

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas belajar siswa tidak hanya diukur dari hasil belajar berupa angka-angka yang diperoleh setelah mengikuti setiap pembelajaran. Pembelajaran juga dapat memengaruhi pembentukan kualitas belajar serta kemampuan belajar beradaptasi dengan lingkungan. Keberhasilan pendidikan sebagian ditentukan oleh para pendidik, karena pendidik secara langsung berupaya mempengaruhi dan membina keterampilan sosial siswa agar menjadi manusia yang cerdas dan terampil. Salah satu masalah pokok dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yaitu masih rendahnya keterampilan sosial siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tugas perkembangan personal-sosial remaja usia 11-12 tahun yang diungkapkan oleh Allen dan Marrotz (2010), remaja akan menjadi semakin sadar diri dan lebih fokus pada diri sendiri, mereka sudah mengerti tentang kebutuhan untuk melakukan perbuatan yang bertanggung jawab dan bahwa ada konsekuensi bagi setiap perbuatannya. Siswa biasanya akan diberikan tanggung jawab untuk tugas piket membersihkan kelas dipagi hari, namun pada kenyataannya yang melaksanakan tugas piket tersebut hanya siswa-siswi tertentu yang bersedia dan siswa lainnya bersikap seolah tidak memiliki tanggung jawab terhadap kebersihan kelas. Selain itu, untuk tugas rumah yang berkaitan dengan pelajaran, banyak siswa yang memilih untuk mencontek pekerjaan rumah milik teman pada pagi hari saat berada di sekolah dari pada harus mengerjakan tugas tersebut dirumah. Dari beberapa permasalahan pada aspek-aspek penyesuaian diri sosial di sekolah yang dialami oleh siswa, maka diperlukan intervensi yang bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri sehingga para siswa dapat memperoleh keselarasan dan keharmonisan antara tuntutan yang ada di dalam dirinya dengan apa yang diharapkan oleh lingkungan sekolah. Dalam melakukan penyesuaian diri sosial di sekolah, siswa membutuhkan keterampilan-keterampilan yang dapat meminimalisir munculnya permasalahan. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan yaitu keterampilan sosial.

Menurut Maryani (2011), Keterampilan sosial merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh seseorang, karena dengan memiliki keterampilan sosial yang baik akan membantu dalam menjalankan aktivitas di situasi sosial yang ditentukan dari proses belajar, tingkat intelektual untuk menghindari perilaku maladaptif, dan permasalahan sosial. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan mampu mengingat, mengirimkan, dan mengatur informasi-informasi yang diterima secara verbal dan non verbal dalam melakukan interaksi sosial yang positif dan adaptif.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam satu konteks sosial dengan suatu cara yang spesifik yang secara sosial dapat diterima atau dinilai dan menguntungkan orang lain. Menurut (Sjamsuddin dan Maryani, 2008), keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakup yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SD N Sluke pada kelas VI menunjukkan jika di rata-rata maka hasil angket keterampilan sosial siswa pada kelas VIA mencapai 54% dan VI B mencapai 41 %. Dibawah ini penjelasan mengenai hasil observasi keterampilan sosial siswa.

Tabel 1.1 Data Keterampilan Sosial Siswa

No	Indikator	Presentase		Rata-Rata
		VIA	VIB	
1.	<i>Peer relational skills</i> (Keterampilan Berhubungan Dengan Teman)	54%	41%	48%

	Sebaya)			
2.	<i>Self-management skills</i> (Keterampilan pengaturan diri)	54%	35%	45%
3.	<i>Akademic skills</i> (Keterampilan Akademik)	54%	41%	49%
4.	<i>Compliance skills</i> (Keterampilan Kepatuhan)	53%	43%	47%
5.	<i>Assertion skills</i> (Keterampilan Penegasan)	58%	45%	51%
Rata-Rata		54%	41%	48%

Berdasarkan hasil keseluruhan angket keterampilan sosial adalah Keterampilan Berhubungan dengan Teman Sebaya mencapai 48%, Keterampilan Pengaturan Diri mencapai 45%, Keterampilan Akademik mencapai 49%, Keterampilan Kepatuhan mencapai 47% dan Keterampilan Penegasan mencapai 51% . Dan jika di rata-rata masing-masing setiap kelas menunjukkan hasil kelas VIA mencapai 54% dan Kelas VIB mencapai 41%. Jadi keterampilan sosial siswa pada kelas VI di SDN Sluke menunjukkan rata-rata 48%.

Untuk membantu meningkatkan Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS perlu dibantu dengan metode yang tepat, dalam hal ini peneliti memilih metode Role Playing sebagai metode yang cocok untuk diterapkan didalam kelas. Metode Role Playing merupakan suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini,dkk. 2008). Role Playing atau bermain peran dapat diartikan pula sebagai kegiatan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu

untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang memungkinkan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja (Wahab, 2009). Sehingga dalam pelaksanaannya, metode Role Playing mengajak siswa untuk lebih meningkatkan keterampilan sosial dalam melaksanakan kegiatan dikelas yang meliputi apersepsi, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Semua siswa dapat mengikuti metode ini karena masing-masing mempunyai peran tersendiri sebagai komponen keberhasilan sebuah pementasan didalam kelas. Dan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat, motivasi siswa untuk aktif belajar dan keterampilan sosial meningkat misalnya dengan memanfaatkan media video.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan internet adalah emaze. Dengan fitur-fitur yang lebih kaya dari powerpoint, *emaze* dan powerpoint hampir sama yang membedakannya hanya pembuatannya saja. *Emaze* menggunakan internet sedangkan powerpoint tanpa menggunakan internet. Dengan itu diharapkan emaze dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran untuk merangsang kemampuan siswa dalam meningkatkan ketrampilan sosial. Penggunaan emaze diharapkan siswa bisa mengembangkan serta merangsang kreatifitas, bisa berpikir kritis terhadap tugas-tugas yang diberikan, dan selalu percaya diri.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji seberapa besar pengaruh model *role playing* berbantu media *emaze* terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini memfokuskan pada ketrampilan sosial siswa. Penelitian ini di harapkan agar nantinya mampu menjadi alternative untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan berdasarkan penelitian diatas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian tentang "PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *EMAZE* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VI SD N SLUKE".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media *Emaze* terhadap keterampilan sosial siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Role Playing* berbantu media *Emaze* terhadap keterampilan sosial siswa kelas VI SD N Sluke ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan penggunaan model *Role Playing* berbantu media *Emaze* terhadap Keterampilan Sosial Siswa
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Role Playing* berbantu media *Emaze* terhadap keterampilan sosial siswa kelas VI SD N Sluke.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat baik secara praktis maupun teoritis, manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara teoritis penelitian dapat mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* berbantu media *emaze* terhadap Keterampilan Sosial Siswa
 - b. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pendidikan khususnya pendidikan tematik.
 - c. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pendidikan khususnya pendidikan tematik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dan mempengaruhi Keterampilan Sosial Siswa.
 - b. Bagi guru

Memperoleh inovasi cara belajar yang berinovasi menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media *Emaze* yang merupakan salah satu alternative dapat menjadikan pemahaman konsep siswa menjadi lebih meningkatkan Ketika pembelajaran berlangsung.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah terutama guru-guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah informasi dan pengetahuan, serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

