**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Dalam upaya meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan yang baik peningkatan hasil belajar khususnya di sekolah dasar tidak akan terjadi tanpa adanya kerjasama dari berbagai pihak. Pendidikan dan pengajaran dapat berhasil sesuai dengan harapan jika dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berkaitan dan saling menunjang. Faktor yang paling menentukan keberhasilan pendidikan atau pengajaran adalah guru, sehingga guru sangat dituntut kemampuannya untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa dengan baik, untuk itu guru perlu mendapatkan ilmu pengetahuan tentang metode dan media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dalam UUD 1945 pasal 27 yang berbunyi “Pendidikan merupakan hak setiap warga Negara”, dan UUD 1945 pasal 31 ayat 1 dan UU No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab III ayat 5 menyatakan bahwa “Setiap warganegara mempunyai kesempatan yang sama memperoleh pendidikan”.

Pendidikan adalah suatu kompleks perbuatan yang sistematis untuk membimbing anak menuju pada pencapaian tujuan ilmu pengetahuan. Proses pendidikan yang diselenggarakan secara *formal* disekolah dimulai dari pendidikan *formal* yang paling dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT) tidak lepas dari kegiatan belajar yang merupakan salah satu kegiatan pokok dengan guru sebagai

pemegang peranan utama. Pendidikan sebagai kegiatan pembelajaran berlangsung seumur hidup sejak manusia itu sendiri dilahirkan. Meskipun dalam *internal teoritis* pendidikan dibedakan menjadi dua macam yaitu pendidikan dan pengajaran, namun dalam perkembangan terakhir kedua istilah tersebut memiliki makna yang sama. Bahkan kegiatan pendidikan yang dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan *formal* (sekolah) tentu ada komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya mengatur berbagai mata pelajaran sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan masing-masing sekolah. Pemerintah Indonesia saat ini berusaha meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Perubahan yang dibuat pemerintah bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu melalui Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

Perubahan kurikulum didasarkan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 yang berbunyi sebagai berikut:

Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka pencapaian Pendidikan Nasional”. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidkan (KTSP) merupakan kurikulum yang telah dirintis sejak tahun 2004 dan telah disahkan dalam Permendikbud No. 57.

Pada tahun pelajaran 2013/2014 pada sekolah-sekolah tertentu (terbatas), Kurikulum 2013 atau kurikulum baru pengganti KTSP diluncurkan secara resmi pada tanggal 15 Juli 2013. Sesuatu yang baru tentu mempunyai perbedaan dengan yang lama (KBK). Begitu pula Kurikulum 2013 mempunyai perbedaan dengan KTSP. Model pembelajaran Kurikulum 2013 berangkat dari pendekatan tematis sebagai acuan dasar bahan dan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya perubahan pada struktur kurikulum, maka pedoman pelaksanaan pembelajaran mendapatkan beberapa perubahan menurut Permendikbud No. 103 Tahun 2014 yaitu, bahwa metode pembelajaran dalam struktur RPP ditiadakan, dan dilengkapi dengan penilaian, remedial dan pengayaan serta indikator untuk KD pada KI 1 sampai KD pada KI 4. Kemudian menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014 penilaian terdiri dari penilaian autentik dan non autentik yang ditetapkan pada pasal 2 ayat 1. Penggunaan kurikulum 2013 tidak berlangsung lama karena beberapa faktor yang mempengaruhi, sekolah yang melaksanakan Kurikulum 2013 sejak semester pertama tahun pelajaran 2014/2015 kembali menggunakan KTSP mulai semester kedua tahun pelajaran 2014/2015. Sementara itu, sekolah yang telah menjalankan Kurikulum 2013 selama tiga semester tetap menggunakan [Kurikulum 2013](http://www.sekolahdasar.net/2014/12/ini-alasan-anies-menghentikan-kurikulum-2013.html). KTSP dikembangkan dengan prinsip mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Sehingga melalui KTSP, diharapkan menghasilkan *out put* yang bermutu dan mampu bersaing dalam era *globalisasi*. Kurikulum pendidikan dasar menuntut adanya beberapa perubahan pada proses pembelajaran dengan memberikan pelajaran kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Masa Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sebagaimana tercantum dalam UU No 22 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi sebagai berikut:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukkan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan. Dalam konteks itu IPS harus mendidik siswa menjadi warga negara yang berkesadaran tinggi dan bertanggung jawab terhadap bangsanya, dan mempersiapkan peserta didik bagi kehidupanya dimasa mendatang sebagai pribadi yang melek informasi dan ikut berpartisipasi dalam proses-proses sosial yang ada dalam masyarakat.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi dalam IPS merupakan perpaduan dari materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pengajaran IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. Ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari aspek-aspek masyarakat secara *subjektif, inter-subjektif,* dan *objektif* atau *struktural.* Ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 2 april 2015 pukul 09:35 WIB http://lalabudianti blogspot com/2011/12/kajian ips pada tingkat sekolah dasar html

 IPS menurut Somantri (Sapriya 2008:9) menyatakan bahwa:

IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.  Sehubungan dengan esensi IPS pada jenjang sekolah dasar, bila kita simpulkan antara tujuan pendidikan nasional pada jenjang pendidikan dasar dengan tujuan IPS di sekolah dasar, maka IPS memberikan sejumlah nilai lebih terhadap ketercapaian tujuan pendidikan nasional.

Struktur ilmu pengetahuan bukan barang jadi dan mapan, karena struktur tersebut selalu berubah seiring dengan perubahan manusia baik dalam mengidentifikasikan dirinya, memahami lingkungan sosial maupun dalam cara mereka berpikir. Penggunaan sumber-sumber pembelajaran dalam IPS dapat mengurangi verbalisme dan dapat membantu terhadap pemahaman konsep yang terdapat dalam materi IPS. Ilmu pengetahuan adalah suatu sistem dari pembelajaran bagi pengetahuan yang mengenai suatu lapangan pengalaman tertentu, hingga menjadi kesatuan, suatu sistem dari berbagai pengetahuan yang masing-masing didapatkan sebagai hasil pemeriksaan-pemeriksaan yang dilakukan secara teliti dengan mamakai metode-metode tertentu.

Salah satu metode yang saat ini popular dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran *role playing*, ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran *kooperatif*. Model pembelajaran *kooperatif* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, silih asih, dan silih asuh. Metode pembelajaran *role playing* adalah 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. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Menurut definisi Depdiknas (2005:133) menyatakan bahwa, “metode pembelajaran simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (ranah kognitif maupun keterampilan)”.

Dengan penggunaan metode *role playing* anak diajak berperan serta atau berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sesuai dengan prinsip pembelajaran yang diantaranya memotifasi dan aktif.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 2 april 2015 pukul 09:42 WIB <http://s1pgsd> blogspot com 2012/11/model pembelajaran role playing html

Pernyataan tersebut diatas sejalan halnya menurut Boediono (2001) yang menyatakan bahwa:

Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari.

Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Untuk meningkatkan keaktifan siswa maka pemanfaatan *multimedia power point* digunakan sebagai media atau alat bantu proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik harus mampu melihat atau memahami kondisi siswa, dengan segala potensi yang dimiliki, seperti pengetahuan, sifat dan kebiasaan siswa, karena hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sebagai tenaga professional, guru harus memiliki kompetensi-kompetensi atau kemampuan untuk dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana yang tercantum dalam UU Nomer 14 Tahun 2005 pasal 8 bahwa, guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Lebih jelas lagi tercantum dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi rofesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Kenyataan di lapangan, khususnya di SDN Jerukmipis Kecamatan Solokanjeruk Kabupaten Bandung belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Secara umum permasalahan yang muncul ketika proses pembelajaran di dalam kelas pada mata pelajaran IPS adalah kurangnya keaktifan siswa atau peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Kurangnya upaya guru untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kemampuan untuk mengembangkan intelektual dan berpikir siswa belum tercapai. Hal tersebut merupakan fakta yang terjadi pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis Kecamatan Solokanjeruk tentang keragaman suku bangsa dan budaya, sehingga materi dan ketuntasan belajar tidak dapat dicapai dengan maksimal. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 70. Pada semester 2 tahun 2014-2015 hasil belajar siswa kelas IV di SDN Jerukmipis dalam mata pelajaran IPS mengenai keragaman suku bangsa dan budaya masih dibawah rata-rata. Dari jumlah 40 siswa ternyata baru 37% atau 15% orang yang telah mencapai nilai ketuntasan dalam pembeljaran IPS, artinya masih terdapat 63% atau 35 orang siswa belum mencapai nilai ketuntasan.

Diketahui beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan nilai siswa tidak mencapai nilai KKM, yaitu:

1. Siswa kurang termotivasi untuk mempelajari IPS secara sungguh-sungguh,
2. Siswa kurang tertarik dan cenderung tidak menyukai materi sejarah,
3. Siswa kurang fokus terhadap penjelasan yang diberikan guru;pembelajaran yang diterima oleh siswa kurang merasa tertantang untuk mempelajari IPS,
4. Penjelasan yang diberikan guru kurang dipahami siswa,
5. Guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa,
6. Kurangnya bahan ajar sebagai media penunjang pembelajaran,
7. Guru kurang kompeten dalam memilih dan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Pembelajaran IPS memerlukan metode pembelajaran yang memperhatikan beberapa hal yang dapat mempengaruhi cocok atau tidaknya suatu metode yang digunakan. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang efisien, menarik, menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa, maka akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik itu proses ataupun hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba menerapkan salah satu motode pembelajaran, yaitu metode pembelajaran *role playing* dan penggunaan *mltimedia* *power point* di harapkandapat meningkatkan keaktifan belajar, dan hasil belajar siswa.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Jerukmipis Kecamatan Solokanjeruk Kabupaten Bandung maka peneliti berupaya untuk meningkatkan prestasi belajar IPS pada pokok bahasan mengenal keanekaragaman suku bangsa dan budaya sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti tergerak untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “penerapan metode pembelajaran role playing dan multimedia power point untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Jerukmipis”.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi agar pembelajaran yang berlangsung nantinya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna. “Identifikasi masalah merupakan kegiatan untuk mendeteksi, melacak, dan menjelaskan berbagai aspek permasalahan yang berkaitan dengan topik penelitian dan masalah yang akan diteliti”, E. Mulyasa, (2009:61).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru
2. Siswa kurang aktif dalam diskusi kelas
3. Masih ada siswa yang kurang aktif dalam memperhatikan dan dalam diskusi kelompok
4. Apakah penggunaan gambar-gambar dan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD?
5. Apakah penggunaan model belajar yang kurang sesuai mempengaruhi hasil belajar siswa?
6. Bagaimana pola interaksi guru dan siswa yang didapat dalam hasil belajar siswa SD?
7. Bagaimana proses peningkatan prestasi belajar siswa SD?
8. **Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini permasalahan yang dibahas akan dibatasi agar tidak menyimpang dari maksud penelitian. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah:

1. Perencanan pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.
3. Pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.
4. Pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis?
5. **Perumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Perumusan masalah menurut Winarno Surakhmad (1970 : 36) adalah:

Perumusan masalah diperlukan untuk menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang erat kaitannya dengan pemecahan masalah itu sendiri, seperti: tenaga, uang, waktu, kecakapan, dan lain-lain yang timbul dari rencana itu sendiri.

Dalam upaya ini penulis menemukan beberapa masalah, agar masalah-masalah tersebut lebih rinci dan lebih mudah dalam upaya pembahasannya, maka masalah tersebut dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanan pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis?
3. Apakah pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis?
4. Apakah pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis?
5. **Tujuan Penelitian**
6. **Tujuan Umum**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran melalui perubahan strategi mengajar menggunakan instrument yang bervariatif agar menarik dan meningkatkan keaktifan, sikap dan hasil belajar siswa pada pembelajaran keanekaragaman suku bangsa dan budaya, serta untuk mendeskripsikan dan menemukan kebenaran penggunaan media *power point* dan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dapat menjelaskan, memotivasi, memusatkan perhatian, serta membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

1. **Tujuan Khusus**
2. Ingin mengetahui perencanan pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.
3. Ingin mengetahui pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.
4. Ingin mengetahui pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.
5. Ingin mengetahui pembelajaran melalui pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan motode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SDN Jerukmipis.

1. **Manfaat Penelitian**

Sebagai penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
2. Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap pembelajaran IPS.
3. Agar keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jerukmipis pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya dapat meningkat dengan menggunakan pemanfaatan *multimedia* *power point* dan metode *role playing*.

1. **Manfaat Praktis**

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

1. **Bagi Guru**
2. Dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar di kelas melalui interaksi dengan cara mengimplementasikan *multimedia* *power point* untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran IPS.
3. Dengan metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
4. **Bagi Siswa**
5. Dengan metode pembalajaran akan dapat meningkatkan nilai dan motivasi belajar, menumbuhkan rasa saling menghargai, tengggang rasa bersikap sopan dan kemandirian belajar siswa.
6. Siswa dapat belajar aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik.
7. Siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep atau materi, menambah pengetahuan dan meningkatkan keaktifan belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.
8. Menambah wawasan siswa serta mamapu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
9. **Bagi Sekolah**
10. Untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan.
11. Untuk memberikan gambaran dan manfaat dari penggunaan media *power point* dan metode *role playing*.
12. **Bagi Peneliti**
13. Untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dengan cara mempraktekan secara langsung.
14. Untuk mengetahui cara meningkatan hasil belajar setelah dilakukan proses pembalajaran IPS dengan menggunakan metode pembalajaran *role playing* dengan menggunakan *power point*.

1. **Bagi Peneliti Selanjutnya**
2. Sebagai bahan perbandingan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.
3. Menjadi acuan dalam pengembangan ilm guna meningkatkan kualitas pengajaran.
4. **Paradigma Penelitian**

Metode dan media pembelajaran merupakan hal yang paling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar. Dalam pembelajaran IPS, yang secara umum mempelajari sejarah, sebaiknya guru dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Agar tujuan dalam pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai sesuai harapan atau standar KKM. Oleh karena itu maka perlu memperhatikan tujuan pengajaran, materi pengajaran, banyak siswa, kemampuan siswa, kebutuhan siswa dan kemampuan guru.

Paradigma penelitian atau kerangka pemikiran adalah diagram alir yang menggambarkan urutan pengerjaan ypang akpan dilakukan oleh peneliti menurut Sugiyono (2011:62), secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram sebagai berikut:



Gambar 1.1

Sugiyono. 2011

Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D. Jakarta: Alfabeta.

Berdasarkan paradigma di atas, penulis membagi menjadi dua *variable* penting yang berhubungan dengan penelitian ini. *Variable* X yaitu pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan metode *role playing* sebagai hasilnya adalah Y1 meningkatkan keaktifan, Y2 hasil belajar siswa. Pengunaan *multimedia power point* digunakan untuk lebih meningkatkan keaktifan belajar siswa agar pembelajaran yang berlangsung menjadi menarik dan tidak monoton serta untuk mencapai tujuan pembelajaran mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Adapun nilai-nilai pendidikan yang dianalisis adalah nilai pendidikan moral, sosial, religius dan budaya.

Selain menggunakan pemanfaatan *multimedia power point*, peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena peneliti mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul seperti siswa atau peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat dan lainnya), serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti. Kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan pembelajaran yang berlangsung monoton, kurangnya penggunaan instrument serta metode yang berfariatif untuk menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh sebab itu peneliti menggunakan pemanfaatan *multimedia power point* yaitu khusus untuk menyampaikan  presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media *audiovisual* ( film, filmstrip, televisi, dan kaset video) dan komputer. Hal ini juga meliputi pengertian yang dikemukakan oleh Robin dan Linda (Darmawan, 2011: 32).

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 2 april 2015 pukul 20:44 WIB https://ekokhoerul wordpress com category media pembelajaran

Bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Selain memanfatkan penggunaan *multimedia power point*, metode *role palying* pun digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pengertian *role playing* dikemukakan oleh Jill Hadfield dalam Santoso (2011) bahwa:

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 2 april 2015 pukul 20:56 WIB. <https://pojokpakdani> wordpress com/2013/01/14/role playing sebagai salah satu model pembelajaran inovatif bahasa da sastra

*Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Dengan menggunakan *multimedia power point* dan metode *role playing*, keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

1. **Asumsi**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, menurrut Jill Hadfield (dalam Santoso, 2011).
2. *Multimedia Power Point* merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video, menurut Robin dan Linda (Darmawan, 2011: 32).
3. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran, menurut (Hermawan, 2007 : 83).
4. Hasil belajar adalah hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya menurut (Sardiman 2007:51).

Pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan pemanfaatan multimedia power point diharapkan dapat mempermudah proses pentransperan materi kepada siswa serta menggurangi guru untuk kegiatan menulis di kelas untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa sedangkan penggunaan metode role playing digunakan untuk dapat meningkan keaktifan belajar dan meingkatkan interaksi siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dalam dan pada proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia power point dan metode role playing di harapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa secara langsung di libatkan dalam proses pembelajaran dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa maka, hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa.

1. **Teori Tindakan**

*Hipotesis* tindakan pada PTK pada umumnya dalam bentuk kecenderungan atau keyakinan pada proses atau hasil belajar yang akan muncul setelah suatu tindakan diberlakukan (diterapkan).

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka dapat dikemukakan *hipotesis* tindakan dalam penelitian ini adalah: “pemanfaatan *multimedia power point* dan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang aktif dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi ajar lingkungan tempat tinggalku, penelitian ini dilakukan pada kelas IV di SDN Jerukmipis”.

1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekurang jelasan makna dan perbedaan persepsi yang terkandung dalam judul penelitian serta terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya batasan mengenai istilah-istilah yang digunakan tersebut. Secara operasional, peneliti mendefinisikan istilah tersebut sebagai berikut:

1. ***Multimedia Power Point***

*Microsoft Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program  berbasis *multimedia*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan  presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media *audiovisual* ( film, filmstrip, televisi, dan kaset video) dan komputer. Sebagaimana dijelaskan oleh Darmawan(2011: 32) yaitu, “*Multimedia Power Point* merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video”.

1. **Motode Role Playing**

*Role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang mengajak anak untuk berperan serta atau aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara etimologi *role* berarti peran, sedangkan *playing* artinya memainkan. *Role playing* secara keseluruhan dapat diartikan memainkan peran. Sebagaimana dijelaskan oleh Jill Hadfield yaitu, *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

1. **Keaktifan dan Hasil Belajar**

Keaktifan artinya kegiatan. Keaktifan dalam pembelajaran adalah kegiatan mengikuti suatu proses belajar. Menurut Hermawan (2007:83) yaitu, “mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri”. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan kata lain keaktifan adalah adanya proses berfikir dan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu,serta adanya perubahan sikap dan pola piker pada diri manusia itu sendiri.

Sedangkan hasil belajar adalah hasil dari semua rangkaian atau proses pembelajaran. Menurut Sardiman A.M. (2007:51), Hasil belajar adalah “hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya”. Hasil belajar dapat didapatkan dari tes maupun non tes. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pembelajaran yang diberikan kepada setiap anak memiliki cara-cara berbeda karena setiap anak memiliki kemampuan dan karakter yang berbeda untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal.