

dapat memberi kontribusi bagi para pembaca serta sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Belajar

★ Menurut Hergenhahn dan Olson (2010: 8), belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relative permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body states* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan, atau obat-obatan. Menurut Slameto (2010: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Syah (2010: 90), secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Menurut Djamarah (2002: 13), bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Cahyo (2013: 34), belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Menurut Cahyo (2013: 35) teori ini satu prinsip yang mendasar adalah ⁸ u tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya.

Menurut Ellis 2002 dalam Santrock (2008: 397),

In the constructivist view, students should form their own interpretation of evidence and submit it for review. Allowing them to do so should encourage greater reflection and deeper understanding of social issues. Constructivist approaches also emphasize the meaningfulness of social studies.

Terjemahan Bahasa Indonesia:

Dalam pandangan konstruktivisme, para siswa seharusnya membentuk penafsiran sendiri mengenai fakta dan mengumpulkannya untuk tinjauan. Mereka seharusnya melakukan penggalan refleksi yang besar dan

pemahaman yang mendalam mengenai isu sosial. Pendekatan konstruktivisme juga menekankan pembelajaran penuh makna pada pembelajaran sosial.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar menurut teori konstruktivisme adalah siswa membentuk pengetahuan sendiri melalui kegiatan pembelajaran dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah mereka miliki, sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa. Belajar membentuk pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran khususnya untuk pembelajaran sosial. IPS merupakan salah satu mata pelajaran sosial, sehingga dalam pembelajaran IPS dapat menggunakan teori pendekatan belajar konstruktivisme.

Menurut Wolfolk (2009: 53), Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahap perkembangan kognitif yang sama (sensorimotor, pra-operasional, operasional-konkret, dan operasional formal) dengan urutan yang tepat sama. Tahap-tahap ini secara umum berhubungan dengan umur-umur tertentu, seperti ditunjukkan pada tabel 2.1. berikut ini:

Tabel 2.1. Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

| Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget | | |
|--|-----------------|--|
| Tahap | Umur Kira- kira | Karakteristik |
| Sensorimotor | 0-2 tahun | Mulai mempergunakan imitasi, ingatan dan pikiran. Mulai menengarai bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan. |
| Pra-operasional | 2-7 tahun | Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk simbolik. Mampu memikirkan operasi-operasi |

| | | |
|---------------------|------------|--|
| | | melalui logika satu arah. Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain. |
| Operasional-konkret | 7-11 tahun | Mampu mengatasi masalah-masalah konkret (<i>hands-on</i>) secara logis. Memahami hukum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasikan dan seriation (mengurutkan dari besar ke kecil atau sebaliknya). Memahami reversibilitas. |
| Operasional formal | 11-dewasa | Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis. Menjadi ilmiah dalam berpikir. Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial dan identitas. |

Sejalan dengan teori tahap perkembangan kognitif Piaget, menurut Berk (2012: 406) pemikiran operasional konkret memiliki keterbatasan penting. Anak-anak berpikir dalam cara teratur dan logis hanya ketika berhubungan dengan informasi konkret yang mereka terima langsung. Operasi mental mereka tidak bekerja baik ketika berhadapan dengan gagasan abstrak-gagasan yang tidak tampak di dunia nyata.

Dari tabel perkembangan kognitif menurut Piaget di atas, dapat diketahui bahwa siswa kelas V SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Siswa kelas V A dan V B SD Negeri Menganti berada pada masa perkembangan operasional konkret dapat dilihat dari umur mereka yang berkisar rata-rata antara 9-11 tahun. Salah satu ciri perkembangan pada masa operasional konkret adalah siswa dapat berpikir logis jika masalah yang dihadapi adalah masalah yang konkret, bukan masalah yang berupa gagasan

yang abstrak yang tidak tampak dalam kenyataan. Materi IPS kelas V khususnya perjuangan melawan penjajah yaitu pada semester II, merupakan materi yang abstrak jika guru hanya menyampaikan materi tersebut dengan berceramah saja tanpa menampilkan materi tersebut dalam bentuk yang nyata atau pembelajaran dalam situasi yang nyata. Jika guru hanya berceramah saja mengenai materi tersebut, maka siswa kurang dapat memahami materi. Agar siswa dapat mengetahui dan memahami materi, maka guru harus bisa menampilkan materi tersebut dalam bentuk pembelajaran yang nyata.

2. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010: 3), hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Benyamin Bloom dalam Sudjana (2010: 22), hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif (komunikasi *nondecursive*).

Menurut Sudjana (2010: 31), hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku. Contoh-contoh hasil belajar ranah afektif dapat menjadi hasil belajar psikomotor manakala siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung di dalam ranah afektif.

Menurut Sapriya (2011: 45), tujuan pendidikan IPS dalam UU Sisdiknas pasal 37 adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Jadi salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan. Menurut Sapriya (2011: 49), secara konseptual pengetahuan (*knowledge*), hendaknya mencakup: (1) Fakta; (2) Konsep; dan (3) Generalisasi yang dipahami oleh siswa.

a. Fakta

Menurut Sapriya (2011: 49), fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang dan hal-hal yang terjadi (peristiwa). Fakta untuk siswa SD hendaknya berupa peristiwa, objek, dan hal-hal yang bersifat konkret.

Menurut Jacobsen dkk (2009: 105), fakta adalah jenis konten kedua yang umumnya diajarkan di sekolah. Fakta merupakan pernyataan mengenai

dunia yang dapat diamati secara langsung dan biasanya hanya muncul satu kali, baik yang terjadi pada masa lampau ataupun yang terjadi pada saat ini.

Beberapa contoh fakta adalah berikut:

- 1) Jhonson merupakan salah satu wakil presiden Lincoln.
- 2) Emilvon Behring menemukan cara mengendalikan difteri (penyakit bengkak pada kerongkongan).
- 3) Jepang mengebom Pearl Harbour pada 7 Desember 1941.
- 4) F.D.R berasal dari New York.
- 5) Richard berasal dari California.
- 6) Dua presiden Bush sama-sama berasal dari Texas.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa fakta adalah peristiwa yang benar-benar sudah terjadi pada masa lampau maupun peristiwa yang terjadi pada masa sekarang. Fakta sebagai suatu peristiwa atau keadaan yang sudah terjadi dalam kehidupan manusia sehari-hari di dalamnya terdapat subyek (nama orang), obyek, tempat, peristiwa sejarah, yang dapat diamati secara langsung dan biasanya terjadi satu kali.

b. Konsep

Menurut Sapriya (2011: 49), konsep merupakan kata-kata atau frase yang mengelompok, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Menurut Eggen dan Kauchak, 2007 dalam Jacobsen, dkk (2009: 99), konsep adalah gagasan yang merujuk pada sebuah kelompok atau

kategori dimana semua anggotanya sama-sama memiliki beberapa karakteristik umum. Misalnya: demokrasi, *ion*, *adverb*, semuanya merupakan konsep. Beberapa contoh konsep lain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2. Beberapa Contoh Konsep

| Seni- seni Bahasa | Sains (IPA) | Matematika |
|--------------------------------|-----------------------|-------------------------|
| Homonimi | Nucleus | Seperangkat |
| Antonimi | Mitosis | Angka rasional |
| Silabe | Evaluasi | Penyebut paling rendah |
| Aliterasi | Mesoderm | Persamaan kuadrat |
| Pantun | Metamorfosis | Eksponen (pangkat) |
| Kesimpulan | Air keras | Dasar |
| Tragedi | Dasar | Tangen (garis singgung) |
| Gerund | Ganggang | Sudut |
| Alur | Buah | Aksioma |
| Prefiks | Energi | |
| | Tanaman | |
| Ilmu Sosial (IPS) | Musik | Seni |
| Sistem negara bagian (federal) | Melodi | Garis |
| Hawa | Ritme | Tekstur (komposisi) |
| Pajak | Sinkonasi | Batik |
| Inflasi | Keselarasan (harmoni) | Realism |
| Boikot | Acapela | Kubisme |

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan konsep adalah kata-kata atau frasa kata yang mengelompok yang memberi arti terhadap fakta yang berkaitan yang memiliki karakteristik umum.

c. Generalisasi

Menurut Sapriya (2011: 50), generalisasi merupakan suatu ungkapan/ pernyataan dari dua atau lebih konsep yang saling terkait.

Generalisasi memiliki tingkat kompleksitas isi, disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Misalnya:

- Apabila orang tidak mau memelihara hewan peliharaannya, maka hewan tersebut pasti mati.
- Memelihara hewan peliharaan dapat berakibat bagi orang lain di samping bagi pemiliknya sendiri.

Menurut Eggen dan Kauchak dalam Jacobsen dkk (2009: 101), generalisasi adalah pernyataan-pernyataan mengenai pola-pola yang ada dalam dunia, baik pola-pola yang memiliki hubungan korelasional maupun hubungan kausal. Istilah lain yang digunakan untuk merujuk pola-pola ini adalah aturan, prinsip, atau hukum. Beberapa contoh generalisasi yang menggambarkan hubungan sebab akibat adalah sebagai berikut:

- 1) Merokok dapat menyebabkan kanker.
- 2) Kekurangan sinar matahari dapat menyebabkan tanaman tinggi.
- 3) Panas dapat membuat molekul berpindah lebih cepat.

Generalisasi-generalisasi di atas menggambarkan sebuah hubungan antara beberapa konsep dimana sesuatu menyebabkan sesuatu yang lainnya muncul. Jenis generalisasi lain menggambarkan sebuah hubungan antar beberapa konsep dimana suatu keadaan biasanya diikuti atau dihubungkan dengan keadaan lain. Contohnya adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu yang dihabiskan untuk mempelajari sebuah materi pelajaran berhubungan dengan prestasi yang nantinya akan mampu dicapai pada saat itu.
- 2) Keluarga yang berstatus ekonomi rendah memiliki anak lebih banyak dibanding keluarga yang berstatus ekonomi lebih tinggi.
- 3) Masalah manajemen lebih banyak terjadi saat siswa bekerja saat secara individual dibanding saat mereka bekerja dalam bentuk kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan generalisasi adalah sejumlah konsep atau gabungan dari beberapa konsep yang memiliki karakteristik dan makna yang sama dan saling berhubungan untuk menjelaskan tentang suatu hal.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Ranah kognitif pada aspek pengetahuan.

Peneliti akan menilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, khususnya pada aspek pengetahuan. Aspek pengetahuan yang akan dinilai adalah yang berisi tentang fakta, konsep, dan generalisasi yang ada dalam materi IPS perjuangan melawan penjajah dengan indikator Sumpah Pemuda dan masa penjajahan Jepang.

2. Ranah afektif, pada aspek internalisasi nilai.

Menurut Sudjana (2010: 30), internalisasi nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Internalisasi nilai yang peneliti nilai adalah siswa mampu menginternalisasi nilai budaya dan karakter bangsa semangat kebangsaan. Menurut Ramly (2010: 10), semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Peneliti memilih karakter dan budaya bangsa semangat kebangsaan karena sesuai dengan materi IPS yaitu perjuangan melawan penjajah.

3. Ranah psikomotor, peneliti akan meneliti hasil belajar aspek psikomotor dari penerapan penilaian aspek afektif oleh siswa dari indikator menyanyikan lagu-lagu perjuangan.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Menurut Sunaryo (1989: 140), *role playing* adalah permainan peran yang diselenggarakan dimaksudkan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan, mengekspose kejadian-kejadian masa kini, dan sebagainya.

Menurut Zaini (2008: 98), *role play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Menurut Cahyo (2013: 232), *role playing* adalah

salah satu model pembelajaran yang perlu menjadi pengalaman bagi peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran pengetahuan sosial dan kewarganegaraan di dalamnya.

Menurut Savage (1996: 212), *role playing is adaptable for use with learners at all elementary grade levels. It begin with a problem. We often find it useful to introduce pupils to the tecnique by presenting them with a situation they or members of their family might have faced.*

Terjemahan dalam Bahasa Indonesia

Role playing dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar pada semua kelas. Kami sering menemukan *role playing* berguna untuk memperkenalkan kepada siswa situasi kehidupan mereka atau anggota keluarga mereka.

Menurut Joyce dkk (2009: 329), model ini berpandangan bahwa ada kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini, siswa dapat memahami dan merenungkan sampel kehidupan. Menurut Joyce dkk (2009: 321), konsep peran merupakan salah satu pusat teori dasar dari model *role playing*. Ia juga menjadi tujuan utama dalam model ini.

Menurut Joyce dkk (2000: 70),

The role playing model is extremely versatile and applicable to several important educational objectives. Through role playing, student can increase their abilities to recognize their own and other people's

feelings, they can acquire new behaviors for handling previously difficult situations, and they can improve their problem-solving skills.

In addition to its many uses, the role-playing model carries with it an appealing set of activities. Because students enjoy both the action and the acting, it is easy to forget that role play itself is a vehicle for developing the content of the instruction.

Terjemahan dalam bahasa Indonesia:

Model *role playing* adalah percakapan dalam berbagai hal dan penerapannya untuk beberapa sasaran pendidikan yang penting. Melalui *role playing* murid-murid dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk mengenal diri mereka dan perasaan orang lain, mereka dapat memperoleh kemampuan baru untuk menangani situasi kesulitan awal, dan mereka dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Kesimpulannya model *role playing* ini sebuah aktifitas yang menarik, karena murid-murid senang dengan aksi dan perannya, hal ini mudah untuk dilupakan bahwa *role playing* sendiri untuk mengarahkan dalam mengembangkan isi dari instruksi.

Jadi menurut Joyce dkk bahwa *role playing* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran, fungsi dari bermain peran tersebut adalah agar siswa mampu mengenali dirinya dan dapat mengetahui perasaan orang lain. Melalui *role playing*, siswa tidak sadar bahwa mereka sedang melakukan pembelajaran dan sedang menerima materi yang baru. Siswa tidak sadar sedang menerima materi pelajaran, karena siswa merasa lebih senang

dengan bermain peran dan mereka terfokus sedang bermain peran bukanlah sedang mengikuti pelajaran seperti biasanya.

Menurut Jarolimek (1977: 217),

Role playing is the enactment or enactment of a situation in which the players assume certain roles, are confronted with a problem involving a moral or value dilemma, and one that requires players to make a decision. Role playing is more structured than dramatic play. It is problem oriented and the alternatives available to the individual players are usually defined within specified limits. The consequences that flow from each choice are not always predictable.

Terjemahan dalam Bahasa Indonesia

Role playing adalah memainkan atau memainkan lagi situasi yang pemainnya mengambil peran, mereka dihadapkan dengan masalah yang meliputi moral atau nilai dan satu pemain membutuhkan untuk membuat keputusan. *Role playing* lebih terstruktur daripada bermain drama. *Role playing* berorientasi pada problem para pemain biasanya menghadapi alternatif pada waktu yang terbatas. Konsekuensinya bahwa aliran dari masing-masing pilihan tidak selalu diramalkan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaan pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, materi tersebut dapat berupa materi sejarah yang telah terjadi pada masa lampau, peristiwa pada masa kini maupun peristiwa ramalan pada masa depan. Model *role playing* sesuai jika digunakan

untuk pembelajaran mata pelajaran IPS dan PKn. Peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk mata pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah.

Menurut Zaini (2008: 100), pengajar melibatkan peserta didik dalam *role play* karena satu atau lebih alasan di bawah ini.

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praksis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik yang sah.
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.

13) Memberi feedback yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan alasan bahwa siswa kelas V berada pada masa perkembangan kognitif operasional konkret, dengan salah satu cirinya adalah bahwa mereka dapat berpikir secara logis jika pembelajaran disampaikan dalam bentuk nyata. Melalui *role playing* materi perjuangan melawan penjajah dapat disajikan secara nyata, karena para siswa bermain peran sesuai dengan isi materi pelajaran. Diharapkan dengan menggunakan model *role playing* siswa dapat memahami materi bukan menghafal materi.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Role playing*

Menurut Joyce dkk (2011: 342), model *role playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Eksplorasi perasaan.
- 2) Eksplorasi tingkah laku, nilai dan persepsi.
- 3) Pengembangan skill dan sikap pemecahan masalah.
- 4) Eksplorasi materi yang akan dibahas.
- 5) Membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.
- 6) Memudahkan individu untuk bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya permasalahan antarmanusia.

- 7) Menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.
- 8) Memberi tawaran penting dalam memecahkan dilema interpersonal maupun sosial.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Joyce dkk (2000: 75), langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) *Wharm up the group*
Identity or introduce problem, make problem explicit, interpret problem story, explore issues, explain role playing.
- 2) *Select participants*
Analyze roles, select role players.
- 3) *Set the stage*
Set line of action, restate roles, get inside problem situation.
- 4) *Prepare the observers*
Decide what to look for, assign observation tasks.
- 5) *Enact*
Begin role play, maintain role play, break role play.
- 6) *Discuss and evaluate*
Review action of role play (events, positions, realism), discuss major focus, develop next enactment.
- 7) *Reenact*
Play resived roles, suggest next steps or behavioral alternatives.
- 8) *Discuss and evaluate*
As in phase six
- 9) *Share experience and generalize*
Relate problem situation to real experience and current problems, explore general principles of behavior.

Terjemahan dalam bahasa Indonesia

1) Menghangatkan situasi kelas

Mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan masalah dalam cerita dan menelusuri isu, menjelaskan *role playing*. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa terlebih dahulu, kemudian guru menjelaskan model pembelajaran yang akan dipakai yaitu model pembelajaran *role playing*. Guru menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh siswa dalam *role playing*.

2) Memilih partisipan

Menganalisis peran, memilih pemain peran. Guru menjelaskan tokoh yang terdapat dalam materi pelajaran, guru menjelaskan karakteristik para tokoh, kemudian guru memilih beberapa siswa untuk memainkan peran para tokoh.

3) Mengatur tempat pentas

Mengatur rangkaian tindakan, merkapitulasi peran, mendalami situasi-situasi problematik. Guru memberi tahu kepada siswa mengenai alur jalannya cerita yang akan dimainkan oleh siswa.

4) Menyiapkan pengamat

Mempersiapkan apa yang akan dicari, menugaskan observasi. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang. Setiap kelompok diberi tugas untuk mengamati permainan *role playing*.

5) Memerankan

Memulai permainan peran, mengukuhkan permainan peran, menghentikan permainan peran. Guru menuruh siswa yang telah ditunjuk untuk bermain *role playing*, guru mengatur jalannya *role playing*, dan menghentikan *role playing* jika sudah selesai.

6) Diskusi dan evaluasi

Mereview tindakan dalam *role playing* (peristiwa, posisi, dan realisme), mendiskusikan fokus utama, mengembangkan pemeranan selanjutnya.

7) Memerankan kembali

Memainkan peran yang telah diubah, menyarankan langkah-langkah selanjutnya. Guru menjelaskan permainan *role playing* selanjutnya, guru menjelaskan karakteristik tokoh dan langkah-langkah yang harus dijalankan para tokoh.

8) Mendiskusikan dan mengevaluasi

Sama dengan nomor 6.

9) Berbagi dan mengembangkan pengalaman

Menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi dan masalah-masalah mutakhir. Guru bertanya pada siswa mengenai pengalamannya bermain *role playing*.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian

Menurut Sapriya (2011: 19), istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat.

Menurut rumusan NCSS atau the National Council for the Social Studies (NCSS) dalam Savage dan Armstrong (1992: 9),

Social studies is the integrated study of the 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 the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world

Terjemahan dalam Bahasa Indonesia:

Pembelajaran sosial adalah pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan sosial dan kemanusiaan untuk memajukan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program sekolah pembelajaran sosial dibagi dalam pengoordinasian pembelajaran yang sistematis seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filosofi, ilmu pengetahuan politik, psikologi, agama dan sosiologi, boleh dikatakan isinya sesuai dengan kemanusiaan, matematika, ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama

dari pembelajaran sosial adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan untuk menginformasikan dan memutuskan alasan untuk menjadi masyarakat yang baik sebagai warga negara dengan berbagai macam kebudayaan, masyarakat yang demokratis di sebuah negara yang merdeka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, maupun di tingkat pendidikan tinggi. Materi mata pelajaran IPS cukup luas, yaitu meliputi sejarah, ilmu bumi, ilmu-ilmu sosial, humanitis dan ekonomi. Tujuan mata pelajaran IPS adalah mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup dalam masyarakat yang demokratis.

b. Ruang Lingkup

Menurut Sapriya (2011: 194), dalam dokumen Permendiknas 2006 dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Dari ketentuan ini, maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial.

Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dalam penelitian ini, ruang lingkup pada mata pelajaran IPS kelas V semester II adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi: 2.Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi IPS untuk Penelitian

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 2.1. Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang | - Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda - Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia |

c. Tujuan

Menurut Sapriya (2011: 194), mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan penjelasan UU Sisdiknas Pasal 37 dalam Sapriya (2011: 45), bahwa kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, sejarah, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

★ Menurut Solihatin (2009: 15), pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Jadi dapat disimpulkan oleh peneliti, bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan warga negara agar dapat hidup dalam masyarakat pada masa kini maupun masa yang akan datang. Selain itu mata

pelajaran IPS juga untuk menjadikan warga negara bisa hidup dalam masyarakat yang demokratis.

5. Materi Perjuangan Melawan Penjajah

Materi yang digunakan oleh peneliti adalah perjuangan melawan penjajah, dengan mengambil indikator peristiwa Sumpah Pemuda dan pendudukan Jepang di Indonesia.

Sumpah Pemuda diikrarkan pada tanggal 28 Oktober 1928. Sebelum ada Sumpah Pemuda, di Indonesia terdiri dari beberapa organisasi seperti Jong Java, Jong Sumatranen Bond, Jong Minahasa, Jong Celebes, dan sebagainya. Organisasi-organisasi pemuda tersebut mengadakan Kongres Pemuda I dan Kongres Pemuda II. Kongres Pemuda menghasilkan Sumpah Pemuda. Sebelum Sumpah Pemuda diikrarkan dinyanyikan lagu Indonesia Raya yang pertama kali oleh penciptanya yaitu WR. Supratman.

★ Jepang datang ke Indonesia pada tanggal 11 Januari 1942 di Tarakan. Jepang datang ke Indonesia dengan propagandanya yaitu 3 A, Jepang cahaya Asia, Jepang pelindung Asia, Jepang Pemimpin Asia. Penjajahan Jepang membuat rakyat Indonesia menderita, sehingga muncul para tokoh yang melawan Jepang yaitu Tengku Abdul Jalil, Zainal Mustofa, Supriyadi dan sebagainya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ba'diyatun Sa'diyah (2013) tentang keefektifan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Mlatiharjo 1 Semarang, dengan metode penelitian kuantitatif eksperimen menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Mlatiharjo 1 Semarang.

Penelitian oleh Rahmi Yanti Harahap (2013) tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat komunikasi kelas XI AP SMK Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2012/2013, dengan metode penelitian kuantitatif eksperimen juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar komunikasi siswa kelas XI AP SMK Prayatna 1 Medan.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini karena terdapat beberapa variabel yang diteliti memiliki kesamaan yaitu menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Unsur penelitian yang berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan dalam pembelajara IPS di kelas V SD.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar bergantung pada guru. Salah satu pendukung keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Penggunaan model pembelajaran oleh guru harus bervariasi, agar siswa tidak merasa bosan dengan model yang selalu sama yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Materi pada mata pelajaran IPS kelas 5 sebagian besar adalah materi tentang peristiwa sejarah, misalnya sejarah tentang perjuangan melawan penjajah Belanda dan Jepang. Materi sejarah pada dasarnya adalah materi yang isinya tentang cerita pada masa lampau. Jadi dapat dikatakan bahwa materi sejarah adalah materi yang abstrak. Dikatakan abstrak jika guru hanya menceritakan sejarah tersebut kepada siswa, tanpa menjadikan pembelajaran lebih konkret.

Berdasarkan pengamatan peneliti, bahwa siswa kelas V sekolah dasar rata-rata perkembangan kognitifnya berada pada masa operasional-konkret. Anak-anak yang berada pada masa operasional-konkret adalah anak-anak yang berumur antara 7-11 tahun, dan melihat daftar siswa rata-rata kelas V A dan V B SD Negeri Menganti, mereka berusia sekitar 9 sampai 11 tahun. Salah satu ciri pada tahap perkembangan kognitif operasional-konkret adalah siswa mampu mengatasi masalah-masalah konkret secara logis.

Materi sejarah merupakan materi yang abstrak, sedangkan siswa kelas 5 yang berada pada masa operasional-konkret yang salah satu cirinya adalah dapat

memecahkan masalah secara logis jika masalah tersebut bersifat konkret. Jadi siswa kurang mampu memecahkan masalah jika permasalahannya bersifat abstrak. Jika guru menyampaikan materi sejarah dengan metode ceramah, maka siswa kurang memahaminya. Guru harus berusaha untuk menyampaikan materi sejarah dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa menjadikan isi cerita sejarah menjadi peristiwa yang nyata atau konkret.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyajikan materi yang abstrak menjadi materi yang konkret adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk sebuah peran yang dilakukan oleh siswa. Siswa lain yang tidak bermain peran membentuk kelompok, untuk mengamati jalan cerita yang ada dalam permainan peran yang disajikan. Model *role playing* menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga pembelajaran akan bermakna bagi siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Menganti.