

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi memiliki asal kata ‘motif’, yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai satu tujuan.

Motif adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2007:73).

Uno (2011:3) memberikan penjelasan bahwa istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Dengan demikian motivasi

merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Adapun pendapat menurut Hanafiah (2010:26) motivasi merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari pendapat para ahli tentang pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti keinginan yang hendak dicapai, tingkah laku, tujuan, dan umpan balik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula, memberikan motivasi kepada orang berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

b. Fungsi Motivasi

Menurut Djamarah (2011:156-158), fungsi dari motivasi adalah sebagai berikut:

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk memuaskan rasa

ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajarinya. Sesuatu yang belum diketahui anak akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Jadi motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan sesuatu kekuatan yang tidak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk psikofisik. Disini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan dikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar. sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah diri nilai yang terpatri dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Dengan penuh konsentrasi anak didik belajar agar tujuannya mencari sesuatu yang ingin diketahui/dimengerti itu cepat tercapai. Segala sesuatu yang mengganggu pikirannya dan membuyarkan konsentrasinya diusahakan disingkirkan jauh-jauh. Itulah peranan motivasi yang dapat mengarah perbuatan anak didik dalam belajar.

c. Prinsip-prinsip Motivasi

Hanafiah (2010: 27) menyebutkan beberapa prinsip yang ada dalam motivasi yaitu:

- 1) Peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan pengaruh lingkungan internal dan eksternal peserta didik itu sendiri.
- 2) Pengalaman belajar masa lalu yang sesuai dan dikaitkan dengan pengalaman belajar yang baru akan menumbuh kembangkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Motivasi belajar peserta didik akan berkembang jika disertai dengan pujian dari pada hukum.
- 4) Motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar akan lebih baik dari motivasi ekstrinsik, meskipun keduanya saling menguatkan.
- 5) Motivasi belajar peserta didik yang satu dapat merambat kepada peserta didik yang lain.
- 6) Motivasi peserta didik akan berkembang jika disertai dengan tujuan yang jelas.
- 7) Motivasi belajar peserta didik akan berkembang jika disertai dengan implementasi keberagaman metode.
- 8) Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar akan menumbuh kembangkan motivasi belajar peserta didik.
- 9) Motiasi yang besar dapat mengoptimalkan potensi dan prestasi belajar peseta didik.

- 10) Gangguan emosi siswa dapat menghambat terhadap motivasi dan mengurangi prestasi belajar siswa.
- 11) Tinggi rendahnya motivasi berpengaruh terhadap tinggi rendahnya gairah belajar peserta didik.
- 12) Motivasi yang besar akan berpengaruh terhadap terjadinya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

d. Cara membangkitkan motivasi belajar

Menurut Hanafiah (2010:28) Motivasi merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam belajar oleh karena itu, motivasi belajar dapat dipelajari supaya dapat tumbuh dan berkembang. Berikut merupakan cara untuk membangkitkan motivasi belajar:

- 1) Peserta didik memperoleh pemahaman (*comprehensive*) yang jelas mengenai proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik memperoleh kesadaran diri (*self consciousness*) terhadap pembelajaran.
- 3) Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik secara *link* dan *match*.
- 4) Memberi sentuhan lembut (*soft touch*)
- 5) Memberi hadiah (*reward*)
- 6) Memberikan pujian dan penghormatan
- 7) Peserta didik mengetahui prestasinya
- 8) Adanya iklim belajar yang kompetitif secara sehat
- 9) Belajar menggunakan multi media

- 10) Belajar menggunakan multi metode
- 11) Guru yang kompeten dan humoris
- 12) Suasana lingkungan sekolah yang sehat

e. Ciri-ciri motivasi belajar

Menurut Sardiman (2007: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (Tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan pembrantasan korupsi, penentagan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Jika seseorang memiliki ciri-ciri tersebut maka orang tersebut sudah memiliki motivasi cukup kuat. Ciri-ciri seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar siswa yang diselenggarakan oleh guru.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan tergantung kepada proses belajar. Menurut Slameto (2003:2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Adapun pendapat menurut Uno (2011:22) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dan menurut Djamarah (2011:12) belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semualapisan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu dilembaga pendidikan formal. Jadi belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi.

Belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri siswa, namun tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar karena perubahan tingkah laku akibat belajar memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas antara lain:

a) Perubahan Intensional

Perubahan dalam proses belajar adalah karena pengalaman atau praktek yang dilakukan secara sengaja dan disadari. Pada ciri ini siswa menyadari bahwa ada perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan.

b) Perubahan Positif dan aktif

Positif berarti perubahan tersebut baik dan bermanfaat bagi kehidupan serta sesuai dengan harapan karena memperoleh sesuatu yang baru, yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif artinya perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha dari siswa yang bersangkutan.

c) Perubahan Efektif dan Fungsional

Perubahan dikatakan efektif apabila membawa pengaruh dan manfaat tertentu bagi siswa. Sedangkan perubahan yang fungsional artinya perubahan dalam diri siswa tersebut relatif menetap dan apabila dibutuhkan perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku melalui aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku, dan pribadi yang bersifat permanen yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam kegiatan belajar di sekolah prestasi belajar merupakan masalah yang bersifat global, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Menurut Hamdani (2011:137) Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. sedangkan menurut Arifin (2009:12) kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu "*prestatite*". Kemudian dalam bahasa indonesia menjadi "prestasi" yang berarti "hasil usaha", kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang lazimnya dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru.

c. Indikator Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa merupakan hasil pengukuran terhadap aktivitas belajar peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator-indikator prestasi belajar sangat diperlukan ketika seseorang akan menggunakan alat dan kiat evaluasi. Maka prestasi belajar siswa dapat diukur melalui alat evaluasi. Adapun alat ukur yang digunakan meliputi tes lisan, tes tertulis, observasi, tes tindakan, pemberian tugas dan skala sikap.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Melalui *role playing*, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaannya orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan ketrampilan memecahkan masalah.

Metode *role playing* berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi *role playing* ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mencapai tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu

problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial (Sagala, 2010: 213).

Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada permainan peranan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Konflik-konflik sosial yang dirole playingkan adalah konflik-konflik yang tidak mendalam yang tidak menyangkut gangguan kepribadian misalnya pertentangan antar kelompok sebaya dan perbedaan nilai individu dengan nilai lingkungan.

Role playing pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode ini biasanya digunakan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Agar dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Agar dapat belajar bagaimana mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok.
- d. Untuk merangsang kelas agar berfikir dan memecahkan masalah.

2. Kebaikan dan Kelemahan Metode *Role playing*

a. Kebaikan Metode *Role playing*

Metode *role playing* oleh Mansyur (dalam Sagala, 2010: 213) mempunyai kebaikan antara lain :

- 1) Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang didramakan.
- 2) Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- 3) Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kelemahan Metode *Role playing*

Metode *role playing* mempunyai beberapa kelemahan, yaitu (Sagala, 2010: 213):

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

- 3) Memerlukan tempat yang lebih luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Untuk mengatasi kelemahan yang ada sehingga pelaksanaan metode *role playing* bisa dilaksanakan dengan baik maka Sagala (2010: 214) memberikan catatan tentang usaha mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode *role playing*, antara lain ialah :

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan *role playing* siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
- 4) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Menurut Djahiri (1985: 93) tujuan bermain peran adalah mengajak siswa melakoni/ mengalaminya sendiri hal/ keadaan/ kehidupan yang kita sajikan secara artifisial (buatan), menghidupkan atau mengfungsikan daya imajinasi dan indra anak serta sistem nilainya melalui games ini, serta mengajaknya untuk melakukan dialog intern/ dirinya. Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

a. Langkah pertama

Panggilan sejumlah siswa sebagai calon pelaku (jumlah dan sifatnya disesuaikan dengan tema yang sudah di skenariokan). Misalkan saya mengambil tema tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia (Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan lain-lain) mereka akan memerankan sesuai tokoh yang akan mereka perankan, selain itu setiap anak yang akan bermain peran akan diberikan nama yang dikasih gantungan untuk digantungkan di leher.

b. Langkah kedua

Jelaskan kepada mereka (yang berarti juga kepada siswa) yang harus mereka kerjakan (bila perlu atau mungkin disuruh membacakan petunjuk yang disiapkan atau yang tergantung di leher).

c. Langkah ketiga

Lontarkan stimulus atau *role playing* tersebut.

d. Langkah keempat

Suruh pelaku melaksanakan perannya masing-masing (sementara itu siswa lain memperhatikan/ menonton jalannya *game* tersebut).

e. Langkah kelima

Selesai pelaku rombongan kesatu, boleh saja anda suruh rombongan kedua untuk mencari perbandingan atau pemantapan.

Dalam kegiatan pembelajaran, aplikasi penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

Tabel. 2.1
Aplikasi penerapan metode *role playing*

Guru	Siswa
a. Menentukan tema yang akan dimainkan melalui <i>role playing</i> .	a. Membagi diri dalam kelompok pemain.
b. Guru menjelaskan petunjuk permainan <i>role playing</i>	b. Menentukan para pemain sesuai dengan peran yang telah ditentukan.
c. Melontarkan stimulus atau <i>role playing</i>	c. Mempelajari peran para tokoh.
d. Menentukan para pemain sesuai dengan tema yang akan dimainkan.	d. Kelompok memainkan perannya sesuai dengan perannya masing-masing
e. Memerintahkan siswa untuk melaksanakan perannya masing-masing	e. Kelompok lain mengamati.

4. Cara mengatasi kelemahan-kelemahan metode *role playing*

Usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode ini, antara lain:

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan metode ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah sesuai dengan peranannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa, ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa dapat terangsang untuk memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa dapat memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama, dan
- d. Bobot atau luasnya pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan jangan sampai watak banyak ariasi yang kurang berguna (Mansyur dalam Sagala, 2010: 213).

C. Konsep Belajar IPS

Pada hakekatnya IPS adalah kelompok disiplin keilmuan yang mempelajari manusia lingkungan dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. dalam proses pembelajaran IPS khususnya banyak metode yang bisa digunakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Sapriya (2006: 3) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya dinegara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *social*

studies di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia. Berbeda dengan IPS atau *social studies*, istilah ilmu-ilmu sosial adalah terjemahan dari *social sciences*. Disamping ilmu-ilmu social terdapat ilmu-ilmu alam dan humanistik/humaniora.

Ilmu-ilmu alam mempunyai tiga bagian disiplin ilmu utama yang meliputi Biologi, Fisika, dan Kimia. Sementara Humanistik terdiri dari sejarah, dan sastra. Semua bidang keilmuan dan humanistik ini berakar dari suatu bidang yang disebut filsafat. Setiap disiplin ilmu mempunyai filsafatnya masing-masing yang pada akhirnya semua disiplin itu berhulu pada ajaran Agama. Dalam struktur disiplin ilmu baik ilmu-ilmu sosial maupun ilmu pendidikan, belum ditemukan adanya nama *social student* ataupun pendidikan IPS sebagai sub disiplin ilmu. Hal ini mungkin terjadi karena *social student* adalah sebuah program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu. Selain mengkaji perilaku manusia, disiplin ilmu-ilmu sosial memandang situasi peristiwa umat manusia dari perspektif yang agak berbeda dan unik. Karena adanya perbedaan persepsi maka metodologi dan teknik penelitiannya pun berbeda. Setiap disiplin ilmu sosial memiliki konsep-konsep, generalisasi dan teori-teori yang dapat memberikan kontribusi dalam penyusunan desain maupun dalam pelaksanaan proses belajar mengajar IPS pada sekolah dasar dan menengah. Para ahli ilmu-ilmu sosial telah merinci sekitar 8 disiplin ilmu yang mendukung untuk pengembangan program *social studies* yang meliputi: antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, filsafat, ilmu politik, psikologi, dan sosiologi. IPS sebagai bidang kajian terdiri dari konsep dasar sejarah, seperti

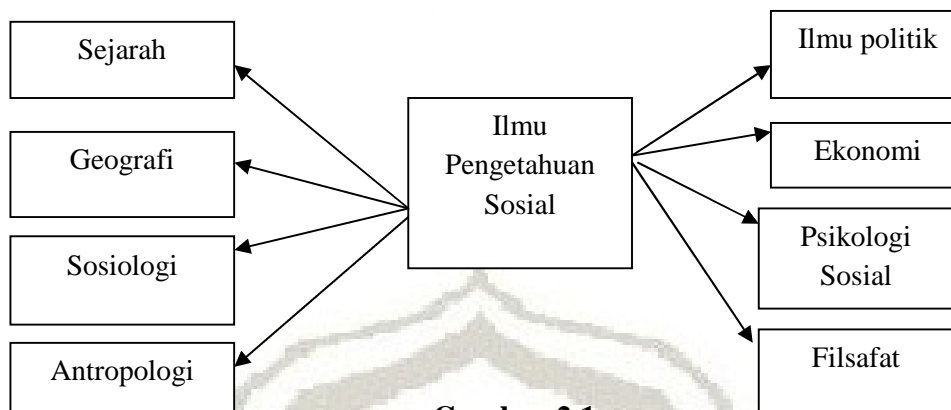
konsep peristiwa/kejadian waktu dan tempat. Geografi terdiri dari konsep lokasi, posisi (kedudukan), situasi, tempat (*site*), distribusi dan perancangan, Dalam ilmu ekonomi terdiri dari konsep kelangkaan, spesialisasi ketergantungan, pasar dan konsep kebijaksanaan umum, pada sosiologi mengkaji konsep keanggotaan dalam kelompok perilaku, tujuan, norma, nilai peran, keluwesan dan lokasi. Sedangkan adat istiadat, etika, tradisi, hukum, dan keyakinan. Dalam psikologi sosial terkandung konsep-konsep kemandirian, motif, sikap, persepsi, interpersonal, kelompok, norma kelompok, konflik dan sebagainya. Sedangkan dalam ilmu politik terkandung pula konsep kenegaraan, kekuasaan, pengambilan keputusan, kebijaksanaan, pembagian keputusan, demokrasi dan lain-lain. Adapun pendapat dari Trianto (2010:171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial, IPS atau ilmu sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

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 yang berkaitan (Mulyasa, 2010: 125).

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat onolitik. IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, dan sebagainya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendidikan interdisipliner.

Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, stuktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi, politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi sosial.



Gambar 2.1
Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya (2006: 4) salah satu karakteristik dari definisi *social student* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Secara garis besar, struktur dari setiap disiplin tersusun dalam kerangka (1) model inkuiri yang terdiri atas masalah yang dipertanyakan dan metoda (alat) penelitian dan (2) struktur ilmu pengetahuannya yang meliputi konsep dan generalisasi. Konsep sebuah disiplin ilmu memungkinkan menjadi konsep disiplin ilmu lainnya (*over lapping*) sesuai dengan karakteristik dan bidang-bidang kajian disiplin ilmu tersebut. Setiap disiplin ilmu memiliki metode penelitian yang memungkinkan dipergunakan pula oleh disiplin ilmu yang lain karena disiplin ilmu tersebut mempunyai masalah yang dipertanyakannya sama. Generalisasi sebagai sebuah pernyataan yang disusun dari sejumlah konsep yang membentuk makna tertentu masih perlu diuji atau dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian.

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan. Pendidikan merupakan padanan dari *social studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat (AS). Istilah tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama *social studies* yang mengembangkan kurikulum di AS.

Adanya perubahan dalam definisi *social student* sejalan juga dengan adanya perubahan dalam istilah yang digunakan, istilah yang digunakan untuk *social student* yang berlaku di Australia berbeda dengan istilah yang digunakan di Negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya (2006: 5) Disiplin ilmu yang dikembangkan secara umum memiliki persamaan dengan *social student* pada umumnya yaitu mengacu pada disiplin ilmu-ilmu sosial. Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga Negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis. Sedangkan Menurut Trianto (2010:173) Tujuan ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat

tercapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungan melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasikan dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Memotifasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersikap menghakimi.
- h. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-funtioning citizens in a*

democratic society” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

- i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerima atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Mengenai tujuan IPS, para ahli sering mengkaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, sejalan dengan pendapat *Gross* dalam *Trianto* (2010:173) menyebutkan bahwa tujuan dari IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well-funtioning citizens in a democratic society*”. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Disini dijelaskan bahwa pendidikan IPS ditekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan kepada siswa. Mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial juga mempelajari hubungan manusia dengan lingkungannya.

Lingkungan masyarakat sebagaimana anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat yang dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungannya.

Menurut Sapriya (2006:19) materi pembelajaran IPS ini dipersiapkan sekedar untuk menyegarkan ingatan dan bukan untuk dihafalkan. Dalam disiplin ilmu-ilmu sosial melalui penjelasan struktur ilmu kita menganalisis ide-ide kunci yang mungkin pernah Anda pelajari. Dengan melihat konsep-konsep disiplin ilmu seperti halnya penelitian, konsep dan generalisasi maka diharapkan akan meningkatkan pemahaman akan makna struktur disiplin ilmu.

Materi pelajaran IPS telah terorganisir seperti pada mata pelajaran umum lainnya. Penerapan IPS sudah dimulai sejak anak duduk di kelas 1 SD hingga ke jenjang pendidikan SMU. Bahan ajar IPS pun dimulai hal yang sederhana sampai ke hal yang sangat kompleks, dari diri sendiri, keluarga, lingkungan masyarakat, desa, kecamatan, kabupaten, provinsi, Negara, hingga dunia. Bahan ajar IPS pun mengupas sejarah masa lampau, ekonomi, tata Negara, hingga ilmu bumi. Jadi ilmu pengetahuan sosial cakupannya sangat luas dan kompleks.

3. Mata Pelajaran IPS Kelas V

Dalam penelitian ini Peneliti mengambil materi peristiwa sekitar proklamasi pada kelas V semester II.

Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi kemerdekaan Indonesia

Standar Kompetensi : menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : menghargai jasa dan peranan tokoh dalam proklamasi kemerdekaan.

Indikator :

1. Menceritakan peristiwa jepang menyerah kepada sekutu.
2. Menceritakan peristiwa rengasdengklok.
3. Menceritakan peristiwa perumusan teks proklamasi.
4. Menceritakan peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945.
5. Menceritakan tokoh-tokoh penting golongan tua dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
6. Menceritakan tokoh-tokoh penting golongan muda dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Materi ini sebenarnya sangat luas sekali tetapi peneliti membatasi permasalahannya. Hal ini dimaksudkan agar siswa nantinya tidak kebingungan dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Pada silabus kelas V SD, mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi, siswa dituntut dapat mengetahui nama-nama tokoh pahlawan Proklamasi seperti Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan sebagainya beserta tugas-tugasnya dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut dapat diperinci sebagai berikut: Proklamasi

kemerdekaan Indonesia sebetulnya merupakan bagian dari pidato proklamasi yang disampaikan oleh Ir. Soekarno sebagai wakil bangsa Indonesia. Proklamasi tersebut dibacakan tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB bertempat di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta. Setelah melalui waktu yang sangat lama disertai pengorbanan besar dari seluruh rakyat Indonesia, akhirnya kemerdekaan dapat diwujudkan. Adapun saat menjelang diproklamasikannya kemerdekaan Indonesia bisa ditegaskan dimulai pada tanggal 16 Agustus 1945. Pada waktu itu terjadi penculikan terhadap 2 tokoh bangsa Indonesia yang paling terkemuka, yaitu Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta oleh para pemuda pejuang Indonesia dari Jakarta ke Rengasdengklok Karawang Jawa Barat. Maksud mereka agar kedua tokoh ini terhindar dari pengaruh ancaman dan tekanan pemerintah pendudukan Jepang.

Di rumah Laksamana Muda Tadashi Maeda itulah naskah proklamasi dirumuskan oleh 3 orang pemimpin golongan tua, yaitu Ir. Soekarno, Drs. M. Hatta, dan Mr. Achmad Soebardjo. Perumusan naskah proklamasi juga disaksikan 3 orang wakil golongan muda, yaitu Sukarni, B.M. Diah, dan Mbah Doro. Setelah selesai ditulis, naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik. Kemudian, Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta menandatangani atas nama bangsa Indonesia. Tokoh-Tokoh Bangsa dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Perlawanan yang dilakukan rakyat Indonesia untuk kemerdekaan bangsa telah melahirkan tokoh-tokoh pejuang. Mulai dari tokoh-tokoh yang berjuang melawan kekuasaan

Belanda sampai tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, tanggal 17 Agustus 1945. Adapun tokoh-tokoh bangsa yang terlibat langsung dalam mempersiapkan kemerdekaan itu, antara lain sebagai berikut :

- a. Ir. Soekarno, ditetapkan sebagai Pahlawan Proklamator dengan sapaan akrabnya Bung Karno. Beliau dilahirkan pada tanggal 6 Juni 1901 di Blitar, Jawa Timur. Beliau mulai aktif berjuang pada masa pergerakan nasional dengan memimpin Partai Nasional Indonesia (PNI). Pada masa pendudukan Jepang, beliau menjadi salah seorang pemimpin organisasi Putera (Pusat Tenaga Rakyat). Di dalam keanggotaan BPUPKI, beliau menjadi ketua Panitia Sembilan. Selanjutnya menjadi ketua PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) sebagai pengganti BPUPKI.
- b. Drs. Muhammad Hatta, ditetapkan sebagai Pahlawan Proklamator. Panggilan akrabnya adalah Bung Hatta. Dilahirkan di Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Beliau berjuang sejak zaman pergerakan nasional, dimulai di negeri Belanda. Beliau mendirikan organisasi Perhimpunan Indonesia. Pada masa pendudukan Jepang, beliau dikenal dengan julukan Dwi Tunggal bersama Bung Karno. Beliau aktif dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, menghadiri rapat PPKI di rumah Laksamana Maeda, dan mendampingi Bung Karno dalam pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

- c. Mr. Achmad Soebardjo, merupakan golongan tua pada saat menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Ia dilahirkan tanggal 23 Maret 1897 di Karawang Jawa Barat. Ia aktif dalam perjuangan pergerakan nasional, termasuk anggota PPKI, serta terlibat dalam perumusan rancangan Undang-Undang Dasar.
- d. Laksamana Tadashi Maeda, seorang Perwira Angkatan Laut Jepang dengan jabatan Wakil Komandan Angkatan Laut Jepang di Jakarta. Ia merupakan teman baik Mr. Achmad Soebardjo dan bersimpati terhadap perjuangan bangsa Indonesia. Untuk itu, rumahnya dijadikan sebagai tempat pertemuan para pejuang Indonesia untuk merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945.
- e. Fatmawati adalah istri Bung Karno, dilahirkan di Bengkulu pada tahun 1923. Ia berjasa menjahitkan Bendera Pusaka Merah Putih. Bendera tersebut dikibarkan pada tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumahnya yang sekaligus tempat dibacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.
- f. Latif Hendraningrat, seorang pejuang kemerdekaan. Pada masa pendudukan Jepang menjadi anggota Peta (Pembela Tanah Air). Beliau adalah penggerek Bendera Merah Putih tanggal 17 Agustus 1945. Beliau membawa Ir Soekarno dan Drs. M. Hatta ke Rengasdengklok Karawang.

- g. Chaerul Saleh, seorang aktivis pemuda dalam pergerakan nasional. Ia dilahirkan tanggal 13 September 1916 di Sawahlunto, Sumatera Barat. Ia menjadi anggota Angkatan Muda Indonesia pada saat pendudukan Jepang, tetapi akhirnya ia sangat dibenci oleh pihak Jepang. Ia menjadi pemimpin pertemuan di gedung Bakteriologi Jakarta (sekarang Universitas Indonesia) yang menginginkan kemerdekaan tanpa ada peran dari PPKI. Menurutnya, PPKI merupakan bentukan Jepang.
- h. Wikana, aktif dalam organisasi kepemudaan pada masa Jepang. Ia dilahirkan tanggal 13 September 1916 di Sumedang Jawa Barat. Ia merupakan wakil dari golongan muda yang menghadap Ir. Soekarno bersama Darwis untuk menyampaikan hasil rapat para pemuda Indonesia di gedung Bakteriologi. Ia juga ikut mengusulkan agar proklamasi diadakan di Jakarta.
- i. Sukarni, dilahirkan tanggal 14 Juli 1916 di Blitar, Jawa Timur. Ia aktif sebagai anggota organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia dan Gerakan Rakyat Baru yang bertujuan Indonesia Merdeka. Selama pendudukan Jepang, ia bekerja di kantor berita Domei, Sandenbu, dan kantor pusat Seinendan. Ia juga mengusulkan agar naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta sebagai wakil bangsa Indonesia. (Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI kelas V (BSE)).

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah Nasution dengan judul Peningkatan motivasi dan prestasi belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui metode *role playing* di kelas V SD Negeri Karangamangu, Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I memperoleh presentase 59,73% dengan kriteria cukup termotivasi, dan pada siklus II memperoleh presentase 76,71% dengan kriteria termotivasi sedangkan prestasi belajar siswa pada siklus I mendapat ketuntasan belajar sebesar 72,5% dan pada siklus II ketuntasan belajar 88%. Demikian disimpulkan bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa.

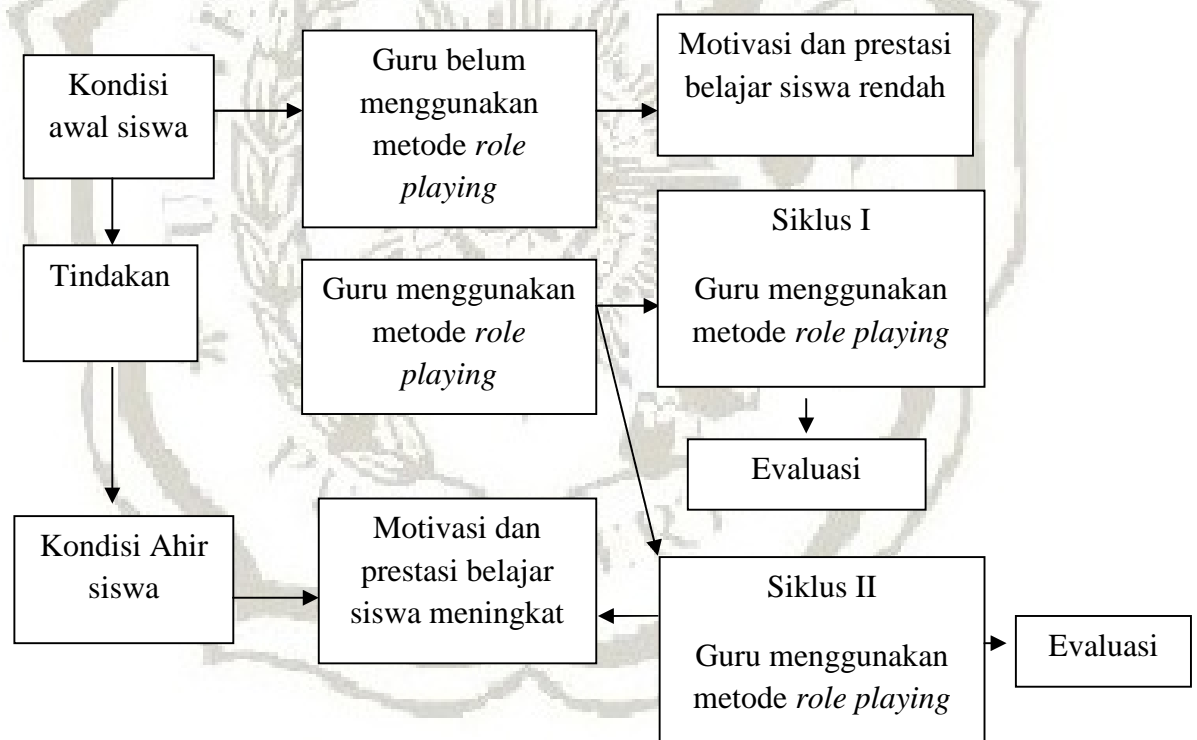
E. Kerangka Berpikir

Penerapan metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga materi mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Dengan model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensi dan bakat siswa yang terpendam secara optimal. Berkembangnya potensi dan bakat siswa akan berdampak positif untuk kemajuan prestasi belajarnya, melalui model pembelajaran *role playing* siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dari berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Peserta didik dilatih untuk mengingat materi yang telah disampaikan guru melalui pembelajaran *role playing*.

2. Peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dan dapat mengeluarkan pendapatnya sendiri.
3. Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran terutama dalam bermain peran.
4. Peserta didik dijadikan subjek dalam proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, seperti yang tergambar pada skema dibawah ini.



Gambar 2.2
Skema Kerangka berpikir penelitian

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian data di atas, maka dapat dirumuskan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut: Melalui metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi siswa kelas V SD Negeri 1 Kracak, Kecamatan Ajibarang.

