

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCDAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	16
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
B. Keterampilan Sosial Siswa	23
C. Kreativitas Siswa.....	35
D. Pendidikan IPS.....	46
E. Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.....	53
F. Kemampuan Guru dalam Pembelajaran IPS	59

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Tempat Penelitian	62
B. Waktu dan Jadwal Penelitian	63
C. Subjek Penelitian	63
D. Metode Penelitian	64
E. Pendekatan Penelitian	68
F. Tahap-tahap Kegiatan Penelitian	68
G. Instrumen Penelitian	87
H. Studi Literatur	92
I. Teknik Pengolahan Data	92
J. Interpretasi	94

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	95
B. Perbaikan Hasil Pembelajaran	99
C. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan	99
D. Hasil Analisis Per Siklus	116
E. Proses Analisis Data	118
F. Pembahasan dan Pengambilan Keputusan	123

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	128
B. Rekomendasi	130

DAFTAR PUSTAKA	133
-----------------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

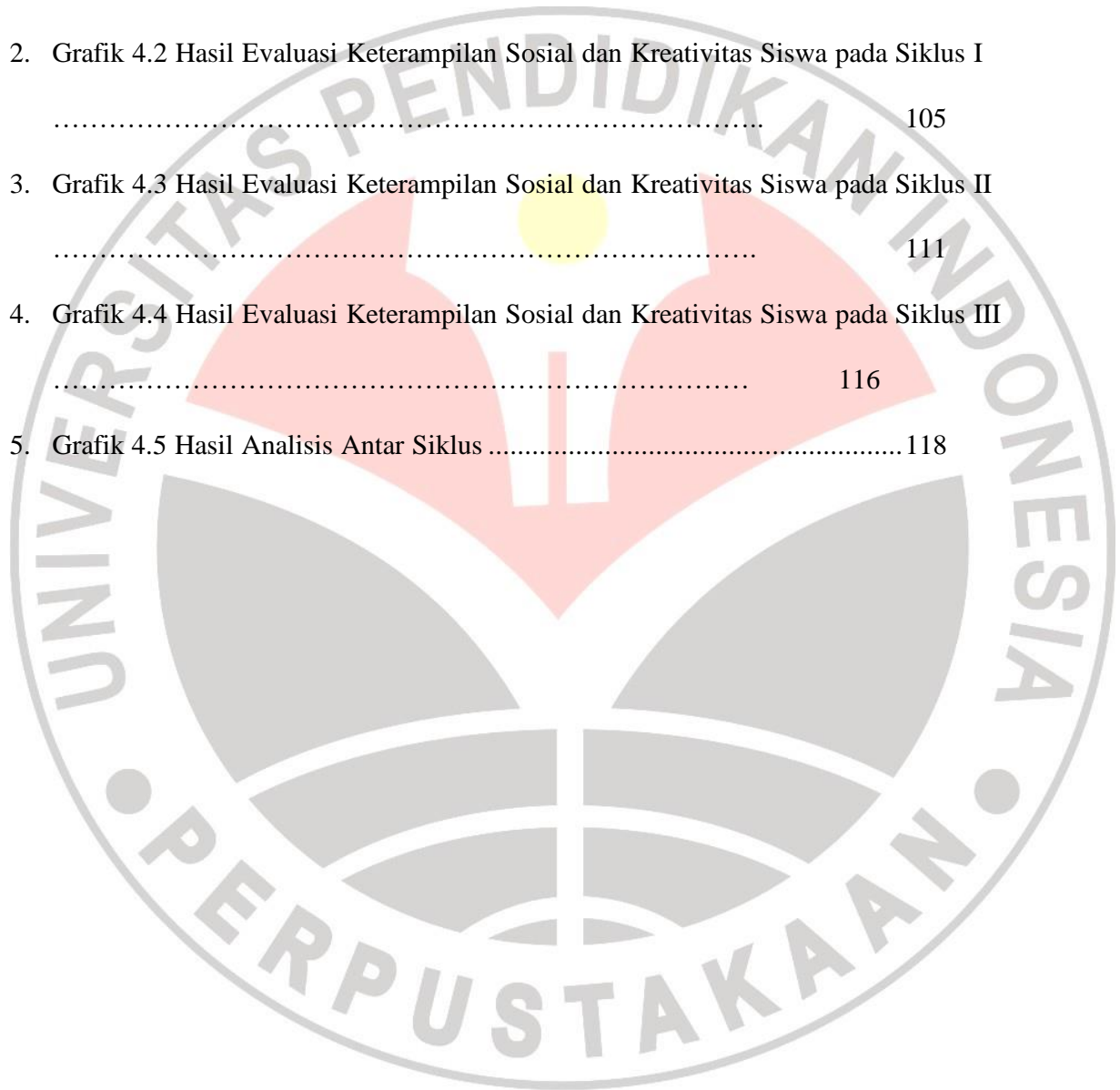
1.	Tabel 1.1 Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosioal dan Kreativitas Siswa Kelas 1 MI Al-Inayah	10
2.	Tabel 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	22
3.	Tabel 3.1 Waktu dan Jadwal Penelitian	63
4.	Tabel 3.2 Skenario Pembelajaran Siklus I	73
5.	Tabel 3.3 Skenario Pembelajaran Siklus II	76
6.	Tabel 3.4 Skenario Pembelajaran Siklus III	79
7.	Tabel 3.5 Deskripsi Kegiatan	84
8.	Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Observasi	88
9.	Tabel 3.7 Pedoman Wawancara	90
10.	Tabel 4.1 Hasil Orientasi Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa	97
11.	Tabel 4.2 Analisis Hasil Orientasi Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa	97
12.	Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus I	103
13.	Tabel 4.4 Analisis Hasil Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus I	104
14.	Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus II	109
15.	Tabel 4.6 Analisis Hasil Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus II	110

16. Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus III	114
17. Tabel 4.8 Analisis Hasil Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus III	115



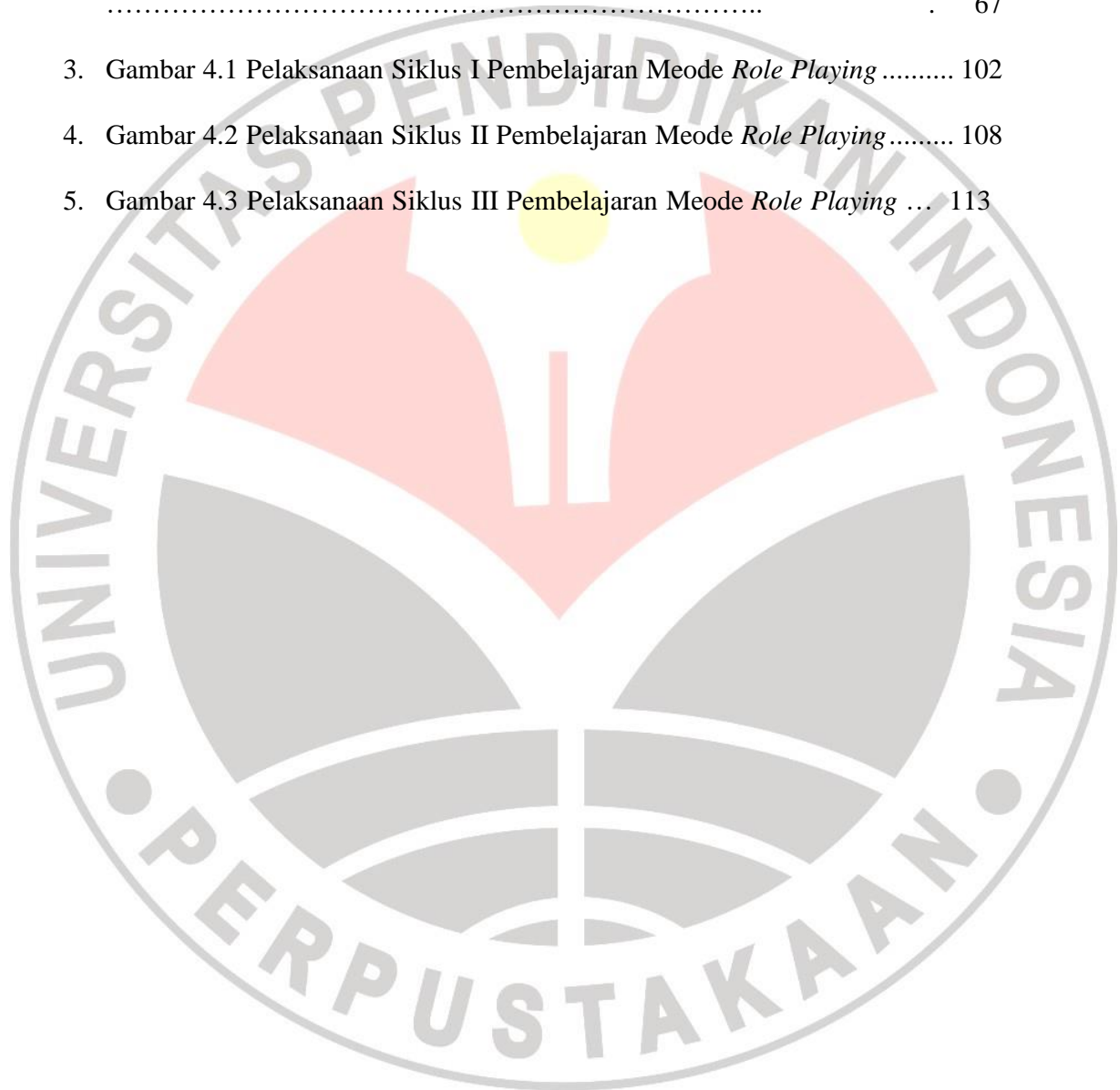
DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 4.1 Hasil Orientasi Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa	98
2. Grafik 4.2 Hasil Evaluasi Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus I	105
3. Grafik 4.3 Hasil Evaluasi Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus II	111
4. Grafik 4.4 Hasil Evaluasi Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa pada Siklus III	116
5. Grafik 4.5 Hasil Analisis Antar Siklus	118



**DAFTAR
GAMBAR**

1. Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode Role Playing..... 22
2. Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Sistem Spiral Model Kemmis dan Mc. Taggart
..... 67
3. Gambar 4.1 Pelaksanaan Siklus I Pembelajaran Metode *Role Playing* 102
4. Gambar 4.2 Pelaksanaan Siklus II Pembelajaran Metode *Role Playing* 108
5. Gambar 4.3 Pelaksanaan Siklus III Pembelajaran Metode *Role Playing* ... 113



BAB I

PENDAHULU

AN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku baik potensial maupun aktual dan bersifat relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut keaktifannya. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tapi juga kekreativitasannya, karena kreativitas dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Begitu pula dalam pendidikan IPS, seperti yang diungkapkan oleh Sumantri (2001) bahwa Pendidikan IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang baik dan handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional, juga sebagai salah

satu program pendidikan yang membina dan menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan memasyarakat Hal ini tidak terlepas dari sikap individu (siswa) dalam menghadapi tantangan zaman di saat ini maupun di saat nanti, yang tentu saja *skills* (keterampilan) harus dapat dimiliki oleh setiap individu tersebut, agar kelak individu (siswa) tersebut dapat siap menghadapi segala permasalahan yang ada dalam hidupnya.

Pendidikan IPS diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan di masyarakat. Salah satu bentuk keterampilan yang diperlukan oleh siswa yang dapat berguna bagi kehidupannya di saat ini dan nanti adalah bentuk keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Dalam pembelajaran di sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

IPS pada jenjang SD/MI juga mengkaji dari berbagai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) yang ada dalam Standar Isi, sehingga dapat dilihat begitu luas pencapaian Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa

Banyak ditemukan Kompetensi Dasar yang memerlukan pemahaman dalam pembelajaran, namun guru memberikan materi melalui metode tanya jawab dan ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik. Tentu saja guru melakukan demikian disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya sarana dan prasarana pendidikan yang kurang memadai serta kreativitas guru yang masih kurang. Sedangkan diakhir semester diadakan hanya tes tertulis, jarang sekolah mengadakan tes di bidang keterampilan sosial.

Pendidikan IPS di jenjang Sekolah Dasar seharusnya membuahkan hasil belajar yang berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan dalam Kurikulum 2006, bahwa penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar bertujuan:

(1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa; (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi; dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Depdiknas, 2006).

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi dan tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar harus pula mendukung pemilihan

potensi tamatan sekolah dasar, yaitu pengetahuan, nilai, sikap dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekati dirinyadengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya dan kebutuhan daerah.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Sementara itu, kondisi pendidikan IPS di negara kita dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suasana belajar seperti itu semakin menjauhkan peran pendidikan IPS dalam upaya mempersiapkan warga negara yang baik dan memasyarakat.

Dalam jenjang sekolah dasar saat ini, pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran makin bersifat "*teacher centered*". Kecenderungan pembelajaran demikian mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal.

Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat, interaksi kelas hanya dikuasai oleh guru, dan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan guru dalam interaksi kelas berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kategori kognisi rendah.

Kecenderungan pembelajaran dan kualitas belajar pendidikan IPS sebagaimana diungkapkan tersebut di atas, menurut penulis mengisyaratkan tuntutan agar para guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarah kepada peningkatan mutu proses pembelajaran.

Salah satu bentuk dari mutu pembelajaran yang dimaksud adalah bagaimana para guru dengan proses pembelajarannya tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Kreativitas Menurut Torrance (1981) yang dikutip oleh Dedi Supriadi (1998) mengemukakan bahwa kreativitas dapat dibagi dalam dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan Psikologis dan pendekatan sosiologis. Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri individu sebagai faktor-faktor yang menentukan kreativitas, seperti: inteligensi, bakat, motivasi, sikap, minat dan disposisi kepribadian lainnya. Salah satu pendekatan psikologis yang digunakan untuk menjelaskan kreativitas adalah pendekatan holistik. Menurut Clark (1988) yang pendapatnya dikutip oleh Asrori (2009) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat diutamakan sebuah proses pembelajaran yang mengandung pengalaman belajar kepada peserta didik.

Kreativitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi. Seorang yang kreatif pada umumnya memiliki intelegensi yang cukup tinggi. Seorang yang tingkat intelegensinya rendah maka kreativitasnya relatif kurang. Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang kreatif adalah orang yang memiliki kepribadian tertentu seperti : mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang tahu, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran dan lain-lain.

Menurut Wallas (1921) dalam Sukmadinata (2005) mengemukakan bahwa ada empat tahap perbuatan atau kegiatan kreatif adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan atau *preparation*, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antar hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada. Tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru menjajagi kemungkinan-kemungkinan.

2. Tahap pematangan atau *incubation*, merupakan tahap penjelasan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.
3. Tahap pemahaman atau *illumination*, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disintesis, kemudian merumuskan beberapa keputusan.
4. Tahap pengetesan atau *verification*, merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui proses belajar *discoveri/inkuiri* dan belajar bermakna dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat *ekspositori*, karena inti dari kreativitas adalah pengembangan kemampuan berfikir divergen dan bukan berfikir konvergen. Berfikir divergen adalah proses berfikir melihat sesuatu masalah dari berbagai sudut pandangan atau menguraikan sesuatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan. Untuk pengembangan kemampuan demikian guru perlu menciptakan situasi belajar mengajar yang banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri. Situasi demikian menuntut pula sikap yang lebih demokratis, terbuka, bersahabat, percaya kepada siswa.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut di atas adalah metode belajar "*role playing*". Menurut Roestiyah (2001) dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar,

mengemukakan bahwa metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Sementara itu, Hatimah (2003) dalam bukunya Strategi dan Metode Pembelajaran mengemukakan bahwa tujuan metode pembelajaran *role playing* adalah untuk melatih warga belajar dalam memerankan satu karakter sesuai dengan yang diinginkan, karakter dalam hal ini yaitu menyangkut karakter manusia dalam kehidupan yang nyata. Esensi *role playing*, menurut Bruce Joyce (2002) dalam bukunya *Models of Learning – Tools for Teaching* yang mengadopsi pendapat Chesler and Robert Fox (1966) mengemukakan bahwa

..... *the essence of role playing is the involvement of participants and observers in a real problem situation, and the desire for resolution and understanding that this involvement engenders.*

Lebih lanjut diungkapkan bahwa, *the role playing process provides a lives sample of human behavior that serves as a vehicle for student to: (1) explore their feelings; (2) gain insights into their attitudes, values, and perceptions; (3) develop their problem-solving skills and attitudes; and (4) explore subject matter in varied ways.*

Berdasar pada berbagai kajian tersebut di atas, hal ini memiliki kaitan erat dengan subjek tempat dimana peneliti melakukan penelitian, oleh karena itu dasar-dasar tersebut akan menjadi kajian untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada tempat peneliti melakukan penelitian.

Hal seperti ini terjadi pada salah satu sekolah dasar yang berada di bawah naungan Departemen Agama, yakni sekolah tersebut bernama Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Inayah, yang merupakan salah satu MI di Kota Bandung, yaitu tepatnya beralamat di Jl. Cijerokaso No 45 RT04/10 Kelurahan Sarijadi Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Di atas luas tanah 706 m² inilah banyak warga sekitar yang menggantungkan harapan agar anak-anak mereka di sekolahkan di MI Al-Inayah tersebut, agar kelak dapat menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas baik secara spiritual maupun intelektual.

Hal ini sesuai dengan visi MI Al-Inayah yaitu melahirkan muslimah yang beriman, terdidik dan berakhlakul karimah, yang juga ditunjang dengan adanya misi MI Al-Inayah yaitu membentuk pribadi cerdas beriman, menumbuhkan etika dan moral islami dan menerapkan aspek spiritual religi dalam konsep kehidupan.

Di dalam MI Al-Inayah ini terdapat siswa kelas I yang berjumlah 34 siswa, mereka terdiri dari beragam latar belakang kehidupan dan status sosial ekonomi, ada yang berasal dari golongan ekonomi lemah, menengah dan atas. Di samping itu juga *background* pendidikan siswa kelas I sangat beragam. Ada yang berasal dari TK (Taman Kanak-Kanak) dan ada pula yang tidak berasal dari TK (dari Rumah Tangga), sehingga menyebabkan adanya kesenjangan diantara siswa kelas I tersebut.

Begitu pula dalam hal pemberian materi pelajaran, akan sangat bervariasi dalam hal penerimaan materi tersebut oleh para siswa, tingkat penerimaan materi pelajaran ada yang cepat, sedang bahkan lambat.

Sedangkan dalam hal keterampilan sosial, siswa kelas I MI Al-Inayah sangat kurang, hal ini terbukti dengan adanya pengelompokan-pengelompokan siswa dalam bermain, Siswa yang merasa dirinya mampu (pandai) cenderung hanya bermain dengan siswa yang pandai pula, hal ini menyebabkan adanya kecemburuan sosial antara siswa tersebut. Di samping itu juga dalam hal komunikasipun banyak para siswa merasa kesulitan unntuk melakukan interaksi, baik dengan guru ataupun dengan teman sepermainannya. Begitu pula dalam hal toleransi, hanya sebagian kecil siswa yang memiliki rasa peduli terhadap temannya dan banyak siswa yang cenderung bersikap masa bodoh dalam berperilaku, sehingga hal ini menyebabkan rendahnya pula tingkat inovasi (perubahan yang berhubungan dengan tingkat kreativitas) siswa tersebut.

Kesemua ini dibuktikan dengan capaian hasil evaluasi tingkat keterampilan sosial dan kreativitas siswa kelas I MI Al-Inayah yang masih sangat kurang dari pencapaian KKM , yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1
Evaluasi Tingkat Keterampilan Sosial dan Kreativitas Siswa
Kelas I MI Al-Inayah Kota Bandung

Kriteria Penilaian					Nilai akhir
Rata-rata Komunikasi	Rata-rata Toleransi	Rata-rata Interaksi	Rata-rata Inovasi	Jumlah	
71,6	71,9	72,7	70,5	286,7	71

Catatan:

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah tingkat pencapaian kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa per mata pelajaran. Siswa yang belum mencapai nilai KKM dinyatakan belum tuntas. Dalam penelitian ini evaluasi

dilakukan bersama observer dengan maksud untuk memberikan tingkat objektivitas dalam penilaian pada siswa.

Hasil yang dicapai tersebut ternyata masih sangat jauh dari KKM yang diperuntukan bagi siswa kelas 1, hal ini tampak dalam segi komunikasi yang masih rendah, yakni cukup banyak siswa yang merasa malu untuk berbicara dengan guru ataupun dengan teman sekelasnya, disamping juga masih ada perasaan takut untuk mengungkapkan pendapatnya sendiri. Mereka cenderung berteman hanya dengan teman yang sudah dikenal di lingkungan rumahnya dan tidak berbaur dengan teman-teman yang lain, sehingga terbentuklah beberapakelompok dalam permainannya yang menyebabkan interaksi mereka sangat terbatas, dan hal ini juga akan menyebabkan rendahnya tingkat toleransi dalam diri siswa tersebut

Disamping itu juga tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa kelas 1 MI Al-Inayah masih cukup rendah, terbukti dengan banyak diantara mereka yang hanya mengikuti apa yang diperintah oleh guru tersebut lalu dijalankan seperti apa kata guru tersebut, dan apabila diberi tugas/sebuah karya serta merasa kesulitan, maka orang tauanyalah yang turun tangan untuk mengerjakan karya tersebut, sehingga

Keadaan ini diindikasikan oleh peneliti sebagai suatu kesalahan dalam menerapkan metode pembelajaran. Kondisi ini oleh peneliti dianggap akar permasalahan dan merupakan data awal yang harus segera ditindaklanjuti, dan dicarikan solusinya agar tidak menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Permasalahan serupa mungkin dialami tidak hanya oleh peneliti sendiri, tetapi

mungkin dialami oleh sebagian besar guru-guru yang lain. Kenyataan-kenyataan ini bagi peneliti memberikan sebuah masukan pemikiran yang cukup besar dengan melihat beberapa faktor pendidikan sebelumnya. Pemikiran yang muncul diantaranya, apakah materi yang dipilhkan sudah sesuai dengan kemampuan dan keterampilan bawaan anak pada pendidikan sebelumnya?, juga apakah disesuaikan dengan karakteristik anak?, dan metode yang digunakan cocok untuk dikembangkan?, selain itu inovasi terhadap pembelajaran IPS merupakan satu sisi yang belum dilaksanakan oleh sebagian guru, sehingga pemahaman tentang metodologi belajarpun sangat tertinggal. Kondisi tersebut sangat nampak saat evaluasi awal dilakukan, yaitu berpindahan dari mata pelajaran yang satu pada mata pelajaran yang lain, dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat terlihat dalam beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam interaksi pembelajaran
 - a. Mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran
 - b. Sulit bagi guru untuk menghubungkan antara satu pelajaran dengan pelajaran yang lain.
 - c. Guru merupakan satu-satunya sumber pengetahuan.
 - d. Pembelajaran hanya berpusat pada guru
 - e. Pembelajaran pasif, sepi dan kurang bergairah.
 - f. Tidak nampak adanya kerjasama
2. Berkaitan dengan prestasi belajar
 - a. Nilai yang dicapai siswa dalam mata pelajaran IPS sebagian besar belum mencapai standar ketuntasan atau kurang memuaskan

- b. Rentang nilai antara anak yang pandai dan yang kurang pandai sangat jauh sekali
3. Disiplin belajar
 - a. Beberapa siswa tidak mengerjakan tugas IPS
 - b. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa siswa mengantuk

Dari masalah-masalah yang teridentifikasi, penulis mencoba mendeskripsikan kondisi proses maupun hasil yang terjadi pada saat orientasi secara lebih terperinci. Dimulai pada saat interaksi pembelajaran, yaitu saat guru mulai menjelaskan tentang mata pelajaran IPS siswa tampak kurang bergairah, ekspresi muka nampak kurang gembira, dudukpun gelisah. Setelah materi dijelaskan guru, siswa mulai mengerjakan tugas. Aktivitas yang nampak, perhatian pada tugas yang dikerjakan tidak fokus, sebab mereka sudah merasa lelah dan bosan dengan pembelajaran yang tidak efektif dan efisien, sehingga sebagian siswa ingin cepat-cepat keluar dari kelas dengan bertanya; “bu, kapan istirahatnya...?”

Dari data awal pembelajaran peneliti berhipotesa mungkin sikap dan antusias siswa akan lain, manakala yang dikembangkan di dalam pembelajaran ini dengan menggunakan metode *role playing*.

Untuk mencapai pembelajaran yang ideal di MI memang dirasa agak sulit, masih ditemukan kekurangan pencapaian kompetensi dalam keterampilan sosial di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah terutama untuk kelas awal (1-3). Melalui metode *role playing* ini, diharapkan ada peningkatan keterampilan sosial dari siswa kelas 1 MI Al-Inayah Kota Bandung, sehingga anak lebih merasakan,

memahami serta dapat bertoleransi, berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, di samping itu juga diharapkan adanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna apabila adanya kreativitas dari seorang guru sehingga peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar sejak dini.

Dengan demikian diharapkan peserta didik kelas 1 MI Al-Inayah Kota Bandung dapat berkembang cara berfikirnya dan memahami setiap nilai dalam kehidupan untuk dapat berinteraksi dengan anggota keluarga, teman dan masyarakat, sehingga tercapai sumber daya manusia yang memiliki kualitas sosial yang lebih baik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian mengenai penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan sosial dan kreativitas siswa pada kelas I MI Al-Inayah.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang ingin penulis kaji melalui penelitian ini ialah: sejauh manakah manfaat penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan keterampilan sosial dan kreativitas siswa di MI Al Inayah Kota Bandung.

Pokok permasalahan tersebut dapat dirumuskan menjadi permasalahan-permasalahan yang lebih operasional sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dilaksanakannya metode pembelajaran *role playing* di kelas I MI Al Inayah Kota Bandung?

2. Bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dilaksanakannya metode pembelajaran *role playing* di kelas 1 MI Al Inayah Kota Bandung?
3. Bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS setelah dilaksanakannya metode pembelajaran *role playing* di kelas I MI Al Inayah Kota Bandung?
4. Bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS setelah dilaksanakannya metode pembelajaran *role playing* di kelas I MI al-Inayah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan keterampilan sosial dan kreativitas siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al-Inayah Kota Bandung.

Secara lebih khusus tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkannya metode pembelajaran *role playing* di kelas I MI Al Inayah Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkannya metode pembelajaran *role playing* di kelas I MI Al Inayah Kota Bandung.

3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* di kelas 1 MI Al Inayah Kota Bandung.
4. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* di kelas 1 MI Al Inayah Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi dampak positif pada dunia pendidikan juga merupakan salah satu masukan terhadap peningkatan pembelajaran IPS yang dilaksanakan di SD atau yang sedrajat. Di samping menciptakan metode belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Guru

- a. Secara keilmuan penelitian ini memberikan manfaat sebagai upaya menambah wawasan pengetahuan dan keilmuan di bidang pendidikan, terutama dalam proses pengajaran IPS di sekolah.
- b. Memperluas pengetahuan mengenai metode pembelajaran IPS dalam kaitannya dengan peningkatan keterampilan sosial dan kreativitas siswa.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa mendapatkan pengalaman yang menarik selain secara tidak disadari anak dibawa pada pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan. Menanamkan sikap toleransi, kasih sayang, disiplin dan keimanan.

3. Bagi Lembaga (MI Al-Inayah)

Dapat dijadikan sebagai pengayaan dan peningkatan sumber bahan ajar yang dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan melalui kegiatan penelitian ilmiah yang telah dilaksanakan. Dengan begitu pihak sekolah akan diuntungkan sebagai salah satu sekolah yang telah mencoba mengembangkan metode pembelajaran IPS melalui pelaksanaan riset yang diujicobakan langsung di sekolah tersebut.

