

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu aspek pokok dalam pendidikan dan merupakan masalah sentral dalam mengajar adalah metode pembelajaran. Hasan (Supriatna, dkk., 2007: 126) memaparkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam belajar. Selanjutnya menurut Wahab (2007: 83), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar pada siswa.

Supriatna, dkk., (2007: 126) menyebutkan ada beberapa macam metode dalam pembelajaran IPS, antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi atau musyawarah, metode penugasan, metode kerja kelompok, metode demonstrasi, karyawisata, metode simulasi, metode inquiri dan *discovery*, bermain peran, dan sosial drama.

Ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Memilih dan menggunakan metode pembelajaran adalah merupakan kiat guru berdasarkan pengetahuan metodologisnya serta pengalaman mengajarnya yang sebenarnya. Metode pembelajaran memiliki ciri tertentu yang bila

dikaji melalui tujuannya akan membawa guru kepada upaya pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran secara tepat. Wesley dan Wronski (Wahab, 2007: 86) mengemukakan beberapa pertimbangan yang mencoba mengemukakan ciri-ciri sebuah metode yang baik. Diantara ciri metode yang baik itu adalah:

- a. Teliti, cermat, tepat dan tulus hati (sungguh-sungguh), dengan melibatkan kejujuran guru dan siswa.
- b. Harus artistik, dalam arti guru benar-benar dapat merasakan hal mana yang relevan dan yang tidak, juga tidak sama dengan kebenaran. Melalui metode itu guru menafsirkan dan mengintesa.
- c. Harus bersifat pribadi, yaitu sesuatu yang telah mempribadi pada diri guru, tidak bersifat formalisme atau sesuatu yang rutin belaka, sebab yang penting adalah aktualita melalui pengalaman.
- d. Menghubungkan dirinya dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses belajar mengajar karena metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk memberi kesempatan belajar kepada siswanya.

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Ada berbagai cara yang tepat digunakan guru untuk mengenali dengan baik siswanya salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran guna memberikan pengalaman belajar kepada siswa haruslah memperhatikan ciri-ciri yang ada. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa yaitu metode bermain peran (*role playing*).

Metode *role playing* adalah berakting 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, atau menggambarkan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja (Wahab, 2007: 109).

Ahli lain menyatakan metode sosiodrama dan *role playing* dapat diartikan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihkan. Metode sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku seseorang dalam hubungan sosial antar manusia dan metode *role playing* pada dasarnya juga sama yakni siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah sosial atau psikologis (Roestiyah, 2008: 90).

Sapriya, dkk., (2007: 98) mengungkapkan *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang. Seperti yang dikemukakan Joyce and Weil (Sapriya, dkk., 2007: 98) tujuan dari penggunaan metode ini adalah:

- a. mengeksplorasi perasaan para pelaku antropologi,
- b. memperoleh gambaran tentang perilaku, nilai-nilai dan persepsi yang dikandung oleh para pelaku antropologi,
- c. mengembangkan kemampuan memecahkan masalah,
- d. mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang bervariasi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang

mengarahkan siswa untuk berakting mendramatisasikan perubahan sosial budaya atau psikologis untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Metode *Role playing* yang dilakukan dengan langkah-langkah tepat merupakan salah satu metode yang efektif dan ketepatgunaannya akan sangat berguna dalam pembelajaran IPS khususnya dalam pemberian pengalaman belajar.

Ada beberapa keuntungan penggunaan metode *role playing* ini di dalam kelas yang diuraikan oleh Hamalik (2001: 214), yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengeksposikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Siswa dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut merupakan cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.

Komalasari (2011: 80) metode *role playing* memiliki kelebihan yaitu melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Sedangkan Roestiyah (2008: 93) mengemukakan kelebihan atau keunggulan yang terdapat dalam metode *role playing* ini yakni dengan metode ini, siswa lebih tertarik pada pelajarannya. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, cinta kasih, akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup. Disamping itu penontonpun tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Walaupun metode ini banyak memberi keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya metode ini mengandung beberapa kelemahan (Wahab, 2007: 111) diantaranya:

- a. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- b. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- c. Bermain peran tidak selamanya menuju kearah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
- d. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankan.
- e. Bermain memakan waktu yang banyak.
- f. Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik. Sebagai strategi belajar

mengajar bermain peran harus dipersiapkan dengan baik sebagai pemeran maupun yang menyaksikan peran itu dapat memetik pelajaran dari kegiatan yang dilakukan secara bermain peran tersebut.

Agar penggunaan metode dapat berjalan dengan baik maka perlu juga diketahui masalah-masalah sosial yang dapat dijanggi dengan metode bermain peran. Wahab (2007: 111) mengemukakan masalah-masalah sosial yang dapat dipelajari dengan metode ini diantaranya adalah:

- a. Pertentangan antar pribadi-pribadi (*interpersonal conflicts*)
 - 1) Mengungkapkan perasaan yang bertentangan.
 - 2) Menemukan cara-cara pemecahannya.
- b. Hubungan antar kelompok (*intergroup relations*)
 - 1) Mengungkapkan hubungan suku, bangsa, kepercayaan dan sebagainya.
 - 2) Mengungkapkan masalah yang sering merupakan konflik yang tidak nyata. Penggunaan *role playing* (bermain peran) dalam hal ini adalah untuk mengungkapkan prasangka dan mendorong toleransi.
- c. Kemelut pribadi (*individual dilemmas*)
 - 1) Kemelut timbul jika seseorang berada pada dua nilai atau kepentingan yang berbeda.
 - 2) Jika sulit memecahkan permasalahannya karena penilaian yang bersifat egosentris.
- d. Dengan berorientasi pada masalah lampau dan kini (*historical or contemporary problems*). Menunjukkan misalnya betapa sulitnya permasalahan yang dihadapi pada masa lampau dan juga masa kini khususnya bagi para pejabat pemerintahan atau pimpinan politik dalam menghadapi berbagai permasalahan yang menuntut pengambilan keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa metode *role playing* memiliki kelemahan dan kelebihan. Dengan memperhatikan kelemahan dan kelebihan yang ada diharapkan dalam menerapkan metode ini dapat berjalan dengan baik.

4. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Penggunaan metode *role playing* tentunya memiliki keuntungan dan kelemahan. Guna mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut harus diperhatikan langkah-langkah metode ini dengan tepat. Bagaimana metode *role playing* (bermain peran) dapat dilaksanakan dalam pembelajaran IPS perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan (Wahab, 2007: 112):

- 1) Langkah pertama yaitu tahap persiapan. Pada tahap ini ada empat langkah yang harus dilakukan oleh guru yaitu:
 - a) Persiapan untuk bermain peran:
 - (1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
 - (2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.
 - b) Memilih pemain
 - (1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa.
 - (2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
 - (3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
 - (4) Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus.
 - (5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang.
 - (6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.
 - c) Mempersiapkan penonton
 - (1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran.
 - (2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.
 - d) Persiapan para pemain
 - (1) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
 - (2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
 - (3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
 - (4) Siapkan tempat dengan baik.
 - (5) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.
- 2) Langkah kedua yaitu tahap pelaksanaan.
 - a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
 - b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.

- c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
 - d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
 - e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
 - (1) Dibimbing dengan pertanyaan.
 - (2) Mencari orang lain untuk peran itu.
 - (3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut.
 - f) Jika pemain tersesat lakukan:
 - (1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah.
 - (2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan.
 - (3) Hentikan dan arahkan kembali.
 - (4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.
 - g) Jika siswa mengganggu:
 - (1) Tugasi dengan peran khusus.
 - (2) Jangan pedulikan dia
 - h) Jangan bolehkan pemirsa mengganggu.
Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.
- 3) Langkah ketiga yaitu tahap tindak lanjut. Tahap ini terdiri dari dua kegiatan yaitu:
- a) Diskusi
 - (1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa.
 - (2) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau mengekreasi
 - (3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari
 - b) Melakukan bermain peran, kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

Sedangkan menurut Hamalik (2001: 215) menjelaskan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi
 - a) Guru memiliki situasi atau dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier serta pentingnya bagi siswa.
 - b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
 - c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
 - d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*.

2. Tindakan dramatik dan diskusi
 - a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
3. Evaluasi bermain peran
 - a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.
 - c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

Berdasarkan dua pendapat di atas, secara garis besar peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan secara garis besar masalah atau topik yang akan dimainkan.
- b) Guru melakukan instruksi dalam memilih pemain, mempersiapkan penonton dan persiapan tempat.
- c) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri.
- d) Pelaksanaan bermain peran.
- e) Evaluasi atau tindak lanjut yang dapat berupa diskusi dan tanya jawab.

B. Aktivitas dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Hidup manusia dari bayi sampai dewasa selalu mengalami berbagai perubahan. Untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam hidupnya manusia selalu berusaha untuk belajar dalam mempertahankan hidupnya.

Setiap manusia akan belajar. Namun kondisi-kondisi belajar dapat diatur untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, mempertinggi kemampuannya atau mengubah kelakuannya. Belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk menghasilkan perubahan.

Belajar dalam pandangan teori konstruktivistik merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan pengetahuan harus dilakukan oleh si pembelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang harus dipelajari (Budiningsih, 2004: 58). Teori ini memandang belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik dan belajar bukan sekedar menghafal akan tetapi lebih mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman (Bambang, 2010). Gredler (Winataputra, dkk., 2008: 1. 5) menguraikan belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Sejalan dengan pendapat di atas Dimiyati dan Mudjiono (2006: 18) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Gagne (Komalasari, 2011: 2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja (*performance*). Sedangkan menurut Sunaryo (Komalasari, 2011: 2) belajar merupakan suatu kegiatan di mana

seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk membentuk pengetahuan melalui berbagai kegiatan kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Ketika belajar sangat diperlukan suatu aktivitas. Karena keberhasilan dalam belajar tergantung kepada aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi, tanpa aktivitas kegiatan belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 23) aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi (Juliantara, 2010). Sedangkan Meyer (2002: 90) menyatakan aktivitas belajar sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mengubah perilakunya melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung dalam proses belajar dan pembelajaran.

Sardiman (2010: 100) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling terkait. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Seorang ahli

Dierich (Hamalik, 2008: 172) membagi kegiatan atau aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu (1) kegiatan - kegiatan visual, (2) kegiatan - kegiatan lisan (oral), (3) kegiatan - kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan - kegiatan menulis, (5) kegiatan - kegiatan menggambar, (6) kegiatan - kegiatan metrik, (7) kegiatan-kegiatan mental dan (8) kegiatan-kegiatan emosional.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan fisik maupun psikis yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar untuk membentuk pengetahuannya kearah yang lebih baik melalui pengalaman.

3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dan pembelajaran yang diinginkan dapat diukur apakah sudah tercapai atau belum.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) menguraikan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2002: 20) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Suprijono (2009: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan.

Dick dan Reiser (Sumarno, 2011) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri dari empat jenis, yaitu: pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motor dan sikap. Menurut Hamalik (2001: 33) hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah. Dengan kata lain, siswa dapat mentransferkan hasil belajar ke dalam situasi-situasi sesungguhnya di dalam masyarakat. Sementara itu Sudjana (Yasa, 2011) mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan (2) pengetahuan dan pengertian dan (3) sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari belajar mengajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembentukan pengetahuan yang dapat di manfaatkan kedalam kehidupan sehari-hari.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena siswa sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Pembelajaran IPS, diharapkan siswa mampu bertindak dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya.

IPS menurut Sapriya, dkk., (2007: 5) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Soemantri (Massofa, 2010) mengemukakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Menurut Sardiyo, dkk., (2009: 1.27) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi pada setiap jenjang pendidikan yang mengkaji, menelaah, dan menganalisis gejala yang berkaitan dengan isu sosial di masyarakat sehingga dapat mengembangkan kehidupan yang baik dan mampu mengatasi masalah yang di hadapi.

2. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)

IPS di SD berusaha mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling dengan tujuan untuk mengembangkan *human knowledge* melalui penelitian, penemuan, eksperimen dll. Menurut Sapriya, dkk., (2007: 53) prinsip pembelajaran IPS di SD yang harus dikembangkan untuk mengembangkan tujuan yang dimaksud, diantaranya:

- a. memberi kesempatan pada siswa untuk belajar dan mempelajari sendiri peristiwa-peristiwa sosial dan gejala alam melalui penelitian para ilmuwan/pemecahan masalah;
- b. pembelajaran secara efektif dengan cara membangun konstruksi pemikiran melalui pengalaman belajar siswa;

- c. membina dan mengembangkan sikap rasa ingin tahu atau sikap perasaan dan cara berfikir objektif, kritis, analitis, baik secara individual maupun secara kelompok;
- d. buku-buku sumber, film, gambar, peta/ globe, tujuannya untuk membantu siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah.

Prinsip pembelajaran IPS di SD dikembangkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada satuan kompetensi yang harus dicapai dalam wujud pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melalui proses pembelajaran IPS di SD/MI adalah:

- a. memiliki identitas diri berdasarkan pemahaman terhadap masa lalu dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan negara;
- b. memahami cara hidup bermasyarakat dan memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar;
- c. mengidentifikasi sumber-sumber alam Indonesia dan memanfaatkannya bagi kehidupan masa kini dan yang akan datang. (Sapriya,dkk., 2007: 11).

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) no. 22 tahun 2006 meliputi aspek – aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD memiliki prinsip-prinsip yang dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan mengembangkan *human knowledge* melalui prinsip-prinsip yang perlu dikembangkan.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Salah satu dasar pertimbangan dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dalam pembelajaran IPS adalah tujuan-tujuan yang hendak

dicapai. Selain itu tujuan-tujuan tersebut akan menjadi dasar menentukan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan Permendiknas no. 22 tahun 2006 tujuan pembelajaran IPS ditingkat SD/MI adalah sebagai berikut:

- a. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- b. memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Martorella (Sapriya, dkk., 2007: 8) tujuan utama dari pembelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pribadi “warga negara yang baik” (*good citizen*). Sedangkan Hasan (Supriatna, dkk., 2007: 5) mengelompokkan ke dalam tiga kategori tujuan pembelajaran IPS yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

- a. membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat,
- b. membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat,
- c. membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian,

- d. membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan, dan
- e. membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi (Massofa, 2010).

Berdasarkan penjabaran tujuan IPS di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dalam hal konsep, kebutuhan dasar, dan nilai-nilai sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Melihat betapa pentingnya pembelajaran IPS di SD, seorang guru harus mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran IPS sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

D. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut. “ Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Rukti Harjo Lampung Tengah”.