**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Salah satu usaha peningkatan sumber daya manusia dilakukan melalui pendidikan. Sebagaimana yang telah tercantum di dalam GBHN 1988(BP 7 pusat, 1990: 108) memberi batasan tentang pendidikan nasional sebagai berikut:

Pendidikan nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa indonesia dan berdasarkan pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 diarahkan untuk meningkatkan kecerdasan serta dapat memenuhi kebutuhan pembangunan nasional dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahrasa dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam dan sumber daya sosial indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah dan pembaharuan pengelolaan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 36 ayat(2) ditegaskan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan sistem satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Atas dasar pemikiran tersebut maka perlu dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

KTSP diberlakukan secara bertahap mulai tahun 2006/2007 hingga tahun ajaran 2010/2011 sudah merata di semua kelas pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Gaungnya sudah menggema ke seluruh pelosok persada tanah air tercinta, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), khususnya dikalangan pendidikan. Dalam Struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD memuat 8 mata pelajaran ditambah muatan lokal, yang diantaranya terdapat mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah atau Ibtidaiyah (MI), IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkat kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan *(continuity),* arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsp-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar secara umum adalah untuk mendidik peserta didik, mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Dan tujuan utama pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik *(Good Citizen Ship)*. Warga negara yang baik berarti menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Hal ini dapat dibangun apabila dalam diri setiap individu terbentuk perasaan yang menghargai terhadap segala perbedaan, baik perbedaan pendapat, etnik, agama, kelompok, budaya, dan sebagainya. Bersikap terbuka dan senantiasa memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang atau kelompok untuk dapat mengembangkan dirinya.

Berdasarkan informasi dari guru, prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V SDN Cipagalo 01 materi Tokoh-tokoh Kerajaan Hindu Budha di Indonesia, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum( KKM) yang ditentukan yaitu jika 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 65 untuk mata pelajaran IPS. Kenyataanya baru 57% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata 61,73.

Dalam pembelajaran seringkali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan guru. Masalah ini membuat guru kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi. Agar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS tidak membosankan, maka pelaksanaannya dapat menerapkan berbagai strategi. Salah satunya adalah melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Metode bermain peran *(Role Playing)* dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam mata pelajaran IPS dan memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Wahab (2009:109) mengemukakan bahwa bermain peran merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah di tentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan. Menurut Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar ayu Aryani (2008:98) mengemukakan bahwa bermain *(Role Playing)* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran IPS yang dilaksanakan dapat mengalami peningkatan.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di kelas V SDN Cipagalo 01 terdapat berbagai macam pendekatan, metode, metode, strategi dan teknik pembelajaran inovatif. Namun, pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan metode Bermain Peran *(Role Playing)* pada pembelajaran IPS materi pokok Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, dengan menggunakan metode ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran yang selama ini menggunakan pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu, penulis sebagai peneliti tertarik untuk mengetahui kontribusi penggunaan Bermain Peran *(Role Playing)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dan untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka dilakukan penelitian dengan judul**” Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Tokoh-Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia”.**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan yang terjadi di kelas V SDN Cipagalo 01 dapat di identifikasi beberapa permasalahan yang muncul yaitu :

1. Pembelajaran IPS di kelas kurang menarik, karena guru hanya menggunakan metode ceramah *(Teacher Centered).*
2. Guru kurang menguasai materi, sehingga informasi yang diberikan kepada siswa tidak tersampaikan dengan baik.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat.
4. Aktivitas siswa di kelas lebih cenderung pasif, karena siswa tidak berani mengungkapkan pedapat atau pertanyaan karena malu.
5. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS karena tidak ada media dalam pembelajaran.
6. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
7. **Rumusan Masalah**

Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Cipagalo 01 dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islan di Indonesia?

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merumuskan rpp yang benar dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di kelas V SDN Cipagalo 01 dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat?
2. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* pada guru yang sesuai dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia V SDN Cipagalo 01 agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat?
3. Apakah metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* bisa meningkatkan aktivitas siswa kelas V SDN Cipagalo 01 dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia?
4. Apakah metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Cipagalo 01 dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia?
5. **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan – pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang diukur dalam penelitian ini adalah tingkat aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada mata pelajaran IPS, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pokok bahasan mengenai Tokoh-Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
3. Obyek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SDN kelas V-C di SDN Cipagalo 01 Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung.
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum penelitian adalah :

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di lingkungan sekitar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* pada siswa kelas V SDN Cipagalo 01.

 Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Ingin mengetahui penguasaan perencanaan rpp yang benar terhadap guru dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia kelas V SDN Cipagalo 01 dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Ingin mengetahui pelaksanaan metode bermain peran *(Role Playing)* terhadap guru dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia kelas V SDN Cipagalo 01 agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Ingin mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas V SDN Cipagalo 01 dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia setelah diterapkan metode pembelajaran *(Role Playing).*
4. Ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Cipagalo 01 dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing).*
5. **Manfaat Penelitian**
6. **Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya wawasan konsep pekerjaan khususnya bagi guru dan mengubah cara belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing).*

1. **Manfaat Praktis**

Adapun manfaat penelitian yakni sebagai berikut :

1. **Manfaat bagi siswa**
2. Siswa dapat memahami secara keseluruhan dan tidak berfikir abstrak tentang materi tersebut.
3. Mengaktifkan siswa ketika belajar dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing).*
4. Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi Tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
5. Dapat mengetahui kualitas yang di miliki oleh siswa.
6. **Manfaat bagi guru**
7. Meningkatkan rasa profesionalisme guru
8. Meningkatkan kualitas pembelajaran guru
9. Dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.
10. Meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran.
11. **Manfaat bagi sekolah**
12. Meningkatkan kualitas pada pencapaian sistem sekolah.
13. Memberikan manfaat bagi sekolah untuk menjadikan pedoman sebagai acuan pencapaian yang diharpkan.
14. Memberikan wawasan agar pembelajaran di sekolah tertentu tidak monoton dan membosankan.
15. **Manfaat bagi peneliti**
16. Mengetahui gambaran tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing).*
17. Memberikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar IPS pada mahasiswa, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.
18. **Manfaat bagi PGSD FKIP UNPAS Bandung**
19. Menambah kumpulan resume yang akan di butuhkan mahasiswa tingkat selanjutnya untuk menulis proposal dan skripsi.
20. Menambah daftar ilmu bagi perpustakan PGSD FKIP UNPAS Bandung.
21. **Kerangka Pemikiran**

Pada umumnya proses belajar dan mengajar dilakukan seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang masih kebanyakan bersifat konvensional yang berindikasi pada siswa yang kurang berpikir kritis, pasif, kurang bertanggung jawab, dan pembelajaran dinilai kurang menyenangkan sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Seharusnya guru berupaya mengoptimalkan pembeljaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta dapat berkomsumsi dengan baik pada saat menyajikan pelajaran, siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Metode pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang diharapkan akan menjadi metode pembelajaran yang dapat menguatkan rasa aktivitas siswa, perasaan dan pola pikir kritis bagi siswa dalam hal penguasaan konsep pelajaran. Oleh karena itu siswa akan menjadi lebih jelas dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

1. **Asumsi**

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

1. Menurut Anton M. Mulyono (2001:26), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.
2. Menurut Hamalik (2003:155) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapar diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.
3. Menurut Hamalik (2004:214) menyatakan bahwa “Pengajaran metode pembelajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat atau serangkaian situasi – situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang di rancang oleh guru”.
4. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “Penerapan metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Cipagalo 01 dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia”.

1. **Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian, oleh karena itu, penulis akan mendefinisikan secara operasional terhadap istilah yang terdapat pada penelitian ini.

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

Menurut Hamalik (2004:214) bahwa metode pembelajaran bermain peran *(role playing)* adalah “metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”

1. **Aktivitas**

Menurut Sriyono (Rosalia, 2005:2) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar

1. **Hasil Belajar**

Menurut Hamalik (2003:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu ‘

menjadi tahu.

Kesimpulan dari definisi-definisi di atas bahwa Pendidikan merupakan salah satu peningkatan sumber daya manusia, mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbuti pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala asfek kehidupan. Pendidikan itu sendiri tentunya memiliki tahap-tahap untuk mencapai tujuannya. Oleh karena itu beberapa asfek diantaranya adalah dalam proses pembelajaran memerlukan seorang pendidik yang profesional, memiliki kualitas mengajar yang baik, bisa mengubah pembelajaran jadi menyenangkan, pintar memilah dan memilih metode pembelajaran, dan menguasai materi.

Sesuai dengan pendapat di atas pembelajar IPS merupakan suatu bahan kajian yang terpadu dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil menghadapi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.