya, orang mempunyai tujuan yang sama ketika bekerja, yaitu untuk mendapatkan uang atau penghasilan. Penghasilan itu digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Maka kita dapat menyimpulkan apa yang dimaksudkan dengan kegiatan ekonomi.

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

*“Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Tentang Usaha Dalam Bidang Ekonomi”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan metode bermain peran *(role playing)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013”.

1. **Batasan Masalah**

Untuk menjaga agar masalah terarah dan tidak meluas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui metode bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandungtahun pelajaran 2012/2013*?*
2. Bagaimana aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013?
3. Meningkatkah hasil belajar siswa melalui metode bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013*?*
4. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)*.

Adapaun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Memperoleh gambaran tentang langkah-langkah perencanaan pembelajaran melalui metode bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013;
2. Mengidentifikasi proses dan aktivitas pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013;
3. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran *(role playing)*  pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013.
4. **Manfaat Penelitian**

Secara teoritik hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan dan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran IPS terutama tentang usaha dalam bidang ekonomi melalui metode bermain peran *(role playing)*

Secara praktik hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yang merupakan “*self reflective teaching*” akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan/institusi dibawah ini:

1. **Bagi Siswa**
2. Meningkatkan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)*
3. Dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing) siswa* dapat berlatih untuk bekerja sama, berdiskusi, bertukar pendapat, dan bersikap sosial terhadap teman.
4. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami tentang usaha dalam bidang ekonomi melalui metode bermain peran *(role playing)*
5. **Bagi Guru**
6. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
7. Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang usaha dalam bidang ekonomi melalui metode bermain peran *(role playing)*
8. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)*
9. **Bagi Sekolah**

Memiliki referensi baru tentang teknik pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

1. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Menjadi bahan rujukan didalam mengembangkan teknik pembelajaran IPS yang lebih inovatif.

1. **Kerangka Berfikir**

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi, karena dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* ini siswa dapat secara langsung memerankan tokoh dengan situasi bermain sambil belajar.

Sapriya (2007: 110) mengemukakan dalam bukunya bahwa: “*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagaian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”.

Sedangkan menurut Ahmadi (2011: 54) Bermain Peran *(role playing)*  “adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”.

Wahab, A. A (2009: 111) mengemukakan beberapa kelemahan dalam menggunakan metode bermain peran *(Role playing)* diantaranya:

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.

2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.

3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.

4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.

5. Untuk berjalan dengan baik sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Adapun kelebihan dari bermain peran *(role playing)* adalah :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperimen secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalamsituasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. ( Ahmadi, 2011: 55)

**G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Diduga dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing)* akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Tentang Usaha Dalam Bidang Ekonomi Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Lebih jelas penulis merinci hipotesis tindakan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran melalui metode bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan hasil pada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandungtahun pelajaran 2012/2013*.*
2. Aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan hasilpada pembelajaran IPS tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013.
3. Hasil belajar siswa melalui metode bermain peran *(role playing)* akan meningkat pada pembelajaran tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kab. Bandung tahun pelajaran 2012/2013.
4. **Definisi Operasional**

Agar lebih memahami istilah dalam penelitian ini, berikut dikemukakan beberapa definisi istilah digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu dan pemakaian.

1. Metode

Menurut Sardjiyo (2009: 6.4) Metode Mengajar adalah kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak didiknya.

1. Bermain Peran

Bermain peran adalah media yang berharga untuk terciptanya situasi kehidupan nyata. (Dananjaya, 2010: 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 sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

1. Meningkatkan

Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dsb) mempertinggi, memperhebat dan mengangkat diri.

1. 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.

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalamn melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. (Dananjaya, 2010: 27)

1. 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.

1. Usaha

Menurut Harmaizar Z dalam buku "Menangkap peluang Usaha"

Usaha atau dapat juga disebut suatu perusahaan adalah suatu bentuk usaha yang melakukan kegiatan secara tetap dan terus menerus dengan tujuan memperoleh keuntungan, baik yang diselenggarakan oleh perorangan maupun badan usaha yang berbentuk badan hukum atau tidak berbentuk badan hukum, yang didirikan dan berkedudukan di suatu daerah dalam suatu negara.

1. Bidang Ekonomi

Definisi perekonomian. Bidang perekonomian merupakan suatu bidang kegiatan manusia dalam rangka mencukupi kebutuhannya disamping alat pemuas kebutuhan yang terbatas.