BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Kurikulum 2004, IPS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan sekolah menengah hingga SMP dan MT. Di SD dan MI, IPS terdiri dari IPS dan PKn. Mahasiswa dididik, dipandu, dan dibantu untuk menjadi warga negara yang baik di Indonesia dan dunia melalui pengajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial dimaksudkan untuk membangun dan mencerminkan kemampuan siswa dalam masyarakat yang terus berubah. Karena itu, menjadi warga negara Indonesia dan orang yang efektif di dunia adalah tantangan yang sangat sulit. Sepanjang abad, globalisasi telah mengalami transformasi yang sangat pesat. Ini disebabkan oleh kemajuan zaman yang diikuti oleh peningkatan pengetahuan manusia dan pengetahuan teknologi, yang pada akhirnya memiliki dampak besar pada kehidupan masyarakat. Orang biasanya terdiri dari elemen positif dan negatif. "Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial", menurut Muhammad Numan Soemantri, adalah penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lain, serta masalah sosial terkait, yang disajikan dan disusun secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan di tingkat dasar dan dasar.

"Ilmu Sosial terdiri dari disiplin-disiplin ilmu pengetahuan sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi, makin lanjut makin ilmiah," kata Achmad Sanusi (Saidihardjo, 1996: 2).

Gross (Kosasih Djahiri, 1981: 1) mengatakan bahwa ilmu sosial adalah bidang akademik yang secara ilmiah mempelajari manusia sebagai makhluk sosial. Bidang ini berfokus pada manusia sebagai anggota masyarakat serta kelompok atau masyarakat yang mereka bentuk. Oleh karena itu, IPS tidak didefinisikan sebagai ilmu sosial secara eksklusif; sebaliknya, itu didefinisikan sebagai semua bidang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan manusia dalam konteks masyarakat atau masyarakatnya. Oleh karena itu, IPS tidak terdiri dari satu disiplin, tetapi lebih dari sebuah platform untuk mempelajari masalah yang melengkapi disiplin sejarah dan disiplin ilmu sosial lainnya.

Di SD, pendidikan IPS harus mempertimbangkan kebutuhan anak-anak berusia 6-12 tahun. Menurut Piaget (1963), anak-anak dalam kelompok usia 7 hingga 11 tahun mengalami perkembangan kognitif dan intelektual pada tingkatan operasional konkret. Mereka berpikir secara integral atau holistik. Selain itu, mereka tidak tertarik pada konsep abstrak; yang mereka pedulikan adalah hal-hal konkret. Namun, materi IPS penuh dengan pesan abstrak. Dalam program studi IPS, siswa SD diajarkan konsep abstrak seperti manusia, lingkungan, waktu, perubahan, kesinambungan, keragaman sosial, ekonomi, dan budaya.

Salah satu karakteristik mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut: (1) IPS menggabungkan elemen dari bidang keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, dan bahkan bidang humaniora, pendidikan, dan agama (Numan Soemantri, 2001). (2)

Kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau subtema (Numan Soemantri, 2001). (4) Kompetensi dasar dapat mencakup peristiwa dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, seperti sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, masalah sosial, dan perjuangan hidup untuk pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan keamanan. (5) Kompetensi dasar IPS menggunakan pendekatan tiga dimensi untuk mempelajari dan memahami fenomena sosial dan kehidupan manusia secara keseluruhan.

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek: 1) Ditinjau dari perspektif hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan politik. 2) Ditinjau dari perspektif kelompok, yang dapat terdiri dari keluarga, tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat, dan bangsa. 3) Ditinjau dari tingkat lokal, regional, dan global. 4) Menurut Standar Isi yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan tahun 2006, mata pelajaran IPS termasuk: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan memiliki kemampuan untuk menangani masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa mereka sendiri maupun masyarakat.

Karena materi IPS terdiri dari fakta, konsep, dan generalisasi, IPS membutuhkan banyak aspek pemahaman. Selain itu, tujuan IPS adalah untuk menciptakan masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Siswa dapat menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari dengan memahami konsep-konsep. Pemahaman konsep, menurut Bloom dalam Widiyanto (2020: 15), didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi dalam bentuk yang dapat dipahami, memberikan interpretasi, dan mengaplikasikannya dengan baik. Oleh karena itu, siswa harus memahami atau mengerti apa yang diajarkan. Mereka juga harus tahu apa yang diajarkan dan dapat menggunakan materi tersebut tanpa mengaitkannya dengan hal lain. Kemampuan untuk memahami konsep dari materi atau bahan yang dipelajari disebut pemahaman konsep. Kemampuan ini sangat penting bagi siswa yang mengalami proses pembelajaran karena mereka dapat menggunakan pemahaman mereka untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsep yang telah mereka pahami. Namun, ada siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dan menunjukkan kesulitan untuk memahami konsep.

Di sekolah dasar, siswa akan mempelajari banyak hal tentang IPS, salah satunya adalah kebudayaan. Kebudayaan atau budaya adalah produk dari interaksi antara anggota masyarakat dan alam. Dalam kehidupan sehari-hari, keragaman budaya terlihat dalam bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, dan banyak hal lainnya.

Karena peserta didik yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda dengan masalah sosial yang berbeda-beda, pembelajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah. Meskipun peserta didik SD belum mampu memahami masalah sosial secara menyeluruh karena tingkat perkembangannya, pembelajaran IPS dapat memperkenalkan mereka dengan masalah tersebut. Pembelajaran di sekolah sering dianggap sebagai pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS. Guru sering menggunakan ilmu hafalan untuk mengajarkan materi, tetapi siswa jarang diajak untuk menganalisis konsep secara mendalam tentang materi IPS. Akibatnya, siswa jarang menggunakan penalaran yang logis dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan guru terus berfokus pada pembelajaran di kelas, yang pada akhirnya menjadi tidak efektif. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus diubah agar siswa lebih terlibat dalam kegiatan. Dengan demikian, siswa tidak lagi dianggap sebagai subjek pengajaran tetapi sebagai subjek yang aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 01 Cibeureum 5 untuk pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPS beberapa siswa mengalami kendala dalam proses pembelajaran ditemukan permasalahan dalam kemampuan pemahaman konsep IPS masih rendah, hal tersebut terindikasi dari permasalahan sebagai berikut: a) siswa tidak memahami materi, b) kurangnya respon siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Permana (2020), "Analisis Kemampuan Pemahaman IPS Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Ujung Tanjung," menemukan bahwa 77,25% peserta memiliki pemahaman IPS yang baik. Salah satu tanggung jawab guru adalah untuk memastikan bahwa materi kegiatan ekonomi sesuai dengan kurikulum tahun 2013. Selain itu, guru telah menggunakan buku paket dan buku LKS, sedangkan buku guru dan siswa tidak menggunakan media. Ini karena buku tersebut memiliki beberapa hal yang menarik, seperti gambar. Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi adalah beberapa metode yang digunakan guru.

Sembilan tanda pemahaman konsep, menurut Anderson dan Krathwohl (2017: 105), adalah sebagai berikut: (1) Menafsirkan: siswa diharapkan dapat memahami jika mereka dapat menafsirkan atau mengubah informasi. (2) Mencontohkan: siswa diharapkan dapat memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum, dengan menggunakan persamaan ciri-ciri. (3) Mengklasifikasi: siswa diharapkan dapat mengklasifikasikan konsep. (4) Merangkum, siswa diberi kemampuan untuk merangkum jika mereka dapat menulis kalimat yang menyampaikan informasi yang diterima atau mengabstraksi sebuah tema. Misalnya, siswa diberi gambar-gambar tentang suatu peristiwa dan kemudian diminta untuk menulis rangkuman dari peristiwa tersebut. (5) Menyimpulkan, siswa diberi kemampuan untuk menyimpulkan jika mereka dapat Dengan mengamati setiap karakteristik, siswa mengabstraksi ide atau prinsip yang menerangkan ilustrasi. (6) Membandingkan: Jika siswa dapat menemukan persamaan dan perbedaan

antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi, mereka dapat membandingkan. Mencocokkan adalah istilah lain untuk membandingkan. (7) Menjelaskan: Jika siswa dapat membuat dan menggunakan ide sebab akibat dalam sistem, mereka dapat menjelaskan.

Menurut Sani (2014:15), berpikir kreatif adalah kemampuan untuk membuat ide yang unik, berkualitas, dan sesuai dengan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas. Susanto (2013:110) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah proses yang melibatkan unsur-unsur seperti orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur yang luas.

Pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik kesempatan yang lebih untuk Mengeksplorasi permasalahan yang memberikan solusi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, Menurut Uno dan Nurdin (2014:155) menyatakan bahwa faktor pendorong kreativitas yaitu (1) Kepekaan dalam melihat lingkungan : peserta didik sadar bahwa berada di tempat yang nyata. (2) Kebebasan dalam melihat lingkungan : mampu melihat masalah dari segala arah. (3) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil : hasrat ingin tahu besar. (4) Optimis dan berani mengambil resiko : suka tugas yang menantang. (5) Ketekunan untuk berlatih : wawasan yang luas. (6) Lingkungan kondusif, tidak kaku, dan otoriter. Hal ini menunjukkan bahwa

faktor pendorong kreativitas merupakan tindakan dalam meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dengan ide yang luas.

Aktivitas berpikir untuk membuat sesuatu yang inovatif dan unik adalah indikator berpikir kreatif. Berpikir kreatif, menurut Baer (dikutip Aryana, 2007:675), didefinisikan sebagai (1) lancar, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide, (2) luwes, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang berbeda, (3) orisinal, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide baru atau tidak ada sebelumnya, dan (4) memerinci, yaitu kemampuan mengembangkan atau menumbuhkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau komprehensif. Ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif menunjukkan beberapa cara untuk menghasilkan ide baru. Kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan, atau kepribadian, serta kemampuan memecahkan masalah adalah beberapa cara kreatif seseorang ditunjukkan. Menurut Rahayu, dkk (2011:109) kemampuan berpikir kreatif terdiri dari lima komponen: berpikir lancar, berpikir luwes, inovatif, elaborasi, dan evaluasi.

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, peneliti berfokus pada topik kreatif ini. Diharapkan bahwa pembelajaran saat ini, khususnya pembelajaran IPS, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga mereka dapat berkembang dan berkembang seiring dengan perkembangan lingkungan sosial dan lingkungan pembelajaran mereka saat ini.

Selanjutnya model pembelajaran *role playing* merupakan suatu kegiatan bermain peran yang diperankan oleh peserta didik dengan peran

yang sudah dipilih atau ditentukan oleh guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *role playing* dengan menerapkan beberapa langkah. Menurut Uno (2012), ada sepuluh langkah yang harus dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran peran bermain. Pertama, mereka harus mempersiapkan diri. Kedua, mereka harus memilih pemain atau peran untuk drama. Ketiga, mereka harus mendekorasi panggung (ruang kelas). Keempat, mereka harus bermain peran. Kelima, mereka harus berbicara dan mengevaluasi. Tujuh, mereka harus bermain peran ulang. Tujuh, mereka harus berbagi pengalaman dan menyimpulkan. Contoh langsung dari perilaku manusia diberikan oleh proses bermain peran. Proses ini memungkinkan siswa untuk (1) mengeksplorasi perasaan mereka; (2) memperoleh pemahaman tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka; (3) memperoleh kemampuan dan perspektif untuk memecahkan masalah; dan (4) mempelajari materi pelajaran dengan berbagai cara (Joyce & Weil, 1980).

Selain itu, ada kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *role playing* ini. Yang pertama adalah bahwa model ini unik karena mampu menarik perhatian siswa melalui masalah sosial saat ini yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan. (2) Belajar sambil bermain peran membantu siswa menelaah berbagai perasaan orang lain, belajar tentang berbagai emosi manusia, mengakui pendapat orang lain, saling mengerti, tenggang rasa, dan toleransi antar sesama. (3) Belajar bermain peran membantu siswa belajar berpikir dan bertindak kreatif. (4) Mengajari mereka cara memecahkan masalah realistik. (5) Adanya nilai-nilai pendidikan yang relevan dengan

kehidupan, terutama dalam konteks pekerjaan. (6) Memberikan instruksi yang membantu siswa menemukan dan menyelidiki. (7) Model ini memiliki kelebihan karena memberi siswa kebebasan untuk membuat keputusan dan memberi mereka ruang untuk berekspresi secara bebas. (8) Model ini menumbuhkan semangat optimisme, nilai kerja sama yang baik, dan membuat kelas menjadi lebih dinamis. (9) Model ini meninggalkan dampak abadi pada siswa. Di antara kekurangan model pembelajaran *role playing* ini adalah sebagai berikut: (1) Model ini membutuhkan waktu yang relatif lama atau lama; (2) Guru dan siswa membutuhkan tingkat kreativitas dan inovasi yang tinggi; dan (3) Model ini tidak cocok untuk beberapa mata pelajaran. Kadang-kadang, ada yang lebih cocok dengan model pembelajaran kontekstual. (4) Model pembelajaran ini dapat membuat kelas gaduh dan banyak siswa merasa malu jika ditunjuk sebagai pemeran saat pertama kali digunakan. (5) Jika model pembelajaran *role playing* tidak berhasil, bukan saja siswa akan menderita, tetapi juga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Berdasarkan penjelasan dan detail di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran penting yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar (SD) dengan tujuan menyiapkan generasi muda untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik dan anggota masyarakat. Namun, ternyata ada dua faktor yang berkontribusi pada masalah kemampuan berpikir kreatif: kesalahan guru dalam memilih pendekatan atau model pembelajaran dan ketidakmampuan guru dalam membuat soal yang bervariasi. Karena

lingkungan kelas atau sekolah dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kreativitas siswa, guru dan siswa harus kreatif dalam pembelajaran ips ini.

Penulis ingin menggunakan kembali model pembelajaran *role playing* karena hal itu dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa tentang cara mereka membuat karakter yang sesuai atau menarik. Siswa tidak hanya akan menjadi lebih kreatif, tetapi mereka juga akan menjadi lebih aktif dan tidak jenuh dalam pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kejenuhan belajar anak, terutama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Beberapa di antaranya adalah pembelajaran yang monoton, kurangnya tantangan, dan lingkungan belajar yang tidak kondusif. Selain itu, berdasarkan masalah tersebut, penulis memilih model ini karena model pembelajaran *role playing* yang memungkinkan anak untuk bergerak, mencari ide, dan berpikir kreatif dalam proses belajar, terutama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dapat membantu anak menghadapi tantangan dalam pembelajaran. Selanjutnya, penulis akan menggunakan drama pendek untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti memilih judul untuk model pembelajaran peran sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam ilmu pengetahuan sosial. Berharap siswa dapat menyelesaikan kegiatan belajarnya sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimum) dan menjadi lebih kreatif dan aktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa SD kelas V setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Role playing* mengalami peningkatan?
2. Apakah efektif penerapan model *Role playing* dalam meningkatkan kreativitas siswa SD Kelas V untuk berpikir fleksibel?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah :

1. Proses penerapan Model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran siswa kelas V SD.
2. efektivitas penerapan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan kreativitas siswa SD Kelas V untuk berpikir fleksibel.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian dapat menjadi sumber bahan yang penting bagi para peneliti bidang pendidikan.
- 2) Memberikan rekomendasi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejeni dengan penelitian ini secara lebih luas dan mendalam.
- 3) Memperkaya deskripsi tentang langkah-langkah metode bermain peran.

Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai bahan untuk menentukan kebijakan yang efektif dalam bidang pendidikan terutama yang berhubungan dengan pelaksanaan metode bermain peran.

2) Bagi Siswa

Diharapkan lebih aktif, kreatif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan guna memperluas ranah penelitian dalam mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah penafsiran terhadap penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Role Playing*

Permainan peran adalah model pembelajaran di mana siswa dan guru bermain peran. Bermain juga membantu anak berinteraksi dengan teman-temannya dengan lebih baik. Selain itu, mereka meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka saat berinteraksi dengan teman baru atau situasi yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Anak-anak belajar berbicara dan

menggunakan bahasa melalui bermain. Peran, juga dikenal sebagai peran, adalah peran yang ditentukan oleh guru dan dimainkan oleh siswa.

2. Berpikir Kreatif

Kreatif adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris "menciptakan", yang berarti "menciptakan sesuatu yang baru". Arti kreatif merujuk pada kemampuan seseorang dalam menciptakan atau berdaya cipta, karena sejak kecil setiap orang memiliki kemampuan kreatif.

Namun, kemampuan kreatif jarang berkembang seiring bertambahnya usia, dan kemampuan kreatif juga jarang berkembang secara optimal. Akibatnya, sangat penting bagi anak-anak untuk memperoleh wawasan sejak dini agar mereka mampu berpikir kreatif saat dewasa.

- 3.** Kemampuan untuk memahami konsep IPS berarti memahami konsep materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Ini adalah indikatornya yaitu pemahaman materi, analisis dan sintesis, aplikasi, evaluasi lalu penilaian, kemampuan komunikasi, pemecahan masalah dan penguasaan keterampilan.