

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti, proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindakajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisasi lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran (dalam Mega Lestari, 2012:10).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Sutirman, 2013:23).

Proses pembelajaran sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam

konteks pendidikan, gurumengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan aspek kognitif, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap aspek afektif, serta keterampilan aspek psikomotor seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik (Muhammad Iqbalisar T. dkk, 2010:264).

Gagne (Mega Lestari, 2012:11) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari 1) *stimulus* yang berasal dari lingkungan, dan 2) *proses kognitif* yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat alat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa komponen (Regina, 2012:14), yaitu:

- a. Siswa: seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan;
- b. Guru: seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif;
- c. Tujuan: pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
- d. Isi Pelajaran: segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan;

- e. Metode: cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan;
- f. Media: bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa;
- g. Evaluasi: cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Landasan lebih lanjut adalah teori Gestalt (Nana Syaodih, 2005: 155). Menurut pandangan teori Gestalt seseorang memperoleh pengetahuan melalui sensasi atau informasi dengan melihat strukturnya secara menyeluruh kemudian menyusunnya kembali dalam struktur yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami. Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt berposisi terhadap teori strukturalisme. Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil. Istilah Gestalt mengacu pada sebuah objek/figur yang utuh dan berbeda dari penjumlahan bagian-bagiannya.

Aplikasi teori Gestalt (Nana Syaodih, 2005:156) dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa;
- b. Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran;
- c. Perilaku bertujuan (*puspositive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai;

- d. Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada;
- e. Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat.

Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didupakannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

## **2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran di SD**

Pembelajaran di SD hendaknya memperhatikan empat prinsip (1) prinsip latar belakang, adalah keadaan dimana siswa telah mengetahui hal lain secara langsung atau tidak langsung dengan bahan yang akan dipelajari (2) prinsip belajar sambil bekerja sangat penting karena pengalaman yang diperoleh melalui bekerja tidak mudah dilupakan (3) prinsip belajar dan bermain, penting karena bermain merupakan keaktifan siswa yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan. Suasana seperti ini akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat (4) prinsip belajar keterpaduan, mengharapkan agar guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan antara materi yang satu dengan materi yang lain, baik dalam satu bidang studi maupun dengan bidang studi lainnya. Pemaduan konsep dapat membuat materi pelajaran lebih bermakna. Mikarsa dkk (2007).

Salah satu contoh strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi *Contextual Teaching and learning* dan terkait dengan Pendidikan Berorientasi Kecakapan hidup (*life skill*) terutama pada mata pelajaran IPS. Kegiatan Belajar

Mengajar (KBM) di sekolah antara lain mengenai Empat Pilar Pendidikan yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri/mandiri (*learning to be*), belajar untuk kebersamaan (*learning to live together*). Dalam pembelajaran Pendidikan di SD manajemen sumber belajar sangat penting sehingga alternatif pemilihan materi ajar lebih bersifat strategis dan menghindari *textbook thinking*.

Sesuai dengan metodologi pengajaran, pendidikan dapat ditampilkan dalam kombinasi pembelajaran berbasis inkuiri, problematika, kontribusi, dan etos kerja aktual. Hal tersebut dapat direalisasi dengan menggunakan Model Pembelajaran Tematik Pembelajaran Tematik sebagai suatu konsep merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa pokok bahasan, sub pokok bahasan, atau beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Dengan pendekatan Tematik siswa akan memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami sebelumnya.

## **B. Pembelajaran IPS**

### **1. Hakikat Pembelajaran IPS**

Secara sederhana IPS ada yang mengartikan sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh anak didik di tingkat sekolah dasar dan menengah. IPS sering disebut dengan istilah *Social Education* dan *Social Learning*. Kedua istilah tersebut menurut Cheppy lebih menitik beratkan kepada berbagai pengalaman di sekolah yang dipandang dapat membantu anak didik untuk lebih mampu bergaul di tengah-tengah masyarakat.

IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Nasution (Isjoni, 2009:21) mengemukakan bahwa “ilmu pengetahuan sosial ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya”.

Sedangkan menurut Hasan (Isjoni, 2009:22) “pendidikan Ips dapat diartikan sebagai pendidikan memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berfikir, dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu sosial”.

IPS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik tingkah laku perorangan maupun tingkah laku kelompok, Silvester Petrus Taneo, dkk, dalam (Dr Saprya dkk. 2007:2). Secara mendasar Sumaatmaja dalam (Dr Saprya dkk. 2007:2) menyatakan pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Sedangkan menurut (Kurikulum 2006) Ilmu Pengetahuan sosial sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik selaku individu maupun kelompok dan mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

## **2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di kelas V SD**

Ruang lingkup pengajaran IPS di SD meliputi keluarga, masyarakat setempat, uang, pajak, tabungan, ekonomi setempat, wilayah propinsi, wilayah kepulauan, wilayah pemerintah daerah, negara republik Indonesia. Mengenal kawasan dunia lingkungan sekitar dan lingkungan sejarah (KTSP, 2006). Dalam Kurikulum (2006) IPS mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.

Untuk membina konsep dan pengembangkan generalisasi diperlukan keterampilan-keterampilan khusus. Dalam pengajaran IPS keterampilan yang akan dikembangkan meliputi keterampilan motorik, keterampilan intelektual dan keterampilan sosial Taneo (dalam Yeni Yuniarti jurnal pendidikan dasar UPI 2010). Strategi dalam menanamkan konsep pada peserta didik hendaknya didasarkan pada keperluan, ketepatan, kegunaan, dan kemudahan. Oleh karena itu guru harus menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran.

Dalam KTSP (2006) untuk mata pelajaran IPS kelas IV materi pokok untuk semester ganjil meliputi peta lingkungan setempat, kenampakan alam

sosial dan budaya, sumber daya alam kita, peninggalan sejarah Indonesia; kepahlawanan dan patriotisme. Sedangkan untuk semester genap materi pokoknya meliputi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi, koperasi, perkembangan teknologi, dan masalah sosial.

Dari pendapat para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai tingkat selanjutnya atau untuk membekali peserta didik ketika terjun kemasyarakat untuk membekali mereka dengan pengetahuan sosial, sejarah, budaya, ekonomi, dan dunia sehingga mereka siap dan mampu menghadapi segala tantangan yang akan mereka hadapi pada masa kini dan masa yang akan datang.

### **C. Aktivitas Belajar**

Aktivitas menurut para ahli:

- a. Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktifitas (Anton M. Mulyono dalam Udin S Winata Putra. 2008: 1.4).
- b. Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani (Sriyono dalam Udin S Winata Putra.2008: 1.4)

#### **1. Klasifikasi Aktivitas Belajar**

Dalam pembelajaran perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pengetahuan, apakah mereka aktif atau pasif.



Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut Paul B. Dierich menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan-kegiatan visual (*Visual activities*).

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

b. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral/Oral Activities*) Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening Activities*).

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan-kegiatan Menulis (*Writing Activities*).

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e. Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing Activities*).

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.

### Faktor pendorong

#### 1. Faktor internsik

Yang mana faktor intern ini muncul dari dirinya sendiri berkat motivasi dirinya dengan berkeinginan untuk belajar tanpa ada suruhan atau motivasi dari

orang lain, tetapi motivasi itu muncul sendiri dari diri pribadi sendiri. Sebab-sebab faktor intern pendorong belajar ialah :

- a) Motivasi
- b) Minat
- c) Bakat
- d) Keninginan sendiri untuk lebih maju

Dengan sebab-sebab itulah faktor pendorong belajar muncul dari faktor intern (dari dalam). Dengan faktor intern inilah siswa itu dalam belajarnya aman dan cepat mengerti, karena sifat berkeinginan belajar itu muncul dari diri sendiri tidak dari orang lain.

## 2. Faktor eksternsik

Faktor enkstren ini ialah yang mana faktor pendorong siswa dalam belajar ini muncul dari bimbingan orang lain atau motivasi muncul dari orang lain, tidak dai diri sendiri. Yang mana faktor pendorong siwa ekstern ini muncul dari berbagai pihak yaitu :

- a) Keluarga

Yang mana faktor keluarga yang banyak memberi motivasi kedalam diri anak tesebut selagi keluarga itu keluarga yang peduli kepada pendidikan dan segala macam nya terhadap anak.

b) Lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat ini juga bisa memberikan sifat yang buruk dan baik, tetapi kalau lingkungan masyarakat yang baik, bisa mempengaruhi faktor pendorong siswa itu untuk lebih giat lagi belajarnya.

c) Teman sebaya

Teman sebaya bisa mempengaruhi siswa itu untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk dalam motivasi belajar, karena berkat teman di sekolah lah yang banyak mempengaruhi siswa untuk lebih baik dan buruk. Apabila seseorang mendapat teman sebaya yang baik, maka motivasi belajar anak itu akan lebih baik karena motivasi teman yang baik, begitu pula sebaliknya. Faktor penghambat, Faktor-faktor yang dapat menghambat anak belajar di sekolah salah satunya adalah :

(a) Metode mengajar

Dalam mengajar guru memerlukan metode yang cocok. Metode ini dimaksudkan agar materi yang disampaikan oleh guru terasa menarik dan siswa mudah menyerapnya.

(b) Kurikulum yang tepat

(c) Penerapan disiplin

(d) Hubungan siswa dengan guru maupun teman

(e) Tugas rumah yang terlalu banyak

(f) Sarana dan prasarana.

## **D. Metode Bermain Peran**

### **1. Pengertian Bermain Peran**

Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pantas. Bermain peran (*role Playing*) adalah salah satu metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Selain itu *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.

Adapun Uno (2008: 25) menyatakan bahwa “metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah metode yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan padakesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Isjoni, 2009).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa metode *role playing* adalah metode bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas.

## **2. Langkah-langkah Penggunaan Metode Bermain Peran**

Agar dalam pelaksanaannya tidak mengalami kekakuan dalam prosesnya, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu.

Menurut Suherman (2009:7) bahwa sintak dari metode pembelajaran bermain peran adalah:

1. Guru menyiapkan skenario pembelajaran;
2. Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut;
3. Pembentukan kelompok murid;
4. Penyampaian kompetensi;
5. Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya;
6. Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh kelakon;
7. Presentasi hasil kelompok;
8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Selanjutnya menurut Uno (2008:26) bahwa prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah, yaitu:

1. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi murid atau sengaja

disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat murid berpikir tentang hal tersebut.

## 2. Memilih pemain

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya.

## 3. Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan murid dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

## 4. Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

## 5. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak murid yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar dari jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

## 6. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada murid yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

## 7. Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan dengan baik, murid dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

## 8. Diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang murid memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

## 9. Berbagi pengalaman dan diskusi

Murid diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya murid menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari murid tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, murid akan belajar tentang kehidupan.

Aswan, Zaim (2006), mengemukakan bahwa langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut.

### 1. Langkah pertama : Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta.

Pada awalnya kegiatan ini dapat diangkat dari kehidupan anak sekitarnya, sehingga siswa tersebut akan muncul suatu imajinasi yang akan mendorong untuk ingin tahu, dan muncul pertanyaan apa?, bagaimana?, mengapa?. Ada beberapa permasalahan yang dapat diangkat untuk dipertimbangkan dalam memotivasi siswa. Menurut Sadali (1999), permasalahan anak harus : 1) aktual, 2) langsung menyangkut kehidupan para siswa, 3) menarik dan merangsang para siswa, 4) problematik dan memungkinkan berbagai alternatif pemecahan.

### 2. Langkah kedua : Memilih peran

Pada tahapan ini guru harus mampu memilih siswa sebagai peran yang akan dilakoni sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya. Contoh sebagai tokoh Pangeran Diponegoro. Dalam pemilihan peran ini memang tidak semua siswa terpilih sebagai peran tokoh, tetapi ada pula yang menjadi peran pembantu untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk pemilihan ini guru tidak bisa menunjuk sembarangan melainkan diajukan terlebih dahulu kepada siswa, siapa yang sanggup untuk menjadi tokoh atau peran dalam cerita. Baru apabila ada kesulitan, guru menentukan dan membimbing sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapainya.

### 3. Langkah ketiga : Menyiapkan sebagai pengamat yang akan dicapai.

Pengamat ini adalah siswa-siswa yang belum menjadi tokoh yang berperan dalam pembelajaran. Namun dalam gilirannya siswa yang menjadi pengamat, akan menjadi peran tokoh, karena ada saat giliran pertama kemungkinan ada peran yang belum tampil (*action*) sebagaimana karakter tokohnya. Pengamat ini tugasnya mengamati proses pembelajaran yang menampilkan tokoh-tokoh yang diperankan oleh teman-temannya. Apakah

proses pembelajaran tadi sesuai dengan alur cerita atau belum, dan peran mana yang belum sesuai dengan karakter tokohnya.

4. Langkah keempat : Menyusun skenario pembelajaran

Pada tahap ini, menyusun skenario untuk masing-masing peran dan dibuat narasi. Begitu pula untuk adegan dipersiapkan, kapan mulainya, apa perlengkapannya, Bagaimana pentas (*action*)

5. Langkah kelima : Pemeranan

Pada tahap ini, siswa melaksanakan pemeranan sebagaimana yang telah direncanakan. Pada permulaan ini kemungkinan timbul kekakuan tingkah mereka masih perlu penyesuaian situasi dan kondisi. Dan kemungkinan ada pembicaraan yang menyimpang dari skenario. Proses ini akan terjadi dan kelemahan ini akan timbul peran mana yang kurang cocok memerankan yang dimainkannya. Kemungkinan pula dalam bemarkah anak ada yang mampu untuk menjadi perannya.

6. Langkah keenam : Tahapan diskusi dan evaluasi

Setelah langkah pemeranan telah selesai dilakukan, maka dalam tahapan ini guru bersama siswa mengadakan peninjauan kembali terhadap proses pembelajaran tadi. Kemungkinan masih banyak kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan baik dalam sikap, emosional maupun pentasnya. Apabila terjadi hal seperti ini maka guru harus mampu menjembatani siswa, agar tidak putus asa dan anak tetap termotivasi hingga jelas sasarannya. Pada saat diskusilah yang paling tepat untuk mengembangkan demokrasi siswa. Apabila belum kena sasaran bagi pemeran tadi perlu adanya peran penggantinya atau peran alternatif.

7. Langkah ketujuh : Melakukan pemeranan ulang

Pemeranan ini akan mempergunakan peran yang baru setelah ada pemilihan peran alternatif hasil diskusi.

8. Langkah kedelapan : Melakukan dan evaluasi tahap ke-2

Dalam tahap ini, seperti pada tahap diskusi dan evaluasi pertama. Namun kemungkinan pada tahap ini permasalahan yang dihadapi agak ringan. Yang nantinya dilanjutkan kepada evaluasi berikutnya hingga tujuan pembelajaran itu tuntas dan jelas dipahami oleh siswa.

9. Langkah kesembilan : Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Untuk dapat menyimpulkan tujuan yang hendak dicapai berdasarkan rencana pembelajaran awal, maka pada kesempatan ini siswa untuk membagi pengalaman yang mereka pernah lakukan. Tujuan ini untuk mengetahui sejauh mana empati mereka untuk menghadapi kenyataan yang



mereka miliki sekarang. Di sini akan nampak dan beragam pengalaman yang nantinya akan memperjelas kenyataan yang sebenarnya tentang konsep, fakta dan generalisasi.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran**

Seperti metode-metode pembelajaran yang lain, metode bermain peran juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Maksudnya, tidak semua materi bisa menjadi lebih baik bila menggunakan metode ini, akan tetapi harus dipilih dengan teliti oleh guru, mana yang baik menggunakan metode ini dan mana yang tidak.

Menurut Djumingin (2011:175-176) mengemukakan bahwa metode pembelajaran bermain peran juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut.

- a. Kelebihan metode pembelajaran bermain peran
  1. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
  2. Bagi siswa, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
  3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
  4. Berpikir dan bertindak kreatif.
  5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
  6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
  7. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
  8. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
  9. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- b. Kelemahan metode pembelajaran bermain peran
  1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
  2. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran.
  3. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama
  4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

Adapun menurut Poorman (2002) metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah:

- a. Kelebihan metode pembelajaran bermain peran
  1. Dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran.
  2. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
  3. Dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang
  4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari
  5. Dapat diterapkan dalam berbagai setting
- b. Kelemahan metode pembelajaran bermain peran
  1. Membutuhkan kerja keras semua pihak yang terlibat
  2. Alokasi waktu menjadi isu penting.

Selanjutnya menurut Suparman (2003) bahwa metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- a. Kelebihan metode pembelajaran bermain peran
  1. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
  2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
  3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
  4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
  5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
  6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- a. Kelemahan metode pembelajaran bermain peran
  1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif
  2. Banyak memakan waktu
  3. Memerlukan tempat yang cukup luas
  4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

### **E. Hasil Belajar**

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Muhammad Iqbalisar,dkk, 2010:3).

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa menurut W. Winkel (Miarso, 2009:10) adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung (Wina Sanjaya, 2006:38).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses yang bersifat relatif yang menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah

ditentukan. Hasil belajar dalam pengertian banyak berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (dalam Arif Sadiman, 2006:15) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

## **F. Prosedur Penilaian IPS di SD**

### **1. Pengertian Penilaian**

Menurut Sardiyo (2009: 3) penilaian adalah suatu proses sistematis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi suatu program. Penilaian merupakan suatu proses pengumpulan, pelaporan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pengukuran untuk menganalisis atau menjelaskan unjuk kerja atau prestasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang terkait.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Sukardi (2008:1) bahwa evaluasi atau penilaian merupakan proses yang menentukan kondisi, di mana suatu tujuan telah dapat dicapai. Evaluasi juga merupakan proses memahami, memberi arti, mendapatkan, dan mengkomunikasikan suatu informasi bagi keperluan pengambil keputusan. Menurut Oktaviandi (2012) penilaian atau assessment adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Penilaian hasil belajar pada dasarnya berfokus pada bagaimana guru dapat mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Guru harus mengetahui sejauh mana siswa telah mengerti

bahan yang telah diajarkan atau sejauh mana tujuan/kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang dikelola dapat dicapai.

Evaluasi, penilaian, dan pengukuran merupakan tiga istilah yang sering rancu untuk digunakan. Menurut Cangelosi dalam Oktaviandi (2012) dijelaskan bahwa:

1. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk menentukan nilai, kriteria-judgment atau tindakan dalam pembelajaran.
2. Penilaian dalam pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh
3. Tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar.
4. Pengukuran atau measurement merupakan suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas sesuatu yang bersifat numerik. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif, bahkan merupakan instrumen untuk melakukan penilaian. Dalam dunia pendidikan yang dimaksud pengukuran adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa penilaian adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan hasil belajar peserta didik sehingga menjadi informasi yang bermakna untuk pengambilan keputusan dalam menentukan tingkat pencapaian kompetensi.

## **2. Bentuk-bentuk Penilaian dalam Pembelajaran IPS di SD**

Adapun bentuk penilaian pembelajaran IPS menurut Oktaviandi (2012)

### 1. Tes Bentuk Isian

#### a. Wujudnya

Terdapat kekosongan dalam butir soal perlu diisi. Siswa diminta mencari sendiri bagian yang dapat melengkapi kekosongan itu.

### 2 Ragamnya (jenisnya)

#### a. Isian dan melengkapi.

Ragam ini mempunyai ciri-ciri antara lain:

##### 1) Berupa pertanyaan tak lengkap

##### 2) Adanya ruangan / tempat untuk mengisi pertanyaan itu.

#### b. Pertanyaan

Ragam ini diakhiri dengan tanda tanya, siswa diminta menuliskan jawabannya dalam ruang yang tersedia secukupnya;

#### c. Identifikasi atau asosiasi;

d. Ragam ini menghendaki jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan selalu menghubungkan dengan pertanyaan pokok;

### 3) Keberatan terhadap bentuk isian

a. Sukar membuat soal yang mampu mengukur jenjang kemampuan yang lebih tinggi dari penguasaan;

b. Jawabannya sukar dipastikan sebagai satu-satunya jawaban, dengan demikian kunci jawabannya pun sangat sukar ditentukan;

c. Skornya memakan waktu lama;



- d. Skornya kurang terandalkan;
- e. Faktor subjektivitas iktu berpengaruh dalam penilaian, jadi tidak objektif lagi.

## 2. Bentuk Pilihan Alternatif

Bentuk pilihan alternatif ditandai butiran soal yang diikuti oleh dua penilaian, dan siswa diminta memilih salah satu dari padanya yang merupakan penilaian sendiri.

Beberapa ragam pilihan alternatif.

### a. Ragam benar – salah

Ragam ini berupa pernyataan yang akan dinilai sebagai “benar” atau “salah”.

### b. Ragam betul – salah

Ragam ini terdiri dari sebuah kalimat, perhitungan atau ungkapan lain yang harus dinilai betul atau salah, tergantung pada tepat tidaknya tulisannya atau tata bahasanya.

### c. Ragam ya – tidak

Ragam ini terdiri dari pertanyaan langsung yang harus dijawab dengan ya atau tidak. Bentuk ini mempunyai kesamaan dengan bentuk Benar – Salah.

Perbedaannya hanya terletak pada jawabannya yaitu pada ragam Benar – Salah, jawabannya adalah Benar atau Salah, sedangkan ragam ini jawabannya adalah Ya atau Tidak.

### d. Ragam kelompok

Ragam ini terdiri dari satu item yang tidak lengkap dengan beberapa isian sebagai pelengkap, yang masing-masingnya harus isian sebagai pelengkap, yang masing-masingnya harus dinilai benar atau salah.

e. Ragam pembetulan

Dalam ragam ini siswa diminta untuk membetulkan setiap kesalahan dalam soal-soal dengan jalan mengganti bagian yang digaris bawah dengan yang benar.

3. Bentuk Menjodohkan

Terdiri dari serangkaian premis, serangkaian jawaban, dan petunjuk menjodohkan premis dengan jawaban-jawaban tersebut.

a. Wujudnya

Terdiri dari serangkaian premis, serangkaian jawaban, dan petunjuk menjodohkan premis dengan jawaban-jawaban tersebut.

b. Sistem penomoran

Tergantung pada sistem menjawab, yaitu:

1. Di lembar jawaban atau
2. Langsung dalam buku soal

Apabila item “di lembar jawaban” yang dipakai maka baik premis maupun jawaban diberi nomor atau tanda yang membedakan premis yang diberi nomor sedangkan jawaban tidak. Di depan jawaban ada ruang untuk menuliskan nomor jodohnya.

c. Sistem penjodohan

Ada dua sistem, yaitu:

1. Penjodohan sempurna
2. Penjodohan tidak sempurna

Dalam sistem penjumlahan sempurna, tiap satu butir dalam premis memiliki satu jawaban sebagai jodohnya. Sedangkan dalam sistem penjumlahan tidak sempurna terdapat dua atau lebih butir dalam premis yang bersama mempunyai satu pasangan (jodoh).

#### 4. Pilihan Ganda

##### a) Wujud tes pilihan ganda

Tes pilihan ganda terdiri dari:

##### 1. Item atau pokok soal

Berbentuk: a. Pertanyaan pengantar

b. Pernyataan tak lengkap

##### 2. Jawaban-jawaban

Berbentuk: a. jawaban yang diusulkan

b. Pengisian / pelengkap pernyataan

Jawaban terdiri dari:

a. Kunci, yaitu jawaban atau jawaban-jawaban yang benar, dan

b. *Distractor* atau pengecoh, yaitu jawaban yang tidak benar atau yang menyesatkan

Kunci dan *distractor option*. Dengan bentuk pilihan ganda:

a. Aspek yang lebih tinggi dapat diukur;

b. Kemungkinan benar karena tebakan lebih kecil;

c. Ragam variasi / bentuk dapat dibuat banyak;

d. Jawaban tidak harus mutlak benar, tetapi dapat berupa yang paling benar atau dapat pula mengandung beberapa jawaban yang memang benar semuanya.

b) Beberapa kritik terhadap bentuk tes objektif pilihan ganda dan B-S

1. Ragam jawaban yang benar

Salah satu dari kemungkinan itu mutlak benar, sementara yang lainnya mutlak salah.

2. Ragam jawaban yang paling benar (paling baik)

Kemungkinan jawabannya benar dengan tingkat kebenaran yang berbeda. Yang paling tinggi tingkat kebenarannya itulah yang paling benar.

3. Ragam banyak jawaban

Soal memiliki beberapa jawaban yang benar.

4. Ragam pernyataan tak lengkap (melengkapi pernyataan)

Ragam ini sering digunakan, dibandingkan bentuk pertanyaan.

5. Ragam negatif (pengecualian)

Ragam ini biasanya dipakai untuk bahan-bahan yang jawaban benarnya ada beberapa yang sama bobotnya, maka jawaban yang nampak “distractor” justru menjadi kunci dalam soal itu. Jawaban itu dapat berupa “yang salah sama sekali” atau yang benar tapi dengan bobot yang sangat kurang dibanding dengan yang lainnya.

6. Ragam jawaban terpadu

Ragam ini sama dengan ragam no.3, apabila menggunakan metode penilaian (skoring) satu soal satu nilai.

a. Jika nomor 1,2,3 benar

b. Jika nomor 1 dan 3 benar

c. Jika hanya nomor 4 yang benar

d. Jika semuanya benar

Ragam ini mempunyai beberapa versi, diantaranya sebagai berikut.

a. Bentuk urutan, misalnya:

1. Urutan kronologis suatu peristiwa
2. Urutan ranking
3. Urutan berat jenis zat dan sebagainya

b. Bentuk organisasi bagian

Biasanya terdapat pada bahasan, yakni mengatur urutan kalimat menjadi satu keseluruhan yang logis. Pada bentuk ini nampak kekurangan dalam pemberian nilai karena hanya satu nilai untuk tiap soal.

Menurut wujud soalnya:

a) Bentuk melengkapi X pilihan

Pernyataan dalam pokok soal tidak lengkap. Untuk melengkapinya disediakan beberapa kemungkinan bagian.

b) Bentuk analisis hubungan antar – hal

Pokok soal terdiri dari dua pernyataan yang terlebih dahulu harus dinilai betul atau salah. Kalau ternyata keduanya betul, barulah diteliti dan tidaknya hubungan sebab – akibat di dalamnya.

c) Bentuk melengkapi ganda

Pertanyaan dalam bentuk ini tidak lengkap. Kelengkapannya memiliki beberapa unsur yang penempatannya terpisah menurut peraturan/ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

d) Bentuk pemakaian, gambar dan grafik

Pokok soal terdiri dari diagram, gambar atau grafik yang dijabarkan beberapa soal. Jawaban soal-soal tersebut harus dicari dalam diagram, gambar atau grafik itu.

e) Analisis data

Pokok soal berupa suatu masalah (kasus) yang ingin dicarikan penyelesaiannya/jawabannya.

### **3. Jenis Penilaian**

Dalam pembelajaran IPS penilaian memiliki pengertian penilaian program, proses dan hasil pembelajaran IPS. Penilaian pembelajaran IPS yang berkesinambungan, sebaiknya dilakukan terus menerus sesuai dengan keterlaksanaan pembelajarannya. Penilaian seperti ini merupakan barometer atau pengecekan apakah proses yang berlangsung itu dapat diikuti dan dipahami oleh peserta didik, serta seberapa besar penguasaan atau pemahaman peserta didik. Evaluasi pembelajaran IPS pada setiap jenjang memiliki karakteristik tersendiri yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Organisasi materi pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak. Materi pendidikan IPS di Sekolah Dasar disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar siswa. Demikian juga halnya tema-tema sosial yang dikaji berangkat dari fenomena fenomena serta aktivitas sosial yang terjadi di sekitar siswa. Dengan demikian seorang guru yang akan melaksanakan proses pembelajaran IPS harus dibekali dengan sejumlah

pemahaman tentang karakteristik pendidikan IPS yang meliputi pengertian dan tujuan pendidikan IPS, landasan filosofis pengembangan kurikulum pendidikan IPS serta disiplin-disiplin ilmu sosial yang dikembangkan dalam pendidikan IPS.

#### 1. Evaluasi Dengan Penilaian Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai sejumlah tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang yang akan diuji. Hasil tugas ini biasanya dilukiskan dalam bentuk angka-angka yang dalam istilah teknisnya dinamakan scores, aspek kepribadian tersebut bisa berupa prestasi akademik, bakat, sikap, minat penyesuaian sosial dan lain-lain.

Tujuan dari evaluasi melalui penilaian tes adalah untuk mengetahui apakah seseorang siswa telah menguasai atau belum menguasai bahan pelajaran yang bersangkutan. Dengan evaluasi tes ini juga dapat melihat perbedaan kemampuan, bakat, sikap, minat atau aspek-aspek kepribadian lainnya.

Agar tes dapat menunaikan fungsinya sebagai alat pengukur yang baik, maka guru harus memperhatikan hal berikut dalam menyusun soal:

##### a. Validitas

Syarat ini menuntut keabsahan tes, dalam arti soal-soal yang diberikan benar-benar sesuai untuk mengukur dan mengungkapkan kemampuan yang menjadi tujuan instruksional.

##### b. Reliabilitas

Tes memberikan hasil yang konsisten dan mantap, hasilnya tidak menunjukkan perubahan atau penyimpangan seandainya diterapkan untuk mengukur kemampuan seseorang.

c. Objektivitas

Soal-soal tes seharusnya memberikan hasil sebagaimana adanya, tidak dipengaruhi oleh pemberi tes (guru) yang melakukan penukaran atau faktor pengganggu lainnya.

d. Efisiensi

Tes dapat dilaksanakan secara mudah, tidak memerlukan banyak waktu, tenaga, dan biaya, tetapi bisa memenuhi tujuan sebaik-baiknya.

2. Evaluasi Dengan Penilaian Non Tes

Salah satu ciri pembaharuan pengajaran ilmu pengetahuan sosial bersangkutan dengan lingkup tujuan yang hendak dicapainya, yang tidak terbatas pada aspek kognitif, tetapi mencakup aspek ketrampilan (*intellectual skill and social skill*) dan juga mencakup aspek afektif.

Sebagai konsekuensinya tujuan program pengajaran IPS harus mencakup ketiga aspek tujuan tersebut dan guru IPS harus mampu melaksanakan ketiga penilaian, yaitu:

a. Penilaian Ketrampilan

Untuk mengetahui ketrampilan seseorang mengetahui sesuatu diperlukan tes perbuatan (*performance tes*). Dalam melaksanakan tes ini perlu diperhatikan dan dibedakan antara hasil perbuatan dan proses pelaksanaan perbuatan itu sendiri.

b. Penilaian dengan Membuat Karangan (Laporan)



Dari hasil karangan siswa dapat diketahui seberapa jauh kemampuan menerakan kemampuan siswa tersebut karena untuk membuat karangan diperlukan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi karangan.

Dalam mengevaluasi karangan terdapat beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai patokan, seperti: materi dan sistematika karangan, data penunjang dan cara pengambilan keputusan.

c. Penilaian dari Segi Afektif

Aspek ini bersangkutan dengan perasaan dan sikap seseorang terhadap suatu stimulus. Aspek tujuan afektif mempunyai kedudukan penting dalam pengajaran IPS. Karena sering kali cara dan alasan seseorang melakukan suatu perbuatan lebih perlu diperhatikan dari pada jenis perbuatan itu sendiri.

d. Skala Pilihan

Skala Pilihan (*rating scales*) menyediakan daftar sebanyak 3-5 pilihan. Skala Pilihan dapat digunakan untuk: observasi, wawancara, angket, juga mengukur sikap, kebiasaan ataupun nikmat. Skala pilihan dapat digunakan untuk : observasi, wawancara, angket, sikap, kebiasaan, atau minat.

e. Studi Kasus

Studi Kasus diperlukan untuk mempelajari peserta didik yang bertingkah laku ekstrim. Di sekolah menengah, studi kasus dilakukan terhadap siswa yang bertingkah laku ekstrim, mengganggu dan perlu bantuan khusus.

f. Portofolio

Pendekatan portofolio adalah suatu penilaian yang bertujuan mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam mengkonstruksi merefleksikan suatu pekerjaan/

tugas dengan mengumpulkan bahan yang relevan dengan tujuan dan keinginan yang dikonstruksi oleh siswa dan selanjutnya dapat dinilai oleh guru. Dengan kata lain penilaian portofolio merupakan suatu pendekatan dalam penilaian kinerja siswa.

Sistem penilaian ini bermanfaat bagi guru untuk mengevaluasi kebutuhan, minat, kemampuan akademik dan karakteristik siswa secara individual.

Penilaian Ranah Ranah/dimensi keterampilan (*skill*) dan nilai-nilai (*values*) secara eksplisit tidak tertuang dalam SK-KD. Mengajarkan keterampilan (*skill*) dan nilai-nilai (*values*) dilakukan dengan cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Caranya adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran “inovatif” yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan (*skill*) dan nilai-nilai (*values*) yang akan diintegrasikan. Pembelajaran yang demikian menurut Joyce dan Weil (1996) mempunyai dua efek, yaitu efek pembelajaran (*instructional effect*) dan efek pengiring (*nurturant effect*). Efek pembelajaran mungkin dapat dilihat hasilnya dalam jangka waktu singkat. Sebaliknya efek pengiring membutuhkan waktu yang cukup lama. Teknik penilaian yang lebih cocok adalah non tes.

Acuan untuk menyusun prosedur pengintegrasian dan penilaian ranah keterampilan dan nilai-nilai sebagai berikut.

- a. menentukan aspek keterampilan atau nilai-nilai yang akan diintegrasikan;
- b. merancang metode pembelajaran dengan mengintegrasikan keterampilan atau nilai-nilai tersebut;

- c. merumuskan indikator pencapaian aspek keterampilan atau nilai-nilai yang diintegrasikan;
- d. menetapkan tingkat pencapaian setiap indicator;
- e. menetapkan skor tiap-tiap tingkatan;
- f. menyusun rubrik.

#### **4. Jenis Penyusunan Kriteria Penilaian**

Dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, guru harus dapat merumuskan tujuan-tujuan pengajaran agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sehingga fungsi penilaian dapat terwujud dan dapat memberikan gambaran terhadap penyusunan alat penilaian. Setelah itu guru harus mengkaji kembali materi pengajaran, apakah sudah sesuai dengan kurikulum dan silabus ataukah belum untuk perbaikan dalam proses pembelajaran dan penilain. Guru harus dapat menyusun alat penilaian yang cocok diterapkan di kelas yang sesuai dengan karakter anak didik sehingga hasil dari penilaian tersebut sesuai dengan tujuan penilaian tersebut.

Adapun prosedur yang dimaksud meliputi: penentuan tujuan penilaian, penyusunan kisi-kisi, perumusan indikator pencapaian, penyusunan instrument, telaah instrument, pelaksanaan penilaian, pengolahan dan penafsiran hasil penilaian, serta pemanfaatan dan pelaporan hasil penilaian. Adapun secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Penentuan tujuan

Penentuan tujuan penilaian merupakan langkah awal dalam rangkaian kegiatan penilaian secara keseluruhan, seperti untuk penilaian harian, tengah semester, akhir semester. Sehingga di sini jelas apa yang akan dinilai.

### 2. Penyusunan kisi-kisi

Kisi-kisi penilaian merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan perencanaan pembelajaran dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Di dalam silabus, pendidik menunjukkan keterkaitan antara SK, KD, materi pokok/materi pembelajaran, alokasi waktu, sumber belajar dengan indikator pencapaian KD yang bersangkutan beserta teknik penilaian dan bentuk instrument yang digunakan

### 3. Perumusan indikator pencapaian

Indikator pencapaian dikembangkan oleh pendidik berdasarkan KD mata pelajaran tersebut.

### 4. Penyusunan instrument

Instrument yang digunakan dalam penilaian meliputi tes dan non tes. Langkah-langkah penyusunan instrument disesuaikan dengan karakteristik teknik dan bentuk butir instrumennya.

### 5. Telaah instrument

Telaah instrument dapat dianalisis secara kualitatif ataupun kuantitatif. Telaah instrument secara kualitatif dengan menelaah atau mereviu instrument penilaian yang telah dibuat. Telaah mencakup substansi isi, konsep, dan bahasa yang

digunakan. Berdasarkan hasil telaah tersebut dilakukan revisi terhadap butir soal yang kurang baik.

#### 6. Pelaksanaan penilaian

Penilaian untuk mata pelajaran iptek dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, penugasan, dan pengamatan dengan menggunakan instrument yang sesuai dengan SK dan KD. Penilaian melalui ulangan dapat dilakukan dalam bentuk tes tertulis dan/ tes praktik tergantung pada karakteristik mata pelajaran.

#### 7. Pengolahan dan penafsiran hasil penilaian

Pengolahan hasil penilaian dilakukan oleh pendidik untuk memberikan makna terhadap data yang diperoleh melalui penskoran. Sedangkan untuk penafsiran hasil penilaian, guru membuat deskripsi hasil penilaiannya.

#### 8. Pemanfaatan dan pelaporan hasil penilaian

Hasil penilaian bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam upaya mengetahui tingkat keterlaksanaan dan ketercapaian program pembelajaran yang telah dilakukan, serta untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya. Pelaporan hasil penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan disampaikan dalam bentuk angka pencapaian kompetensi (nilai), disertai dengan deskripsi dan/ profil kemajuan belajar.

## **G. Kedudukan Pokok Bahasan “Menghargai Pahlawan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” dalam KTSP**

### **1. Standar kompetensi**

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

### **2. Kompetensi Dasar**

2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

### **3. Indikator**

1. Memperagakan aktivitas salah satu tokoh dalam proklamasi kemerdekaan sesuai dengan peran yang telah diberikan
2. Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang berperan dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan.

### **4. Materi Pokok**

- a. Peristiwa menjelang proklamasi
- b. Tokoh-tokoh proklamasi
- c. Menghargai jasa-jasa tokoh kemerdekaan

### **5. Alokasi Waktu**

2 x 35 menit

## **H. Penelitian yang Relevan**

Ilmu pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan di sekolah terutama di Sekolah Dasar, karena Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik selaku individu maupun kelompok dan mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Perlunya Ilmu Pengetahuan Sosial diberikan kepada semua peserta didik terutama peserta didik tingkat Sekolah Dasar dengan tujuan membekali kemampuan berinteraksi sosial, berkomunikasi, berhubungan dengan alam sekitar berkiprah dengan lingkungan beragam situasi dan kondisi, yang dapat berdampak positif atau berisiko negatif, yang semuanya memerlukan kajian serta pembenahan oleh berbagai disiplin ilmu agar kerukunan, keharmonisan eksistensinya berkembang, bertambah baik dari waktu ke waktu.

Dalam pelajarannya IPS memiliki cakupan materi yang sangat luas tetapi alokasi waktunya terbatas. Sehingga dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sekali media dan metode pembelajaran yang bisa mengatasi kejenuhan atau kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan metode pembelajaran tersebut, aktivitas dan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Penelitian yang dipilih adalah “penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia“ sebagai refleksi dari kurang keberhasilan yang dialami peneliti dalam pembelajaran menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian Titin (2007) menyatakan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD relatif meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai setiap siklusnya terus meningkat yaitu siklus 1 sampai siklus 3 secara berturut-turut adalah: 7,30 ; 8,00 ; dan 9, 20

Selain itu penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat digunakan untuk mata pelajaran lain seperti penelitian Suswandi (2009) membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan rata-rata nilai tiap siklusnya masing-masing berurutan 6,7 ; 7,5 ; dan 7,8

### **I. Kerangka Berfikir**

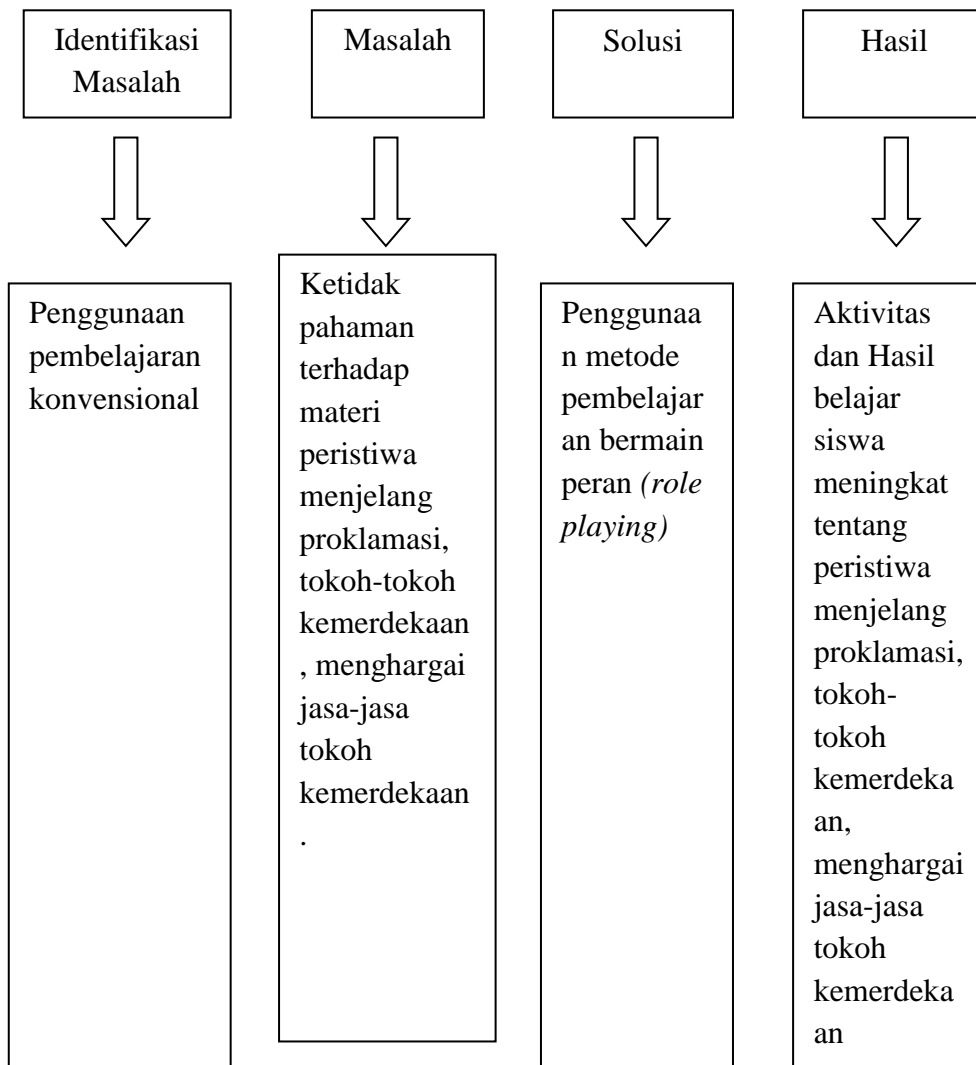
Ilmu pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan di sekolah terutama di Sekolah Dasar, karena Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik selaku individu maupun kelompok dan mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.



Perlunya Ilmu Pengetahuan Sosial diberikan kepada semua peserta didik terutama peserta didik tingkat Sekolah Dasar dengan tujuan membekali kemampuan berinteraksi sosial, berkomunikasi, berhubungan dengan alam sekitar berkiprah dengan lingkungan beragam situasi dan kondisi, yang dapat berdampak positif atau berisiko negatif, yang semuanya memerlukan kajian serta pembenahan oleh berbagai disiplin ilmu agar kerukunan, keharmonisan eksistensinya berkembang, bertambah baik dari waktu ke waktu.

Hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS selama ini masih dirasakan kurang memuaskan oleh beberapa kalangan, baik siswa, orang tua siswa maupun oleh kalangan pendidik. Kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga beberapa pelajaran dianggap sulit oleh siswa, termasuk didalamnya adalah mata pelajaran IPS.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**



## **J. Hipotesis Penelitian**

### **1. Hipotesis Umum**

Jika dalam pembelajaran menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia menggunakan metode pembelajaran bermain peran, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar akan meningkat.

## 2. Hipotesis Khusus

- a. RPP yang disusun dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran/*role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran/*role playing* dalam pembelajaran menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia maka akan meningkatkan hasil kelas V semester II SD Negeri Cimenyan 1.
- c. Aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran/*role playing* dalam pembelajaran menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia pada kelas V SDN Cimenyan 1.