

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikatnya belajar merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan siswa atau partisipasi siswa yang tinggi dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan. Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi antara guru dan anak didik merupakan suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Siswa dengan sadar termotivasi dan ikut aktif di dalamnya dengan metode pengajaran yang dilakukan sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan Sadirman (2000: 24), dalam bukunya Djamarah dikemukakan bahwa sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah penting dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran.

Surachmad (2009: 97) mengatakan bahwa pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu anak didik, tujuan, situasi, fasilitas, dan

guru. Berdasarkan pengertian tersebut berarti guru diharapkan mampu memilih metode yang tepat dalam proses belajar mengajar, sehingga materi dalam pengajaran dapat disampaikan dalam waktu yang tersedia berdasarkan program semester dengan hasil yang sesuai tujuan pengajaran.

Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, tujuan juga merupakan pedoman yang memberi arah kemana proses pembelajaran akan dibawa. Guru tidak bisa membawa kegiatan pembelajaran menurut sekehendak hatinya dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan. Itu sama artinya perbuatan yang sia-sia. Kegiatan pembelajaran yang terpusat pada kompetensi dasar dan strata kompetensi lulusan sukar untuk menyeleksi mana kejadian yang harus dilakukan dan mana yang harus dilakukan dalam upaya untuk mencapai keinginan yang diinginkan.

Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam setiap kali pertemuan di kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus. Bahan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian metode justru akan mempersulit bagi guru dalam mencapau tujuan pengajaran.

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pembelajaran salah satunya disebabkan pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat, kelas yang kurang bergairah dan kondisi anak didik kurang kreatif dikarenakan penentuan metode yang kurang sesuai dengan sifat bahan. Metode merupakan suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan pembelajaran. Nilai strategisnya

adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Efektifitas penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam suatu pelajaran sebagai persiapan pembelajaran.

Kehidupan nyata setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain, masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi dan situasi orang lain dan mengalami serta mendalami sebanyak mungkin oikiran dan perasaan orang lain, kemampuan ini adalah kunci dari setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain.

Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memeikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Siswa dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil dan menarik kesimpulan atau proses yang dialaminya itu. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu dikarenakan kurangnya penggunaan metode pembelajaran khususnya penggunaan metode bermain peran sehingga menimbulkan kejenuhan siswa dalam mempelajari IPS terpadu. Tunjukkan data yang mengatakan/ menunjukkan bahwa hal ini perlu tindakan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Ujian Semester (Tes Sumatif) IPS kelas VIII.F Semester Genap SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013.

No	Rentang Nilai (Skala Enam)	Frekuensi	Presentase (%)	Interprestasi
1	75 – 84	5	15,62	Baik
2	65 – 74	6	18,75	Lebih dari cukup
3	55 – 64	9	28,12	Cukup
4	45 – 54	5	15,62	Kurang
5	35 – 44	6	21,87	Kurang sekali
	Jumlah	31	100	

Sumber : Dokumen SMP Negeri 1 Katibung

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dilihat dari nilai yang diperoleh siswa mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Katibung dapat dikatakan kurang berhasil karena siswa yang mempunyai nilai 65 ke atas hanya 11 orang berarti daya serapnya baru mencapai 34,37% dari seluruh siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa prestasi pelajaran IPS siswa VIII.F masih rendah karena kurang dari 60% dikuasai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (1995: 128) menyatakan bahwa “apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65%, dikuasai maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”.

Selain data hasil belajar, juga ada data aktivitas belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII.F SMP Negeri 1 Katibung. Data aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Siswa yang aktif	14	43,75
Siswa yang kurang aktif	17	56,25
Jumlah	31	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat siswa yang aktif sebanyak 14 siswa dari 32 siswa dengan persentase 43,75% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 18 siswa dari 32 siswa dengan persentase 56,25%. Dari hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat aktivitas siswa masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk menulis mengangkat judul PTK dengan judul **“Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII.F Semester Genap SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Masih rendahnya aktivitas belajar siswa kelas VIII.F semester Genap di SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013.

- 2) Masih rendahnya hasil belajar IPS Terpadu siswa Kelas VIII.F SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013.
- 3) Guru bidang studi IPS masih jarang menerapkan metode bermain peran (*role playing*).
- 4) Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (*Theacher Center*).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII.F Semester Genap SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apakah dengan menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.F SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013?
- 2) Apakah dengan menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.F SMP Negeri 1 Katibung Tahun Pelajaran 2012/2013?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII.F semester Genap SMP Negeri 1 Katibung tahun pelajaran 2012/2013.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII.F semester Genap SMP Negeri 1 Katibung tahun pelajaran 2012/2013.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dalam proposal ini sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat berguna sebagai masukan bagaimana langkah dapat menetapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Selain daripada itu, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru dan calon guru tentang implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan memperkaya khazanah keilmuan di bidang keilmuan di bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan tambahan tentang variasi model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar dengan penerapan pembelajaran kooperatif.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran untuk perbaikan modal dan stratego pembelajaran di sekolah yang inovatif, kreatif, dan produktif.

4. IPS Terpadu adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dan berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Depdiknas, 2004).

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup atau pembatasan masalah dalam penelitian ini, meliputi:

a. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

b. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.F.

c. Tempat Penelitian

SMP Negeri 1 Katibung.

d. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013.