

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Belajar**

Menurut Siddiq (2008: 1. 12) Belajar merupakan kebutuhan setiap individu dalam upaya mengembangkan potensi kemanusiaannya. Belajar sebagai usaha sadar yang dilakukan individu untuk merubah diri menjadi lebih maju melalui pengalaman. Dan belajar merupakan proses mental emosional yang terjadi pada diri individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ada beberapa unsur penting dalam kegiatan belajar yaitu: motivasi, perhatian, aktivitas, umpan balik dan perbedaan individu.

Sedangkan menurut Winkel dalam Inggridawati (2007: 1. 3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertambah dalam kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tokoh yang lain Gagne dalam Nasution (2004: 4. 15) Belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya cukup cepat, dan perubahan tersebut bersifat relative tetap, sehingga perubahan yang serupa tidak perlu terjadi berulang kali setiap menghadapi situasi yang baru. Ada tiga cirri penting tentang belajar:

- 1) Belajar merupakan suatu proses yang dapat dilakukan oleh manusia.
- 2) Belajar menyangkut interaksi antara pelajar dan lingkungannya.
- 3) Belajar telah berlangsung bila terjadi perubahan tingkah laku yang bertahan cukup lama selama kehidupan orang tersebut.

Sama halnya dengan apa yang diungkapkan oleh Slameto dalam Ingridawati (2007: 1. 13) merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu rangkaian proses kegiatan respon yang terjadi dalam proese belajar mengajar yang menimbulkan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh.

#### B. Prestasi Belajar

Prestasi belajar berasal dari kata “prestasi“ dan “belajar” prestasi berarti hasil yang telah dicapai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 895). Sedangkan pengertian belajar telah diuraikan pada pengertian aktivits belajar. Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Nasution (1992: 25) prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Berdasarkan pengertian prestasi dan pengertian belajar di atas, dapat dipadukan menjadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti pelajaran di sekolah sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dengan melihat hasil penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh guru setelah mengikuti penilaian dan evaluasi, sedangkan prestasi belajar adalah kemampuan yang dicapai peserta didik dalam menguasai pelajaran melalui tes dan hasilnya berbentuk bentuk nilai

### C. Ilmu Pengetahuan Sosial

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.

Pengertian IPS menurut Ischak (2004: 1. 42) IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaahserta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Sedangkan ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam kontek sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Dari beberapa pengertian diatas maka perlu bagi guru untuk mengajarkan IPS dengan sebaik mungkin karena kelak pengalaman yang didapat dari

pembelajaran akan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti apa yang diungkapkan berikut ini

Menurut Taneo (2009: 1. 12) pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Pengenalan mereka tentang masyarakat Sekolah bukanlah satu-satunya wahana atau sarana untuk mengenal masyarakat. Para siswa dapat belajar mengenal dan mempelajari masyarakat baik melalui media cetak maupun elektronik, misalnya melalui acara televisi, siaran radio, dan membaca koran. Begitu juga dengan masalah sosial dapat timbul dari mana saja dan dapat diperoleh dari berbagai sumber informasi, untuk itu Ischak (2004: 1. 42) mengungkapkan tujuan pembelajaran IPS yaitu: membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Sementara itu tujuan mata pelajaran IPS SD dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan
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.

Konsep-konsep yang harus dipelajari di SD cukup banyak dan luas cakupannya, yang menuntut siswa untuk mengerti dan memahami. Untuk itu

guru perlu menerapkan suatu metode/strategi/pendekatan yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi IPS.

#### D. Metode Pembelajaran

Menurut Siddiq (2008: 1. 20) metode pembelajaran adalah komponen cara pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran agar tercapai tujuan. Pemilihan metode yang akan diterapkan di dalam kelas perlu disesuaikan dengan materi pelajaran, kondisi kelas, kondisi siswa, saran dan prasarana, pengetahuan guru, dan lain-lain. Sedangkan menurut Joni yang dikutip oleh Anitah (2007: 1. 24) menjelaskan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas peneliti berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah cara atau langkah pembelajaran yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari sebuah pembelajaran.

#### E. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pengertian metode bermain peran menurut Husein dalam Hidayati (2008: 7. 36) mengatakan bahwa bermain peran adalah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain, menurut Sudjana (2009: 84) yang mengemukakan bahwa: metode sosiodrama dan role playing dapat dikatakan sama artinya. Dimana tingkah laku didramatisasi dalam hubungannya dengan masalah sosial. Kemudian

menurut Zuhaerini (1998: 57) pembelajaran sosiorama digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

1. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
2. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, dan
3. Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Sedangkan menurut Shaftel dalam Abimanyu (2009: 7. 37) manfaat dan tujuan bermain peran (*role playing*) adalah:

1. Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup.
2. Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
3. Untuk mempertajam indra dan rasa siswa terhadap sesuatu
4. Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan
5. Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa.
6. Pembentukan konsep secara mandiri
7. Menggali peranan-peranan daripada seseorang dalam suatu kehidupan kejadian / keadaan
8. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain
9. Melatih anak kearah mengendalikan dan membaharui perasaannya, cara berfikirnya, dan perbuatanya.

Sementara itu Udin S. winataputra (2004: 4. 22) mengungkapkan bahwa: Bermain peran merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi, sekelompok siswa melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan oleh guru. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingatkan atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa tersebut bermakna pada kehidupan sekarang.

Metode ini mempunyai karakteristik:

1. Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya
2. Kegiatan secara kelompok
3. Aktivitas komunikasi
4. Alternative untuk pembelajaran sikap
5. Peran guru sebagai pembimbing
6. Ada topic permasalahan
7. Adaperan yang perlu dimainkan oleh siswa.

Metode bermain peran ini mempunyai keunggulan dan kelemahan, keunggulan dan kelemahannya adalah sebagai berikut:

Keunggulan:

1. Siswa dapat berinteraksi sosial dengan lingkungan
2. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran
3. Siswa dapat memahami permasalahan sosial
4. Membina hubungan personal yang positif
5. Membina hubungan yang komunikatif
6. Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru

Kelemahannya:

1. Relatif memerlukan waktu yang banyak
2. Apabila siswa tidak memahami konsep maka pembelajaran tidak akan efektif
3. Sangat bergantung pada aktivitas siswa
4. Adanya siswa yang lambat, kurang berminat dan kurang motivasi akan mempengaruhi keberhasilan belajar

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa metode bermain peran adalah metode yang dapat memungkinkan siswa untuk melaksanakan, menghayati, mengamati dan menilai suatu peristiwa, agar siswa mampu melatih diri untuk mengatasi masalah sosial dan pandai bergaul dalam lingkungan masyarakat

## F. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan tujuan penelitian, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

“Jika metode bermain peran diterapkan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 04 Ujung Gunung Ilir Kecamatan Menggala Tahun Pelajaran 2010/2011 maka prestasi belajar siswa akan meningkat”