

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Sikap rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk mendorong agar siswa tertarik mempelajari dan menggali informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu akan tumbuh apabila suasana dalam kelas dibuat semenarik mungkin. Menurut Samani dan Hariyanto (2012: 104) rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam.

Sulistyowati (2012: 74) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari materi yang dipelajarinya. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan mengeksplorasi lingkungan secara terprogram. Menurut Daryanto dan Darmiatun (2013: 138) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

Keterkaitan Nilai dan Indikator Rasa Ingin tahu untuk Sekolah dasar (Daryanto dan darmiatun, 2013: 147).

Tabel 2.1. Indikator Rasa Ingin Tahu Sekolah Dasar

NILAI	INDIKATOR	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Rasa Ingin Tahu : Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi diluar yang dibahas di kelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu ialah sikap dan tindakan yang ditunjukkan dengan mencari dan menggali informasi yang belum mereka ketahui. Guru dapat menggunakan metode yang dapat merangsang keingintahuan siswa, serta memancing siswa untuk bertanya dan mencari informasi dari berbagai sumber.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar merupakan kegiatan utama yang harus dilakukan dalam pendidikan. Keberhasilan tujuan pendidikan tergantung bagaimana guru mengajar dan bagaimana siswa memperoleh pengajaran dalam kegiatan belajar. Guru sebagai pendidik

dituntut untuk lebih aktif dan kreatif, agar kegiatan pembelajaran dikelas dapat menarik perhatian siswa.

Abdillah (dalam Aunurrahman 2010: 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Belajar sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Suyono dan Hariyanto (2014: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian.

Slameto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Perubahan dalam belajar dilakukan secara sadar dan bersifat positif.

Definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar sangat erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila mengalami perubahan pada dirinya. Belajar apa yang belum tahu menjadi tahu, apa yang belum bisa menjadi bisa.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Arifin (2013: 12-13) mengungkapkan bahwa kata prestasi berasal dari Bahasa Belanda yaitu *prestatie* dan dalam Bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat *perennial* dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentan kehidupan 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 dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Menurut Sardiman (2010: 46) prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.

Prestasi belajar dalam bidang pendidikan Hamdani (2011: 138) menyatakan bahwa hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor: kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen relevan. Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Arifin (2013: 12-13) prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didik yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi guru untuk mengetahui dan memahami prestasi belajarsiswa, baik individu maupun kelompok. Prestasi belajar menjadi tolak ukur keberhasilan dalam bidang studi. Guru perlu mengetahui

prestasi belajar siswa agar dapat mengukur seberapa banyak siswa menyerap materi yang telah diajarkan oleh guru. Keberhasilan dari suatu pembelajaran tergantung dari prestasi belajar yang diperoleh siswa. Untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa, guru perlu mengupayakan penggunaan metode yang menyenangkan dan menarik bagisiswa mengikuti pelajaran.

d. Faktor yang mempengaruhi Prestasi belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto (2010: 54) antara lain :

1. Faktor-faktor intern

a. Faktor Jasmaniah

1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal yang sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badannya.

Cacat itu dapat berupa buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh, dan lain-lain.

b. Faktor Psikologis

Faktor Psikologis antara lain :

1) *Intelegensi*

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk menjalin hasil yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga siswa tidak lagi suka belajar.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau dorongan.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7) Kesiapan

Kesiapan adalah ketersediaan untuk memberi *response* atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

1) Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk memberikan tubuh.

Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan subtansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak atau kurang lancar pada bagian tertentu.

2) Kelelahan rohani

Kelelahan rohani dapat dilihat dari adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor-faktor Ekstern

a. Faktor Keluarga

1) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya.

2) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi antar orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak.

3) Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi didalam keluarga dimana anak berada dan belajar.

4) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya.

5) Pengertian Orang Tua

Orang tua wajib memberi pengertian dan mendorongnya, membantu sedapat mungkin kesulitan yang dialami anak di sekolah.

6) Latar Belakang Kebudayaan

Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

b. Faktor Sekolah

1) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui didalam mengajar.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

3) Relasi Guru dengan Siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, mentebatkan proses belajar mengajar itu kurang lancar.

Juga siswa merasa jauh dari guru, maka siswa dan guru harus berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

4) Relasi Siswa dengan Siswa

Menciptakan relasi yang baik antar siswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

5) Disiplin Sekolah

Siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin didalam belajar baik disekolah, dirumah dan diperpustakaan.

6) Alat Pelajaran

Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.

7) Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar disekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang dan sore atau malam hari.

8) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswamasing-masing. Yang penting tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai.

9) Keadaan Gedung

Siswa dengan jumlah yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan

gedung harus memadai didalam setiap kelas. Mereka tidak akan belajar dengan baik apabila kelas itu tidak memadai bagi setiap siswa.

10) Metode belajar

Belajar dengan cara yang tepat akan efektif pada hasil belajar peserta didiknya. Cara yang dapat dilakukan dengan belajar setiap hari, serta pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

11) Tugas rumah

Waktu belajar terutama disekolah, maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang dikerjakan dirumah, sehingga anak tidak mempunyai waktu lagi untuk kegiatan lain.

12) Faktor masyarakat

a) Kegiatan Siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya, tetapi perlu kiranya membatasi kegiatan siswa dalam masyarakat supaya jangan samapi mengganggu belajarnya.

b) Mass Media

Mass Media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Mass

media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap siswa.

c) Teman Bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga.

d) Bentuk kehidupan Masyarakat

Kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik, akan berpengaruh jelek terhadap anak (siswa) yang berada didaerah tersebut. Sebaliknya jika lingkungan anak adalah orang-orang yang terpelajar yang baik-baik, antusias dengan cita-cita yang luhur akan masa depan anaknya, anak atau siswa terpengaruh juga ke hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang lingkungannya, sehingga akan berbuat seperti orang-orang yang ada dilingkungannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali faktor yang mempengaruhi belajar. Faktor tersebut sangat penting untuk dipahami oleh guru. Guru harus memahami betul siswanya, agar dapat menempatkan diri dengan baik dan dapat membimbing siswa untuk lebih semangat dalam belajar

karena banyak siswa yang merasa minder dengan dirinya dan kemampuannya padahal mereka sebenarnya bisa.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah adalah ilmu pengetahuan sosial. Menurut Trianto (2010: 172) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Menurut Savage (1996: 9), menyatakan bahwa :

Social studies in the integrated study of social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Pendapat Savage mengenai *social studies* ini dapat diartikan bahwa ilmu kemasyarakatan yang termasuk dalam sosial masyarakat, memiliki pembahasan yang terintegrasi dari IPS yang menggabungkan ilmu dan kebudayaan dari beberapa suku/ras. Tujuan utama dari *social studies* ini menolong kaum muda untuk mengembangkan kemampuan untuk dapat hidup bermasyarakat dan menyerap berbagai informasi yang ada dalam masyarakat.

Sapriya (2011: 51) juga menyatakan, pendidikan IPS sangat memperhatikan dimensi ketrampilan disamping pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu. Keterampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran IPS meliputi: Keterampilan meneliti, berpikir, partisipasi dan berkomunikasi.

Menurut Zubaedi (2013: 288) IPS adalah mata pelajaran yang didesain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan *interdisipliner* yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dengan pendekatan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan. IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio-kebangsaan.

Menurut Soemantri dalam Sapriya (2011: 11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS sebagai seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang tersusun dari gabungan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan. Gabungan ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Penggabungan ilmu-ilmu sosial tersebut yang menjadikan IPS mempunyai cangkupan materi yang sangat banyak dan luas.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran IPS. Menurut Trianto (2010: 176-177) tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Rumusan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun masyarakat.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya *“to pprepare students to be well-functional citizens in a democratic society”* dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS memiliki tujuan yang sangat penting untuk dipelajari siswa, agar mudah dalam beradaptasi dilingkungan masyarakat. Mata pelajaran IPS mengajarkan siswa bagaimana mengembangkan potensi yang dimiliki, belajar berkomunikasi, bekerja sama dan berinteraksi

dengan orang lain, memberi bekal kepada siswa mempersiapkan diri menjadi warga masyarakat, serta belajar peduli terhadap masyarakat dan lingkungan dengan cara memahami budaya yang ada di lingkungannya.

c. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Trianto (2010: 174) mata pelajaran IPS mempunyai beberapa karakteristik, antara lain :

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang diuruskan dengan pendekatan *interdisipliner* dan *multidisipliner*.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur proses dan pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Kompetensi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS mencakup berbagai ilmu sosial yang menjadikan mata pelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas. Guru harus mengetahui karakteristik tersebut agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat tercapai dengan mudah.

d. Materi

Materi yang akan digunakan peneliti sebagai bahan pembelajaran dalam penelitian yaitu “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebagai berikut :

1. Standar Kompetensi:

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

2. Kompetensi dasar :

Menghargai perjuangan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

4. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian metode Bermain peran

Bermain Peran menurut Uno (2012: 25) adalah sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan menggunakan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa

belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa.

Menurut Sagala (2010: 213) bermain peran ialah berasal dari kata sosio dan drama berarti sosial menunjukkan pada obyeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial dan drama berarti mempertunjukkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Drama dalam pengertian luas adalah mempertunjukkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami seseorang.

Pengertian bermain peran dari beberapa pakar di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran ialah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa secara berkelompok untuk memainkan drama. Pementasan drama tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru dengan dimainkan secara nyata. Melatih siswa untuk memerankan peran orang lain atau tokoh, sehingga akan lebih berkesan pada diri siswa dan rasa ingin tahu pada siswa meningkat.

b. Langkah-langkah Metode Bermain peran

Menurut Shoimin (2014: 162) dalam melaksanakan metode ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

c. Kelebihan Metode Bermain peran

Menurut Shoimin (2014: 162-163) kelebihan metode bermain peran yaitu :

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan

dalam situasi dan waktu yang berbeda.

- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

d. Kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Shoimin (2014: 163) kelemahan metode bermain peran yaitu:

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian tentang penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya:

1. Martha, A dkk (2014), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantu AudioVisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan populasi penelitian adalah semua sekolah Gugus 4 Kerobokan Kelod, yang meliputi 5 SD dengan jumlah 225 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah SD No 5 Kerobokan Kelod sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan SD No 3 sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Data dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis karakter berbantuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran yang konvensional dengan $t_{hit} = 3,19 > t_{tab} = 2,00$ pada derajat kebebasan 58 disignifikansi 5%.
2. Pramiti, W dkk (2014), Pengaruh Pendekatan Konstektual Berbasis Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Gugus IV kecamatan Sukawati. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Batubulan Kangin yang berjumlah 54 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SDN 2 Batubulan Kangin yang berjumlah 51 siswa sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang belajar dengan menggunakan metode bermain peran dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji t dapat dilihat yakni $t_{hit} = 3,66$, sedangkan t_{tab} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 103$ sebesar 2,000, sehingga $t_{hit} > t_{tab}$. Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran kontekstual berbasis metode bermain peran lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu $70,89 > 64,31$.

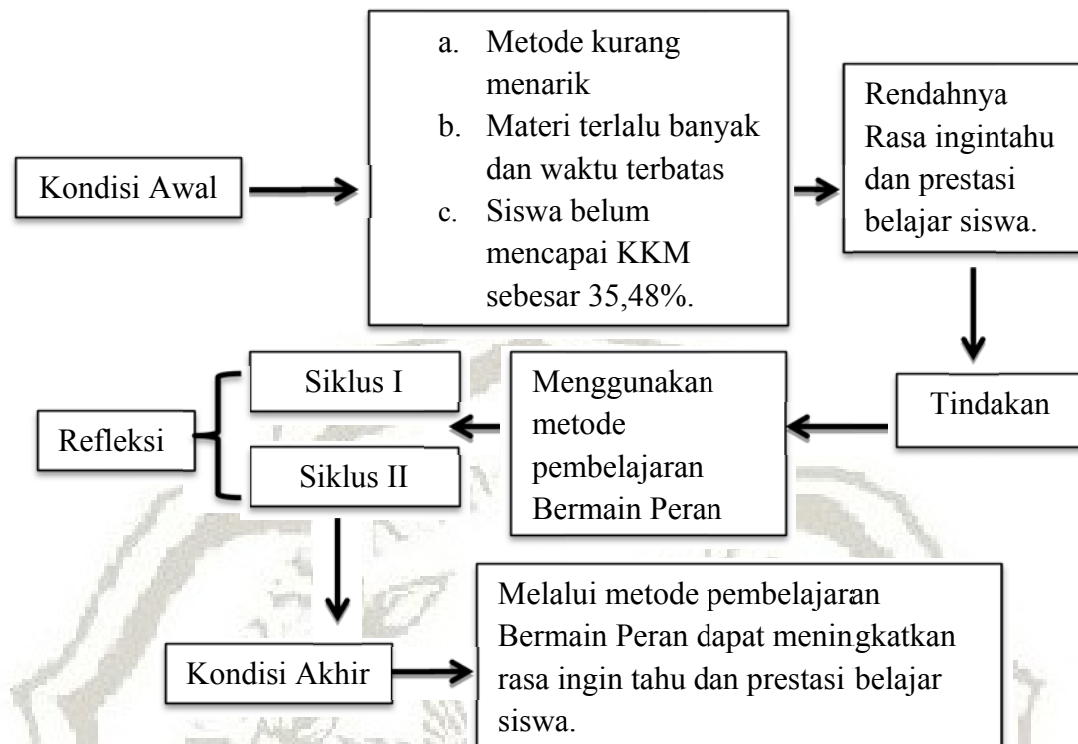
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan penelitian yang relevan pada jurnal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi daripada hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pada penelitian yang saya lakukan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada aspek kognitif.

C. Kerangka Pikir

Melihat kondisi awal dari pembelajaran IPS masih jauh dari yang diharapkan. Rendahnya rasa ingin tahu siswa terlihat saat guru menjelaskan materi, siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Guru saat memberikan pertanyaan, siswa kurang berani merespon dan lebih banyak diam. Hal ini yang menjadi faktor rendahnya prestasi belajar siswa.

Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan menggunakan metode Bermain Peran. Metode Bermain Peran melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk mempelajari teks drama untuk dimainkan. Materi yang biasanya hanya dihafalkan dapat di praktekan secara langsung. Siswa akan lebih mudah mengingat dan pengalaman belajar siswa menjadi bertambah. Melatih kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompok. Metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi, sehingga akan berdampak pada meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berikut ini gambaran kerangka pikir penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakannya adalah Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri 1 Kalibagor.