

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Belajar

Pada umumnya belajar adalah suatu kegiatan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang ini dikenal dengan guru. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar. Pengertian belajar demikian, secara konseptual tampaknya sudah mulai ditinggalkan orang. Guru tidak dipandang sebagai satu-satunya sumber yang dapat memberikan informasi apa saja kepada para pembelajar. Sebab pengetahuan atau informasi bias didapatkan dari berbagai sumber, dan bukan dari seorang guru.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti, salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang

bersifat pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap, Budiningsih (dalam Asri, 2004 : 37).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2001 : 123), secara estimologis belajar memiliki arti “ belajar memiliki kepandaian”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah suatu kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Sedangkan Muhibin (2006 : 59), belajar adalah *key term*, “istilah kunci” yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan.

Selaras dengan pendapat di atas, Hamalik (2008 : 27), berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Menurut Piaget (dalam Herpratiwi, 2009 : 79) manusia belajar melalui proses konstruksi satu struktur logika setelah struktur logika tercapai. Maksudnya, manusia dapat mempelajari sesuatu yang baru setelah sesuatu yang lain dipelajari. Pengetahuan tidak dipelajari secara pasif oleh seseorang melainkan melalui tindakan.

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara

keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang di berbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi secara terus menerus dengan lingkungannya.

2. Pengertian Aktivitas

Aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik, baik jasmani maupun rohani, akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah, 2009: 23).

Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Kunandar, 2010: 277).

Lebih lanjut 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 (Sardiman, 2010: 100).

Diedrich (dalam Sardiman, 2006: 99) membuat suatu daftar yang berisi jenis-jenis aktivitas belajar siswa dalam belajar antara lain di golongan sebagai berikut:

- 1) *Visual Activities*, yang termasuk didalamnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi,
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti menulis cerita karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model reparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup”.

Indikator yang ingin dicapai berdasarkan pendapat di atas adalah sebagai berikut: 1) memperhatikan guru menerangkan, 2) mengajukan pertanyaan tentang materi yang tidak dimengerti, 3) menjawab pertanyaan, 4) mengemukakan pendapat, 5) mengerjakan latihan, 6) aktif berdiskusi dengan teman, 7) mengikuti prosedur *role playing*.

Doantara (2008) indikator aktivitas belajar murid melalui metode pembelajaran *role playing* adalah : a) mampu bekerja sama dengan teman kelompok, b) memiliki inisiatif dalam bertindak, c) cara komunikasi dalam peran yang di mainkan, d) perhatian terhadap teman yang sedang berdialog, e) sikap tubuh selama memainkan peran, f) kemampuan berperan siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Semakin banyak aktivitas yang

dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa akan lebih memahami dan menguasai materi pelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

B. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar dan mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya, Soedijarto (dalam Nashar, 2004 : 79).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002 : 3), berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pembelajaran. Suatu pelajaran akan dirasakan bermakna bagi diri siswa apabila pelajaran itu dapat dilaksanakan atau digunakan pada kehidupannya sehari-hari diluar kelas pada masa yang akan datang. Bila siswa telah menyadari aplikasi pelajaran tersebut, maka motivasi belajar akan tergugah dan merangsang kegiatan belajar lebih efektif sehingga akan mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa, hasil belajar yaitu apa saja yang telah diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran, berupa perubahan perilaku dan sikap siswa.

C. Metode Pembelajaran

Pemilihan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang dilakukannya.

Wesley dan Wronski (dalam Wahab, 2007: 83) mengemukakan metode mengajar adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa. Dengan demikian metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.

Nursid (dalam Supriatna, 2007: 126) mengemukakan metode mengajar adalah suatu cara yang fungsinya merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan. Sedangkan Hasan (dalam Supriatna, 2007: 126) mengungkapkan metode mengajar adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam belajar.

Secara garis besar metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diklasifikasikan atas beberapa macam diantaranya adalah metode ceramah, metode tanya jawab, metode penugasan, metode kerja kelompok, metode demonstrasi, metode karya wisata, metode simulasi, metode *inquiri* dan

discoveri (mencari dan menemukan), *role playing* (bermain peran), *socio drama* (sosial drama), (Supriatna, 2007: 126). Salah satunya metode yang dapat dianggap mampu memberikan pemahaman dan identifikasi terhadap nilai dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu *role playing* yang merupakan suatu proses belajar dimana siswa melakukan sesuatu yang dilakukan orang lain.

Ciri-ciri metode pembelajaran yang dapat dikenali secara umum seperti yang diutarakan oleh Wesley dan Wronski (dalam Wahab, 2007: 85) sebagai berikut

1. Teliti, cermat, dan tulus hati (sungguh-sungguh), dengan melibatkan kejujuran guru dan siswa
2. 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 mensintesa.
3. 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.
4. Menghubungkan dirinya dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti simpulkan bahwa metode pembelajaran adalah merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, metode pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

D. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberikan penilaian terhadap pertunjukan yang sudah dilakukan. Misalnya: menilai keunggulan atau kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode *role playing* lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’ dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Zaini (2005: 103) metode *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan yang spesifik. Sedangkan menurut Wahab (2007: 109) metode *role playing* adalah 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 keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berperan untuk mencapai tujuan yang spesifik.

E. Manfaat Metode Pembelajaran *Role Playing*

Setiap metode atau model pembelajaran memiliki manfaat yang berbeda, salah satunya adalah metode *role playing*. Dalam proses belajar mengajar, *role playing* merupakan salah satu metode belajar komunikatif yang berorientasi pada pembelajar. Dari pendapat beberapa ahli dapat dilihat beberapa manfaat penggunaan metode ini antara lain:

- A. Memberikan motivasi kepada siswa.
 1. Aspek kreatif lebih terlihat bermain daripada bekerja
 2. Tekanan/keharusan untuk memecahkan masalah atau konflik yang dialami karakter mereka lebih memberikan motivasi dari pada tekanan ketika mereka harus mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian.

- B. Menambah/memperkaya system pembelajaran tradisional.
 1. Pengajar tidak hanya mencekoki siswa dengan teori-teori
 2. Bermain peran menunjukkan dunia sebagai tempat yang kompleks dengan masalah-masalah yang kompleks juga. Masalah-masalah ini tidak dapat dipecahkan hanya dengan satu jawaban sederhana yang diingat oleh siswa.
 3. Siswa belajar bahwa keterampilan yang dipelajari secara terpisah, seperti keterampilan berkomunikasi, sering digunakan secara bersama-sama dalam menyelesaikan berbagai tugas/kegiatan dalam dunia nyata.
 4. Pembelajaran dengan bermain peran lebih mengutamakan nilai rasa, kreatifitas dan juga pengetahuan.
 5. Latihan untuk mengutamakan pentingnya orang dan sudut pandang mereka merupakan bekal yang sangat penting bagi siswa di dunia kerja mereka nantinya.

- C. Keterampilan untuk kehidupan nyata.dialami karakter mereka lebih memberikan motivasi daripada tekanan ketika mereka harus mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian. Tekanan semacam ini justru akan mereka temui dalam kehidupan nyata.
 1. Siswa harus memahami kebutuhan dan perspektif orang-orang yang ada di sekelilingnya
 2. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan seperti selfawareness, problem solving, inisiatif dan kerjasama.

3. Dalam penelitian atau problem solving, siswa lebih bias menerima atau mengingat ilmu yang mereka kembangkan sendiri (Ranggi, 2012)

Porter, (2000: 12) mengemukakan bahwa manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah:

1. *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
2. *role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. *role playing* dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

F. Tujuan Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Chesler dan Fox (dalam Basri, 2000: 23), Esensi *role playing*, adalah *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender*. Terjemahan bebasnya “partisipasi berkesempatan untuk terlibat aktif dalam situasi nyata untuk mengerti dan memecahkan masalah”. Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pembelajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah:

- 1) Secara implisit *role playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran.
- 2) *Role playing* memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.
- 3) Model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
- 4) Model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

G. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Role Playing*

1. Kelebihan Pembelajaran *Role Playing*

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 mengekspresikan 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 (2010: 80) metode *role playing* memiliki kelebihan yaitu

- a. Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

2. Kekurangan Pembelajaran *Role Playing*

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

- 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.

Penggunaan metode dapat berjalan dengan baik maka perlu juga diketahui masalah-masalah sosial yang dapat dijajagi 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 pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa metode *role playing* tidak hanya memiliki banyak kelebihan tetapi juga terdapat beberapa kelemahan oleh karena itu perlu adanya pemahaman dan pendalaman mengenai metode *role playing* agar pelaksanaannya berjalan dengan baik.

H. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *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 bolehan pemirsa mengganggu.
Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.
- 3) Langkah kerja yaitu tahap tindak lanjut. Tahap ini terdiri dari dua kegiatan yaitu:
 - a) Diskusi
 - (1) Diskusi tindak lanjut yang dapat member 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 member pemahaman yang lebih baik.

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

1. Memilih permasalahan atau topik dalam bermain peran.
2. Guru menjelaskan secara garis besar masalah atau topik yang akan dimainkan.
3. Guru melakukan intruksi dalam memilih pemain, mempersiapkan penonton dan persiapan tempat.
4. Guru member kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan diri.

5. Evaluasi atau tindak lanjut yang dapat berupa dikusi dan tanya jawab.

I. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Materi kajian Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah, merupakan pengetahuan yang berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial atau sistem pengetahuan terpadu yaitu dari bahan kajian sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, dan ekologi. Apabila dikaji dari perspektif pendidikan, materi kajian Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah merupakan pengetahuan yang berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang ditransformasikan pada jenjang persekolahan adalah memperkenalkan siswa kepada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat manusia secara sistematis yang dapat mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Kosasih (dalam Solihatin, 2007: 15) menyatakan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sekolah masyarakatnya.

Pengertian "*social studies*" adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi,

filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi (Sapriya, 2007: 3)

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada hakikatnya adalah pendidikan interelasi aspek-aspek kehidupan manusia di masyarakat. Hakikat materi digali dari kehidupan sehari-hari yang nyata dalam kehidupan siswa dan masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya.

Martorella (dalam Solihatin, 2007: 14) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada “transfer konsep”, karena dalam pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimiliki. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross (dalam Solihatin, 2007: 14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi Warganegara yang baik dalam kehidupan dimasyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*”. Tujuan lain dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan

kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya (Gross dalam Solihatin, 2007: 14).

Menurut Wesley dan Wronski (dalam Sapriya, 2007: 4) berpendapat bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di sekolah, juga mencakup komponen pengetahuan (*“knowledge”*) dan metode penyelidikan/metode ilmiah dari ilmu-ilmu sosial yaitu sebagai upaya pembentukan warga negara yang baik (*“good citizen”*) tujuannya adalah membentuk masyarakat yang demokratis.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang telah disederhanakan dan terdiri dari berbagai disiplin ilmu, meliputi ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan sebagainya, serta isi materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berkisar tentang kehidupan masyarakat sehari-hari.

2. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)

IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-IPS dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan. Implikasinya, berbagai tradisi dalam IPS termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode, maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam

ilmu-IPS, dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial budaya untuk kepentingan pendidikan.

Sementara itu, fungsi pengajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Sapriya, dkk (2007: 53) prinsip pembelajaran IPS di SD yang harus dikembangkan untuk mengembangkan tujuan yang dimaksud, diantaranya:

1. Memberi kesempatan pada siswa untuk belajar dan mempelajari sendiri peristiwa-peristiwa sosial dan gejala alam melalui penelitian para ilmuwan/pemecahan masalah.
2. Pembelajaran secara efektif dengan cara membangun konstruksi pemikiran melalui pengalaman belajar siswa.
3. Membina dan mengembangkan sikap rasa ingin tahu atau sikap perasaan dan cara berfikir objektif, kritis, analitis, baik secara individual maupun secara kelompok.
4. Buku-buku sumber, film, gambar, peta/globe, tujuannya untuk membantu siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) no. 23 Tahun 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) system social dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

J. Penerapan *Role Playing* pada Pembelajaran IPS di SD Kelas V SDN I Liman Benawi

Role playing merupakan satu metode sekaligus permainan yang menuntut pelakunya untuk memerankan satu peran atau pemikiran yang tidak nyata atau dibentuk. Pelaku bertindak seolah-olah dia berada dalam dunia yang nyata. Alat bantu utama dalam permainan ini adalah fantasi dan imajinasi dari si pelaku sendiri dan juga aturan permainan yang membingkai permainan ini.

Salah satu tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* adalah agar siswa berkesempatan untuk terlibat aktif dalam situasi nyata untuk mengerti dan memecahkan masalah.

Penerapan *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Liman Benawi dapat dilaksanakan dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal, yaitu:
 - a. Guru mengkondisikan siswa agar siap belajar.
 - b. Guru mempersiapkan siswa secara fisik dan mental untuk melaksanakan kegiatan.
 - c. Mendata kehadiran siswa.
 - d. Apersepsi (misalnya, guru memberikan pertanyaan sederhana yang berhubungan dengan pengalaman dan kehidupan nyata siswa untuk membangun pengetahuan awal tentang bermain peran).
 - e. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diperoleh sebagai pengalaman belajar.

2. Kegiatan inti, yaitu:

a. Persiapan untuk bermain peran

- Guru memberikan penjelasan mengenai cara bermain peran.
- Siswa membangun pengetahuannya dengan mengingat kembali peristiwa yang berhubungan dengan pengalaman siswa.
- Setiap kelompok mempersiapkan untuk bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing.
- Setiap kelompok yang terpilih merealisasikan dan mementaskan sesuai dengan tugasnya, sedangkan kelompok yang tidak terpilih bertugas sebagai penonton sekaligus sebagai pengamat bagi kelompok yang tampil.

b. Persiapan para pemain

- Secara berkelompok siswa berlatih memerankan peran yang dimainkannya.
- Salah satu kelompok maju untuk latihan menampilkan drama dan kelompok lainnya sebagai penonton sekaligus menanggapi dan memberikan saran.

c. Refleksi

- Guru bersama siswa melakukan tanya jawab meluruskan kesalahan pahaman pada saat permainan drama dilaksanakan.
- Guru memberikan penguatan kepada siswa, agar siswa lebih percaya diri pada saat siswa memerankan perannya.

d. Penilaian Sebenarnya

- Menilai proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- Membimbing siswa saat siswa melaksanakan permainan drama.
- Mengoreksi dan menilai hasil lembar kerja siswa.

e. Kegiatan penutup

- Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap permainan drama yang telah dilaksanakan.
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa agar siswa rajin belajar (Adaptasi dari Wahab, 2007).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal yang berisi pengondisian, absensi, dan apersepsi, kegiatan inti yang berisi ketujuh langkah-langkah *role playing*, dan kegiatan penutup yang berisi kesimpulan dan pemberian penguatan kepada siswa. Dengan menerapkan langkah-langkah *role playing* dengan benar, maka siswa belajar untuk membangun dan menemukan kemampuannya sendiri, melatih keberanian dalam bertanya, serta keaktifan dalam kegiatan belajar kelompok.

K. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dapat dirumuskan Hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

Apabila pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan langkah-langkah yang tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN I Liman Benawi tahun pelajaran 2011/2012