**BAB I
PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, menegah dan atas, serta nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*”. Nama IPS lebih di kenal dengan *Social Studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli dan pakar kita di Indonesia.

James A. Banks (1990:3) dalam bukunya *Teaching Strategies for the Social Studies* (Sapriya, 2007:3) memberikan definisi bahwa :

*Social Studies* adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat.

Adapun teori lain yaitu menurut Charles R. Keller (Sapriya, 2009:6) mengatakan bahwa :

IPS adalah sebagai suatu paduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan.

Teori-teori yang telah dikemukakan di atas maka di sadari bahwa IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang berupaya untuk  mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat  sehingga terjalin  persatuan dan   keutuhan bangsa.  Hal  ini  dapat dibangun  apabila dalam  diri  setiap  orang  terbentuk perasaan yang menghargai terhadap segala keanekaragaman,  baik itu  perbedaan  pendapat, etnik, agama, kelompok, suku, budaya, bahasa, dan sebagainya. Bersikap terbuka dan senantiasa memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang atau kelompok untuk dapat mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, pendidikan IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih peserta didik dalam membangun sikap yang demikian.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Mata pelajaran IPS juga mencakup pada materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, bermanfaat bagi bangsa dan negara serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Ruang lingkup dalam mata pelajaran IPS di SD meliputi hal-hal yang berkaitan dengan (a) manusia, tempat, lingkungan, (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (c) sistem sosial dan budaya, (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Tujuan pembelajaran IPS yang tertera pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, menemukan, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri (1980:7) dalam bukunya “*The Social Science Education Frame Work for California School*” bahwa :

1. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian/ pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
2. Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagimana diharapkan ilmu-ilmu sosial.
3. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individual.
4. Membina siswa ke arah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta dapat mengembangkan-menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
5. Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Pendapat lain, Benjamin S. Bloom, membagi tujuan pembelajaran IPS ke dalam tiga bidang yang disebut dengan Taksonomi Bloom, yaitu:

1. Aspek kognitif mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Pembelajaran IPS bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengertian, mengasah intelegensi dan meningkatkan keterampilan berpikir.
2. Aspek afektif dalam pembelajaran IPS mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi serta derajat penerimaan atau penolakan siswa pada materi pembelajaran IPS yang diberikan.
3. Aspek psikomotorik mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik (gerakan) yang diberikan oleh seorang siswa di dalam kegiatan belajar mengajar.

<http://atikatikaaziz.blogspot.com/2010/09/taksonomi-bloom-sebagai-tujuan.html> Diakses pada tanggal 10 Mei 2013 pada pukul 23:38 WIB

Tujuan-tujuan pembelajaran menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mencakup pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang secara keseluruhan bertujuan untuk membina, mendorong, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik sehingga dapat mengubah perilaku-perilaku yang baik dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran IPS maka terdapat pula Karakteristik Pembelajaran IPS sebagaimana dikemukakan oleh A. Kosasih Djahiri (1979:4) bahwa :

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu)
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas/dari ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
3. Pengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inquiri agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analitis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya.
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Karakteristik pembelajaran IPS ini mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta atau *real* untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman permasalahan di kehidupan sehari-harinya baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. Selain itu, masalah pembelajaran IPS ini juga bersifat meluas atau komprehensif, sehingga dibutuhkan suatu pemikiran yang analitis, rasional, dan kritis.

Pendapat lain karakteristik pembelajaran IPS menurut Nu’man Somantri, yang dikutip oleh Daldjoeni (1981) menyatakan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen yang kedapatan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut :

1. Bahwa pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial dekat, keterampilan berpikir (khususnya tentang menyelidiki sesuatu), serta pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan alam.
2. Program studi IPS akan mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
3. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integreted* (terpadu), *correlated* (berhubungan) sampai yang *separated* (terpisah).
4. Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis sampai yang struktural.
5. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
6. Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomor saja, tetapi juga mencobakan mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
7. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur *science*, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajarannya.

<http://fitriawidie.blogspot.com/2012/10/hakikat-dan-karakteristik-konsep-dasar_5.html> Diakses pada tanggal 11 Mei 2013 pada pukul 00:39 WIB.

Karakteristik pembelajaran IPS merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk mampu merangsang dan merencanakan pembelajaran IPS sedemikian rupa melalui pemahaman konsep dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik IPS itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, pemahaman konsep menjadi sangat penting untuk diteliti dan ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan tujuan KTSP point pertama yakni mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Konsep tersebut perlu di pelajari dan diajarkan secara horizontal oleh peserta didik. Untuk memahami suatu pemahaman konsep, terlebih dahulu harus di kaji tentang konsep, pemahaman, dan pemahaman konsep.

Defini konsep secara umum yaitu fakta yang belum diberi label. Adapun menurut Ruseffendi (1998:157) konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan kita untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan objek atau kejadian itu merupakan contoh dan bukan contoh dari ide tersebut. Selain itu, menurut Hasan (1995) “Konsep adalah pengabstraksian dari sejumlah benda yang memiliki karakteristik yang sama”. Sedangkan menurut More dalam Skell (1995:30) “Konsep adalah sesuatu yang tersimpan dalam benak atau pikiran manusia berupa sebuah ide atau sebuah gagasan” (Sapriya, dkk. 2007: 37).

Konsep yang di kaji dalam mata pelajaran IPS di SD meliputi hal-hal yang berkaitan dengan manusia, gunung, lautan, daratan, rumah, negara, barang konsumsi, pakaian, pabrik, dan sebagainya.

Menurut Ernawati (2003:8) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk lain yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklasifikasikannya. Sebagaimana diungkapkan oleh Suharsimi, beliau menyatakan bahwa:

Pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep.

<http://pengertian5.blogspot.com/2012/07/pengertian-pemahaman.html> Diakses pada tanggal 16 Mei 2013 pukul 23.07 WIB

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu kesimpulan dengan bahasa sendiri sesuai dengan apa yang diketahuinya melalui pembuktian konsep.

Menurut Patria (2007:21), beliau mengemukakan pendapat bahwa yang dimaksud pemahaman konsep adalah :

Kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interprestasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

<http://belajardanmengajar7.blogspot.com/2012/12/pemahaman-konsep.html> Diakses pada tanggal 10 Mei 2013 pada pukul 21:07 WIB.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang untuk menguasai dan mengungkapkan kembali materi-materi pelajaran dengan bahasa sendiri sesuai dengan apa yang diketahuinya dengan memberikan atau mengaplikasikan suatu materi tersebut secara terstruktur. Jadi pada dasarnya peserta didik tidak hanya ditekankan kepada suatu hapalan saja, namun peserta didik juga harus memahami apa yang telah disampaikan pendidik baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Diketahui pengertian pemahaman konsep di atas, selanjutnya dapat ditentukan indikator yang termuat dalam pemahaman konsep. Indikator pemahaman konsep ini dikemukakan oleh Sanjaya (2009) sebagai berikut :

1. Mampu menerangkan secara verbal mengenai apa yang telah dicapainya,
2. Mampu menyajikan situasi matematika ke dalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan,
3. Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut,
4. Mampu menerapkan hubungan antara konsep dan prosedur,
5. Mampu memberikan contoh dan contoh kontra dari konsep yang dipelajari,
6. Mampu menerapkan konsep secara algoritma,
7. Mampu mengembangkan konsep yang telah dipelajari.

Pendapat di atas sejalan dengan Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 tanggal 11 November 2001 tentang rapor yang pernah diuraikan bahwa indikator siswa memahami konsep matematika adalah mampu:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep,
2. Mengklasifikasi objek menurut tertentu sesuai dengan konsepnya,
3. Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep,
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis,
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep,
6. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu,
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Diketahui indikator pemahaman konsep menurut Sanjaya (2009) dan Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004, maka dapat ditentukan indikator pemahaman konsep mengenai keragaman suku bangsa dan budaya, yaitu :

1. Menyatakan kesimpulan tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui bermain peran
2. Mengklasfikasikan jenis suku bangsa di Indonesia berdasarkan budayanya (bahasa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan sebagainya)
3. Menyebutkan contoh tari bedaya, rumah joglo, suku jawa termasuk provinsi Jawa Tengah – Yogjakarta tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia melalui pengamatan
4. Menyajikan hasil kerja kelompok melalui diskusi
5. Mengaplikasikan sikap menerima dan menghargai keragaman suku, agama dan budaya orang lain bangsa melalui peran yang dimainkan
6. Mengembangkan dan memelihara adat tradisional sendiri dan adat tradisional orang lain
7. Menggunakan dan memanfaatkan adat istiadat sendiri dan adat istiadat orang lain
8. Tidak menganggap suku bangsa sendiri merasa paling bagus di antara suku bangsa lain

Berdasarkan fakta-fakta dari pengamatan awal proses pembelajaran IPS di kelas V SDN Cijati di Kp. Cijati Desa Jatimekar Kec. Cipeundeuy Kab. Bandung Barat bahwa pembelajaran IPS harus banyak mengembangkan konsep kehidupan sosial sehingga pemahaman konsep peserta didik terhadap pembelajaran IPS terutama tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia akan lebih cepat tercapai. Dengan demikian, berbagai kesulitan peserta didik dalam pembelajaran IPS khususnya tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia harus di atasi oleh pendidik yakni mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan materi, salah satunya adalah penerapan metode *Role Playing*. Sehingga dari pengamatan di atas sesuai dengan fakta dapat diidentifikasikan masalah-masalah yang dihadapi antara lain :

1. Kurangnya kemampuan peserta didik untuk menyatakan ulang mengenai menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
2. Kurangnya kemampuan peserta didik untuk memberikan contoh-contoh konkrit tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
3. Kurangnya kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
4. Rendahnya hasil evaluasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS

Peneliti telah mengamati bahwa masalah-masalah di atas disebabkan karena beberapa hal, salah satunya dampak dari pendidik yang kurang memiliki pegangan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), para pendidik kurang menguasai IT (Ilmu Teknologi) kecuali pendidik honorer, kurangnya kelengkapan media pembelajaran yang dibutuhkan, kebiasaan para pendidik selalu menggunakan metode ceramah, sehingga pada proses pembelajarannya kebanyakan peserta didik tidak terfokus pada penjelasan materi, peserta didik merasa bosan di dalam kelas, membuat peserta didik menjadi ribut dan tidak nyaman, serta mengganggu atau jail pada temannya yang sedang konsentrasi belajar.

Jika proses pembelajaran IPS ini tidak diperbaiki, maka pembelajaran IPS akan monoton membosankan, peserta didik akan memperoleh pendidikan yang kurang maksimal, tidak bermutu dan kurang bermakna sehingga pada pemahaman konsep pun kurang berkembang termasuk kurang menghargai keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

Pembelajaran IPS ini dapat menerapkan berbagai jenis metode pembelajaran dengan harapan tujuan pembelajaran IPS dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Macam-macam metode pembelajaran IPS (Nana Supriatna, dkk. 2009:124-138), sebagai berikut :

1. *Metode Ceramah*; suatu metode mengajar dimana pendidik memberikan penyajian fakta-fakta dan prinsip-prinsip secara lisan.
2. *Metode Tanya Jawab;* sebagai format interaksi antara pendidik dengan peserta didik melalui kegiatan bertanya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendapatkan respons lisan dari peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada diri peserta didik.
3. *Metode Diskusi*; suatu cara penyajian materi pelajaran dimana peserta didik dibedakan kepada suatu masalah, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan yang bersifat problamatik untuk dibahas atau dipecahkan oleh siswa secara bersama-sama.
4. *Metode Penugasan*; suatu penyajian bahan pembelajaran dimana pendidik memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar dan memberikan laporan sebagai hasil dari tugas yanng dikerjakannya.
5. *Metode Kerja Kelompok*; format belajar mengajar yang menitikberatkan kepada interaksi antara anggota yang satu dengan anggota yang lain dalam satu kelompok.
6. *Metode Demonstrasi*; format interaksi belajar mengajar yang sengaja mempertunjukkan atau memperagakan tindakan, proses, atau prosedur yang dilakukan oleh pendidik atau orang lain kepada seluruh peserta didik.
7. *Metode Karyawisata*; suatu kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dibawa kesuatu objek di luar kelas untuk mempelajari suatu masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.
8. *Metode Simulasi*; format belajar mengajar dalam pengajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura (simulasi) dari orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.
9. *Metode Discovery*; menekankan belajar secara individual, manipulasi objek atau pengaturan objek, dan ekspermentasi lain oleh peserta didik sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat.
10. *Metode Role Playing*; sebuah proses belajar melalui bermain peran yang dapat mengembangkan pemahaman, dan identifikasi terhadap nilai.
11. *Metode Sosio Drama*; suatu proses belajar bermain peran yang berhubungan dengan isu sosial yang disebut dengan istilah *interpersonal conflict*.

Perlu kita ketahui bahwa tidak ada satu pun metode pengajaran yang paling baik dan sempurna, metode yang paling baik itu adalah metode yang cocok, relevan dengan materi, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan materi tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, maka saya memilih metode yang tepat untuk materi tersebut yaitu dengan metode *Role Playing*.

Ginnot (1961; dalam Eka, 2008) menegaskan bahwa *Role Playing* merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan. Sedangkan menurut Van Fleet (2001) menyatakan *Role Playing* merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan peserta didik sampai penampilan yang optimal di sekolah.

Selain itu *Role Playing* juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya, seperti :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja

Jika kita melihat metode *Role Playing* dalam dalam cakupan cara dalam proses belajar mengajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan metode *Role Playing* antara lain :

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

<http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html> Diakses pada tanggal 17 Mei 2013 pukul 10:10 WIB

Berikut langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh Hanafiyah (2009:47-48) antara lain:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk beberapa siswa menjadi lima anggota.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk mengadakan sebuah penelitian dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPS dalam skripsi yang berjudul “**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MENGHARGAI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD** (Penelitian Tindakan Kelas IPS Terhadap Peserta Didik kelas V SD di SDN Cijati Desa Jatimekar Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat Provinsi Jawa Barat)

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut secara Umum: “Apakah dengan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Cijati ?”

Adapun secara khusus peneliti merincikan sebagai berikut:

* 1. Bagaimana perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Cijati ?
	2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Cijati?
	3. Bagaimana respons peserta didik dalam pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS dapat meningkat dengan penerapan metode *Role Playing* di kelas V SDN Cijati ?
1. **Tujuan**
2. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Cijati.

1. Tujuan Khusus :
2. Membuat perencanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cijati.
3. Melaksanakan proses belajar mengajar dengan penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pamahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cijati.
4. Untuk meningkatkan pemahaman konsep tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS melalui penerapan metode *Role Playing* dikelas V SDN Cijati.
5. **Manfaat**
6. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran IPS tentang menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Cijati melalui penerapan metode *Role Playing*.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi peserta didik :
3. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan belajar peserta didik melalui penerapan metode *Role Playing*
4. Meningkatkan kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan penerapan metode *Role Playing*
5. Bagi pendidik :
6. Memperbaiki proses pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna
7. Berkembang secara profesional
8. Memungkinkan pendidik secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengajar
9. Sebagai umpan balik dalam menyelesaikan masalah pembelajaran
10. Bagi sekolah :
11. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah
12. Membantu memotivasi para pendidik di sekolah untuk inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran
13. Pelaksanaan pembelajaran secara tuntas
14. Bagi pendidikan secara umum :
15. Meningkatkan mutu pendidikan
16. Meningkatkan kualitas pendidikan sebagai pelaksana pembelajaran
17. Meningkatkan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif
18. Bagi Peneliti :

Dengan melakukan penelitian di sekolah secara langsung, peneliti memperoleh pengalaman dan wawasan pembelajaran IPS di sekolah. Dari hasil pengamatan dan pengalaman langsung tersebut, peneliti dapat melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyususn suatu rancangan pembelajaran IPS dengan penerapan metode *Role Playing*.

1. Bagi PGSD :

Memperkaya khazanah keilmuan di lingkungan PGSD UNPAS, sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian sejenis, dan hasil penelitian ini dapat meningkatkan pedagogik dan kompetensi profesional pendidik.