

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Belajar dan Pembelajaran

Upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat berhasil dengan maksimal tanpa didukung oleh adanya peningkatan kualitas pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru itu berdampak pada rendahnya mutu hasil belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan kondisi yang kurang menguntungkan itu tidak berkelanjutan dan berkembang lebih jauh adalah dengan memberikan persepsi mengenai metode pembelajaran yang dipandang kondusif dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang dipandang kondusif dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran adalah metode pembelajaran *Role Playing*. Melalui kegiatan *role playing*, penulis mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahn masalah. Sebelum mengulas lebih dalam mengenai metode *role playing*, marilah kita mulai pembahasan ini dari belajar dan pembelajaran.

1. Belajar

Menurut thorndike dalam (Omar Hamalik, H. 43) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang

dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indra. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Menurut Watson dalam (Oemar Hamalik, H. 45) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus bebetuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur.

Dengan kata lain, walaupun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai faktor yang tidak perlu diperhitungkan. Ia tetap mengakui bahwa perubahan-perubahan mental dalam benak siswa itu penting, namun semua itu tidak dapat dijelaskan apakah seseorang telah belajar atau belum karena tidak dapat diamati.

Menurut Edwin Guthrie dalam (Nana Sudjana, H. 20) mengemukakan bahwa stimulus tidak harus berhubungan dengan kebutuhan atau pemuasan biologis, dia menjelaskan bahwa hubungan antara stimulus dan respon cenderung hanya bersifat sementara, oleh sebab itu dalam kegiatan belajar peserta didik perlu sesering mungkin diberikan stimulus agar hubungan antara stimulus dan respon bersifat lebih tetap.

Sedangkan menurut R.Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai pengalaman. Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk

memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi.

Adapun menurut Burton dalam Usman dan Setiasti (1993, H. 4), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak yang ada pada diri seseorang.

2. Pembelajaran

Menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan belajar sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Hamdani, 2011, H. 23).

Ahli lain menjelaskan bahwa pembelajaran adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-

komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar (Martinis Yamin, 2008, H. 22).

Lebih lanjut, menurut Martinis Yamin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen yang mempengaruhi pembelajaran, yaitu:

- a. Siswa, meliputi lingkungan, budaya, geografis, intelegensi, kepribadian, bakat dan minat.
- b. Guru, meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, beban mengajar, kondisi ekonomi, motivasi kerja, komitmen terhadap tugas, disiplin, dan kreatif
- c. Kurikulum
- d. Sarana dan prasarana pendidikan, meliputi alat peraga, laboratorium, perpustakaan, ruang keterampilan, ruang BK/BP, ruang UKS, dan lain-lain
- e. Pengelolaan sekolah, meliputi pngelolaan kelas, pengelolaan guru, pengelolaan siswa, sarana dan prasarana, peningkatan tata tertib/disiplin, kepemimpinan
- f. Pengelolaan proses pembelajaran, meliputi penampilan guru, penguasaan materi/kurikulum, penggunaan metode/strategi pembelajaran, dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran.
- g. Pengelolaan dana, meliputi perencanaan anggaran (RAPBS), sumber dana, penggunaan dana, laporan dan pengawasan
- h. Monitoring dan evaluasi, meliputi kepala sekolah sebagai supervisor di sekolah, pengawas sekolah dan komite sekolah

- i. Kemitraan, meliputi hubungan sekolah dengan instansi pemerintah, hubungan dengan dunia usaha, dan tokoh masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya

3. Proses belajar

Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik merupakan suatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Sehingga proses pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana yang tenang dan menyenangkan, kondisi yang demikian menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.

Pembelajaran yang efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses belajar aktivitas yang menonjol ada pada peserta didik. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri.

Dari segi hasil belajar, dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan

berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan. Menurut Depdiknas (2004), pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai angka lebih dari 75%.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah.

Untuk dapat mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan beberapa aspek, diantaranya:

1. Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis
2. Proses belajar mengajar harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi didalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak.
3. Waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif.
4. Motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi.
5. Hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas harus terjalin dengan baik sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

4. Metode

(Abdul Azis Wahab 2009, H. 36) mengatakan, “metode adalah cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah didalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif. Dalam pendidikan kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar .”

Menurut Dajamarah dalam Abdul Azis Wahab (2002, H. 53), metode adalah “cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu cara atau jalan yang teratur untuk melakukan segala sesuatu.”

Adapun menurut Sudjana (1995, H. 76), “metode mengajar dapat diartikan sebagai cara guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.”

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dengan demikian dapat dimengerti bahwa metode mengajar adalah suatu cara atau alat yang dipakai oleh seorang pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sehingga dapat diterima oleh siswa dan juga tercapainya tujuan yang diinginkan.

5. Jenis-Jenis Metode

a. Metode *Role Playing*

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang memungkinkan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Melalui itu siswa “memasuki diri” orang lain/imdividu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Siswa akan

memperoleh pengetahuan tentang orang lain dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Peranan adalah serangkaian perasaan, kata-kata dan tindakan-tindakan terpolat dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk hubungan dengan situasi dan benda-benda.

Sebagai salah satu strategi mengajar dalam IPS, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti yang dikemukakan oleh Fannie R. Shaftel dan George Shaftel dalam Oemar Hamalik (1967, H. 86) bahwa metode bermain peran mempunyai berbagai fungsi namun dua fungsi utamanya adalah “*education for citizen*” dan “*group counseling*” yang dilakukan oleh guru di kelas.

b. Metode ceramah

Metode ceramah yang dalam istilah asing disebut ‘*lecture*’ berasal dari kata latin; *lego* (*legere, lectus*) yang berarti membaca. Kemudian *lego* diartikan secara umum dengan “mengajar” sebagai akia guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan menggunakan buku kemudian menjadi “*lecture method*” atau metode ceramah (Gilstrap dan Martin, 1957, H. 7).

Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada siapa yang menggunakannya, hakekat pengalaman yang dihasilkan untuk siswa dan tujuan pengajaran yang hendak dicapai. Guru yang menggunakan metode me-ngajar ini amat tepat digunakan oleh guru yang memang betujuan

untuk mengajar, mengungkapkan persoalan, atau membagi pengalaman pribadi, atau jika guru ingin menggunakan keahliannya untuk memperluas pe-ngetahuan siswa melampaui sarana yang tersedia.

a. Metode ceramah memiliki pula beberapa keuntungan diantaranya adalah:

- (a) Lebih ekonomis dalam hal waktu kelas, sebab metode ini membawa gagasan guru langsung pada masalah/fokus.
- (b) Metode tersebut memberi kemungkinan kepada guru untuk menggunakan pengalaman, pengetahuan dan kearifannya sebab dengan itu siswa tidak perlu menggunakan metode “coba dan salah”.
- (c) Dengan metode ini memungkinkan guru meliputi jumlah siswa yang besar dan bila diperlukan meliputi bahan pelajaran yang luas.
- (d) Melalui metode ini, guru dapat membantu siswa untuk mendengar secara akurat, kritis dan penuh perhatian.
- (e) Guru juga dapat menyajikan pengetahuan yang tidak ditentukan siswa dalam tugas membaca atau dalam pengalaman umum siswa.
- (f) Jika metode ini digunakan oleh guru yang tepat maka metode diluar gugaan akan dapat menstimulasi dan meningkatkan keinginan belajar siswa dalam bidang akademik.
- (g) Strategi ini dapat membantu mengintrodusir topik baru dengan menyediakan latar belakang bahan yang akan diperlukan siswa dalam belajar lebih lanjut.

Salah satu kesulitan didalam penggunaan metode ceramah adalah tetap memelihara perhatian siswa. Masalah lain dengan metode ceramah adalah banyaknya siswa yang sulit mengikuti tema yang diajarkan, bahkan ada yang berpendapat bahwa harus ada latihan untuk mendengarkan dalam metode ceramah. Oleh sebab itu, adalah bijaksana jika hal itu dianjurkan penggunaannya.

- b. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode ceramah antara lain:
 - (a) Pilihlah penggunaan kata-kata dengan hati-hati
 - (b) Siapkan materi dengan hati-hati
 - (c) Mengantisipasi pertanyaan siswa
 - (d) Siapkan peta, ilustrasi, gambar, dan grafik untuk memudahkan berbicara dan mempertahankan minat belajar siswa
 - (e) Tindaklanjuti pemberian materi diprtemuan selanjutnya.
 - (f) Bertanya kembali kepada siswa tentang isi materi (Sistrunk &Maxon, 1979: 80)

c. Metode Diskusi

Metode diskusi telah lama dikenal dalam pelajaran IPS dan ilmu-ilmu sosial. Yang menjadi permasalahan mengenai metode ini adalah nama sering berbeda dengan pelaksanaan dalam kenyataan-kenyataannya di kelas.

Pada jaman modern diskusi telah dianggap sebagai salah satu ciri penting sebuah kelas yang demokratis, yang didefinisikan sebagai satu kegiatan dimana orang-orang berbicara bersama untuk berbagi dan saling tukar informasi tentang sebuah topik atau masalah atau mencari pemecahan terhadap suatu masalah berdasarkan bukti-bukti yang ada.

Penggunaan teknik diskusi sebagai metode mengajar adalah alat untuk membantu siswa belajar. Biasanya sebelum kegiatan terlebih dahulu diawali dengan perencanaan apakah pemecahan masalah, terbuka atautkah diagnostik kependidikan. Atau juga penyediaan batu loncatan sebagai dasar untuk diskusi misalnya mengadakan kunjungan lapangan, tugas membaca atau perhatian yang sama.

1) Kegunaan metode diskusi

- (a) Untuk pemecahan masalah
- (b) Untuk mengembangkan dan mengubah sikap
- (c) Untuk menyampaikan dan membantu siswa menyadari adanya pandangan yang berbeda
- (d) Untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi
- (e) Untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan
- (f) Untuk membantu siswa merumuskan masalah dan prinsip-prinsip dan membantunya dalam menggunakan prinsip tersebut
- (g) Mendorong berpikir logis dan konstruktif
- (h) Melibatkan siswa dalam belajar menurut kemampuannya dengan menumbuhkan tanggungjawabnya untuk belajar dengan memberi kesempatan untuk menentukan pendiriannya, mengembangkan argumentasinya, mempertahankan pandangan-pandangannya dengan kemungkinan dikritik oleh anggota kelompoknya
- (i) Untuk mengembangkan percaya diri, kesadaran dan sikap yang tenang.

Melalui diskusi juga ditumbuhkan perasaan yang pada kenyataannya benar-benar dapat merubah sikap dan perilaku yang oleh teknik dan metode lain sulit untuk mempengaruhinya. Oleh karena diskusi melibatkan sebanyak mungkin siswa dalam proses belajar maka akan membantu menghangatkan suasana kelas. Namun disamping keuntungan-keuntungan teknik diskusi juga mengandung kelemahan diantaranya, strategi diskusi walaupun terorganisasi secara baik belum menjamin dilaksanakan kesepakatan kelompok, juga diskusi sulit diduga karena mungkin saja berubah menjadi tanpa tujuan atau “*free-for-all*” terutama jika ketua diskusi tidak produktif, akibatnya diskusi dengan mudah menjadi pembicaraan yang tidak berujung pangkal atau tidak terarah dan menjadi tempat bersatunya kebodohan.

2) Upaya agar diskusi terus berjalan

- (a) Usahakan agar pembahasan tetap berada pada jalurnya. Untuk perlu pertanyaan kembali tentang masalah yang dibahas, atau reorientasi dibantu dengan ringkasan atau sebagai kesimpulan
- (b) Dorong pula agar terjadi saling diskusi sepanjang diskusi berlangsung. Lemparkan pertanyaan terhadap keseluruhan dari siswa ke siswa.
- (c) Harus diyakini bahwa pandangan siswa adalah penting. Saat itu kadang-kadang guru harus mengangkat permasalahan atau topik yang berbeda dan jika perlu bahkan yang bertentangan, namun pandangan guru harus tepat tidak diungkapkan.

- (d) Biarkan diskusi bersifat impersonal, pada tingkat rasional. Itu berarti kepala panas harus didinginkan, dan emosi harus dikendalikan.
- (e) Hentikan diskusi yang tidak efektif, emosional, tidak penting (immaterial) sebelum menimbulkan kekacauan di kelas.

d. Metode Tanya Jawab

Teknik ini amat sering digunakan dalam pengajaran IPS untuk melengkapi metode ceramah. Setelah kegiatan mengajar dengan tertutur maka seringkali diikuti dengan tanya jawab atau sering digunakan ditengah-tengah pelaksanaan metode ceramah atau digunakan pula untuk berbagai tujuan. Bertanya dapat pula digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep atau mata pelajaran. Kadang ada juga pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk mengingat kembali informasi yang pernah dibaca atau didengar dalam diskusi kelas dari berbagai penelitian ternyata guru lebih sering menggunakan metode ini.

Metode tanya jawab dapat pula diartikan sebagai suatu cara untuk menyampaikan bahan pelajaran dalam bentuk pertanyaan dari guru yang harus dijawab oleh siswa (Depdikbud; 1994/1995, H. 5).

Menurut Rusyan (1996, H. 7), metode tanya jawab merupakan salah satu cara panyampaian pelajaran kepada siswa dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa apabila ada pertanyaan dari guru atau sebaliknya.

Moedjiono dan Dimiyati (1991/1992, H. 41) mengungkapkan bahwa metode tanya jawab dapat pula diartikan sebagai format interaksi antara guru-siswa melalui kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan respons lisan dari siswa, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan guru pada diri siswa.

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode tanya jawab adalah cara penyajian bahan pelajaran dalam proses pembelajaran yang berbentuk pertanyaan yang harus dijawab, sehingga terjadi interaksi dua arah antara guru dan peserta didik untuk memperoleh pengalaman guru pada peserta didik.

1) Langkah-langkah Metode Tanya Jawab

Untuk menghindari penyimpangan dari pokok persoalan, penggunaan metode tanya jawab harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

- (a) Merumuskan tujuan tanya jawab sejas-jelasnya dalam bentuk tujuan khusus dan berpusat pada tingkah laku peserta didik.
- (b) Mencari alasan pemilihan metode tanya jawab.
- (c) Menetapkan kemungkinan pertanyaan yang akan dikemukakan.
- (d) Menetapkan kemungkinan jawaban untuk menjaga agar tidak menyimpang dari pokok persoalan.
- (e) Menyediakan kesempatan bertanya bagi peserta didik.

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan di atas, maka tindakan guru dalam menggunakan metode tanya jawab harus dipersiapkan

secermat mungkin dalam bentuk rencana pengajaran yang detail dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyebutkan alasan penggunaan metode tanya jawab.
- b. Mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus.
- c. Menyimpulkan jawaban peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus.
- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami.
- e. Memberi pertanyaan atau kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya pada hal-hal yang sifatnya pengembangan atau pengayaan.
- f. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang relevan dan sifatnya pengembangan atau pengayaan.
- g. Menyimpulkan materi jawaban yang relevan dengan tujuan pembelajaran khusus.
- h. Memberi tugas kepada peserta didik untuk membaca materi berikutnya di rumah dan menulis pertanyaan yang akan diajukan pada pertemuan berikutnya.

e. Metode Karyawisata

Metode karyawisata dapat dilaksanakan dengan mengadakan perjalanan dan kunjungan yang hanya beberapa jam saja ke tempat atau daerah yang tidak begitu jauh dari sekolah, asalkan maksudnya memenuhi tujuan instruksional IPS. Seorang guru dapat menerapkan metode karya

wisata yang terarah dan sesuai dengan tujuan instruksionalnya apabila guru memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Mengetahui hakikat metode karyawisata
 - b. Mengetahui kelebihan dan kelemahan metode karyawisata
 - c. Mengetahui langkah-langkah yang ahrus dilakukan sebelum pelaksanaannya
 - d. Mempunyai keterampilan memilih pokok-pokok bahasan yang cocok dikembangkan dengan metode karyawisata.
- 1) Fungsi metode karyawisata
 - (a) Mendekatkan dunia sekolah dengan kenyataan
 - (b) Mempelajari suatu konsep atau teori dengan kenyataan dan sebaliknya
 - (c) Membekali pengalaman riil pada siswa.
 - 2) Langkah-langkah metode karyawisata
 - (a) Tahap persiapan. Meliputi persiapan materi atau topik karyawisata, persiapan teoritis, persiapan perlengkapan, dan aspek-aspek lain yang menunjang pelaksanaan karyawisata.
 - (b) Tahap pelaksanaan karyawisata di lapangan. Jika tahap persiapan telah matang dan terperinci, maka tahap pelaksanaan akan lancar.
 - (c) Tindak lanjutnya pelaksanaan karyawisata (setelah kembali ke tempat). Kegiatannya meliputi penyusunan dan membuat laporan hasil karyawisata.

- 3) Kelebihan metode karyawisata
 - (a) Siswa dapat mengamati obyek secara nyata dan bervariasi
 - (b) Siswa dapat menjawab dan memecahkan masalah-masalah dengan cara melihat mencoba dan membuktikan secara langsung suatu obyek yang dipelajari.
 - (c) siswa dapat pula mendapatka informasi langsung dari narasumber
- 4) Kelemahan metode karyawisata
 - (a) Jika terlalu sering dilaksanakan akan mengganggu rencana pelajaran.
 - (b) Perlu pengawasan dan bimbingan guru
 - (c) Jika obyek yang dikunjungi terlalu jauh letaknya, menyulitkan transportasi dan pembiayaan.
 - (d) Jika pelaksanaan karyawisata terlalu kaku sifatnya, dapat menurunkan minat siswa terhadap karyawisata , sehingga tujuannya tidak tercapai.

6. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

(Uno Hamzah, 2009, H. 26) *Role Playing* (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga

mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Ahli lain menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam Zaini, 2008, H. 98).

Lebih lanjut dikatakan bahwa *role playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: (a) Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial

terhadap pemegang peran, misal sebagai anak, sebagai polisi dan lain-lain. (b) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan (c) Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Sedangkan menurut (abdul Azis Wahab 2009, H. 109) Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan penduduk atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Dalam metode *role playing* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang

diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

b. Tujuan Metode *Role playing*

Menurut Zaini dalam Omar Hamalik (2008, H. 100), alasan digunakan metode *role playing* di dalam kelas antara lain adalah:

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian 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 dengan sah.
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 13) Memberi *feedback* yang segera bagi pelajar dan peserta didik

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

c. Pendekatan Metode *Role Playing*

Dijelaskan oleh Hisyam Zaini (2008, H. 107-108), bahwa sebagai suatu strategi pembelajaran, *role playing* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing*:

- a. *Role playing* sederhana (*Simple Role Playing*), tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat skenario kemudian diminta memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.
- b. *Role Playing* sebagai latihan (*Role Playing Exercises*), tipe ini merupakan *role playing* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role playing*. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.
- c. *Role playing* yang diperpanjang (*Extended Role Playing*). Pada tipe ini peserta membutuhkan *briefing* tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandaikan peran komunitas dan atau peran profesional. Waktu

pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role playing* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari atau penuh atau lebih lama lagi

d. Kelebihan dan Kelemahann Metode *Role Playing*

Keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran *role playing* menurut Jill Hadfield tahun 1986:

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, karena memungkinkan pembelajaran menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Kelemahan Metode *Role Playing* antarlain:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan siswa tidak akan melakukan secara bersungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
- 3) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.

- 4) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- 5) Memakan waktu yang banyak.
- 6) Untuk dapat berajalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal, sehingga dapat bekerjasama dengan baik. Sebagai strategi belajar mengajar, bermain peran harus dioersiapkan dengan baik dimana semua yang terlibat baik sebagai pemeran maupun yang menyaksikannya saling memiliki keterlibatan emosional sehingga antara yang memerankan dan yang menyaksikan peran itu dapat memetik pelajaran dari kegiatan yang dilakukan.

e. Upaya Mengatasi Kelemahan Metode *Role Playing*

Usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan dari metode *role playing*, antara lain:

- 1) Guru menjelaskan kepada siswa, untuk memperkenalkan bahwa metode yang akan digunakan sekarang adalah *role playing*, dengan metode ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian beberapa siswa bermain peran sedangkan siswa bermain peran sedangkan siswa yang menjadi penonton mendapat tugas-tugas tertentu agar dalam pelaksanaannya semua siswa menjadi aktif.

- 2) Guru harus memilih masalah yang menarik sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Agar siswa memahami isi dari peristiwanya, guru harus menjelaskan dengan baik agar bermain peran akan berjalan dengan skenario dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.
- 4) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, harus diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan naskah cerita atau materi pelajaran dan tidak keluar dari peran yang didapatnya.

Dengan adanya pemecahan masalah yang dilakukan terlebih dahulu terhadap metode *role playing* kepada siswa sehingga siswa akan lebih paham tentang pelaksanaan *role playing* sehingga hasil yang didapat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

f. Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Bagaimana bermain peran itu dapat dilaksanakan dalam proses belajar mengajar perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

1) Persiapan

- (a) Persiapan untuk bermain peran
 - a. memilih permasalahan yang mengandung pandangapandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
 - b. mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi

(b) Memilih pemain

- a. pilihlah secara sukarela, jangan dipaksa sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
- b. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
- c. pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan kedua peran sekaligus.
- d. Setiap kelompok memiliki pemain paling banyak lima orang.
- e. Hindari pembawaan peran yang dekat dengan kehidupan yang sebenarnya

(c) Mempersiapkan penonton

- a. biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
- b. sebelum bermain, setiap pemain harus memahami betul apa yang akan dilakukannya.
- c. permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
- d. siapkan tempat dengan baik
- e. kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

2) Pelaksanaan

- (a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi
- (b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
- (c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain
- (d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
- (e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan missalnya:
 - a. dibimbing dengan pertanyaan
 - b. mencari orang lain untuk peran itu
 - c. menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
- (f) Jika pemain tersesat, lakukan :
 - a. rumuskan kembali keadaan anmasalah
 - b. simpulkan apa yang sudah dilakukan
 - c. hentikan dan arahkan kembali
 - d. mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- (g) Jika siswa lain mengganggu :
 - a. tugasi dengan peran khusus
 - b. jangan pedulikan dia
- (h) Jangan perbolehkan pemirsa mengganggu

Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.

3) Tindak lanjut

(a) Diskusi

- a. diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
- b. diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau rekreasi
- c. didalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari

(b) Melakukan bermainperan kembali

Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

(Miftahul Huda, 2013, H. 116) langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan metode *role playing* antara lain:

- a. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.
- b. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog atau skenario, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain/tidak menjadi pemain dengan cara mengisi lembar aktifitas siswa
- e. Pemeranan/pelaksanaan, para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f. Diskusi dan Evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari permainan/bermain peran yang telah dilakukan.

B. Hakikat Hasil Belajar

1. Ranah Hasil Belajar

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana dikemukakan oleh K.Brahim (2007, H. 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau dalam kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan suatu tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar yaitu yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal dalam Nana Sudjana (1993, H. 4), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat

dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yakni, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkahlaku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreatifitas guru, sumber-sumber belajar, metode, serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan masyarakat. pendapat senada dikemukakan oleh Wasliman (2007, H. 158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun eksternal. Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondusifitas dan kesehatan

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman (2007, H. 159) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Menurut Dunkin dalam Wina Sanjaya (2006, H. 51), terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu:

- 1) *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang termasuk kedalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.

- 2) *Teacher training experience*, meliputi penguasaan-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.
- 3) *Teacher properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam mengelola pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi

Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sudjana (1989, H. 30), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

c. Kecerdasan siswa

Kemampuan intelegensi seseorang sangat mempengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu

mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.

Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir. Alfred Binnet membagi intelegensi kedalam tiga aspek kemampuan, yaitu: *direction*, *adaptation*, *criticism*. Pertama, *direction*, artinya kemampuan untuk memusatkan kepada suatu masalah yang harus dipecahkan. kedua, *adaptation*, artinya kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap suatu masalah yang dihadapinya secara fleksibel didalam menghadapi suatu masalah. Ketiga, *criticism*, artinya kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun tentang dirinya sendiri.

d. Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kesiapan atau kematangan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajarkan lebih berhasil jika dilakukan bersama dengan tingkat kematangan individu, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

e. Bakat Anak

Menurut Chaplin, yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya belajar.

f. Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengeti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai suatu keberhasilan belajar.

g. Metode Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada metode penyajian materi. Metode penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

h. Pribadi dan Sikap Guru

Siswa, begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi juga bisa melalui contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap guru yang kreatif ini tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap terhadap keluaan atau kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggungjawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

i. Suasana Pengajar

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana mengajar. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran. Sehingga keberhasilan siswa dapat meningkat secara maksimal.

j. Kompetensi Guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan tertentu itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan

banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

k. Masyarakat

Didalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakatpun akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimbang oleh keluarga dan sekolah.

3. Hasil Belajar IPS

Dalam proses memperoleh hasil belajar IPS yang baik diperlukan metode pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari, sehingga apa yang menjadi hasil belajar dapat terpenuhi dengan jumlah pengukuran hasil belajar di atas standar yang ada.

Nana Sudjana (2009, H. 3) menjelaskan bahwa hasil belajar IPS siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar

yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Selanjutnya sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009, H. 22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi,
- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi,
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Jadi hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dinilai melalui bentuk tes.

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu yang mencakup pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

C. Hakikat IPS

1. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Menurut Zuraik dalam Djahiri (1984), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin.

Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993, disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara. Khusus di sekolah lanjutan tingkat pertama pelajaran IPS hanya mencakup bahan kajian geografi, ekonomi, dan sejarah.

Selanjutnya, Buchari Alma (2003, H. 148) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya siswa mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis.

Dari pengertian diatas menunjukkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dan semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.

2. Tujuan-tujuan Pembelajaran IPS

Salah satu dasar pertimbangan dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dalam pengajaran IPS adalah tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Selain itu tujuan-tujuan tersebut akan menjadi dasar didalam menentukan bahan-bahan/ materi pelajaran yang akan diajarkan dalam upaya mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Pengembangan kurikulum IPS di Indonesia pada tahun 1972 paling tidak telah menetapkan delapan tujuan umum pengajaran IPS di Indonesia:

- a. Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat.
- b. Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan kesejahteraan rohani.
- c. Meningkatkan efisiensi, kejujuran dan keadilan bagi semua warga negara.
- d. Meningkatkan mutu lingkungan.
- e. Menjamin keamanan dan keadilan bagi semua warga negara.
- f. Memberi pengertian tentang hubungan internasional bagi kepentingan bangsa Indonesia dan perdamaian dunia.
- g. Meningkatkan saling pengertian dan kerukunan antar golongan dan daerah dalam menciptakan kesatuan dan persatuan nasional.
- h. Memelihara keagungan sifat-sifat kemanusiaan, kesejahteraan rohani dan tata susila yang luhur (IPS Dep. P dan K, H. 28)

Melihat pada rumusan tujuan diatas nampak bahwa IPS di Indonesia secara konseptual telah mencoba menganut pendekatan integratif dalam rumusan tujuan tersebut yang mencakup paling tidak disiplin ilmu-ilmu sosial yang pokok bahan juga melibatkan ilmu budaya

dan filsafat. Sebagai perbandingan berikut akan dikemukakan tujuan-tujuan pendidikan studi sosial sebagai contoh yang dirumuskan oleh Mutakin (1998) sebagai berikut:

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.

Hamid Hasan (1996, H. 98) membagi tujuan pendidikan ilmu sosial dalam tiga kategori, sebagi berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan intelektual siswa yang berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu. Tujuannya adalah

mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir dan memahami ilmu sosial serta kemampuan prosesual dalam mencari informasi, mengelola informasi, dan mengkomunikasikan hasil temuan.

- b. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat yang dinamakan kemampuan sosial. Tujuannya mengembangkan kemampuan partisipasi dalam kegiatan-kegiatan masyarakat dan bangsa termasuk tanggung jawab sebagai warga dunia. Selain itu juga mengembangkan pemahaman dan sikap positif siswa pada nilai, norma, dan moral, yang berlaku di masyarakat.
- c. Pengembangan diri sebagai pribadi, berorientasi pada pengembangan pribadi diri siswa untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu. Tujuannya berkenaan dengan pengembangan sikap, nilai, norma, dan moral yang menjadi panutan siswa dalam pembentukan kebiasaan positif untuk kehidupan pribadinya serta sikap positif terhadap diri untuk memacu perkembangan diri sebagai pribadi.

Demikian pula dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu:

1. Mengetahui 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 berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan kemanusiaan.

Tujuan lain, secara eksplisit, dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS ini, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut, sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dalam pendidikan IPS tersebut, siswa akan memperoleh pengetahuan dari yang sederhana sampai yang lebih luas (*expanding community*), yakni siswa akan mulai diperkenalkan dengan diri sendiri (*self*), kemudian keluarga, tetangga, lingkungan RT dan RW, kelurahan atau desa, kecamatan, kota/kabupaten, provinsi, negara, negara tetangga, kemudian dunia.

Pengetahuan anak secara pasti akan berkembang, namun karena anak memiliki berbagai potensi yang masih laten, maka mereka memerlukan proses serta sentuhan-sentuhan tertentu dalam perkembangannya. Mereka yang memulai dari egosentrisme dirinya kemudian

belajar, akan menjadi berkembang dengan kesadaran akan ruang dan waktu yang semakin meluas, dan mencoba serta berusaha melakukan aktivitas yang berbentuk investasi dalam dunianya. Maka dari itu, pendidikan IPS merupakan salah satu upaya yang akan membawa kesadaran terhadap ruang, waktu, dan lingkungan sekitar bagi anak, khususnya dalam hal ini adalah siswa sekolah dasar.

Pendidikan IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Masa usia ini, menurut piaget (1963) berada pada perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan konkret operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan hanyalah masa sekarang (konkret), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal, bahan materi pendidikan IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*community*), arah mata angin, lingkungan, ritual agama, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, pranan, permintaan atau keangkaan adalah konsep-konsep absrtak yang dalamprogram studi IPS harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar trsebut. Oleh karena itu, berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak.

3. Pembelajaran IPS di Sekolah dasar

Belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat disengaja dan disadari dalam memperoleh suatu isu. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang disebabkan individu mengadakan respons terhadap lingkungan. Orang yang sudah belajar akan nampak perubahan tingkah lakunya.

Proses pembelajaran IPS berarti proses membelajarkan segala aspek fenomena, perkembangan dan permasalahan kehidupan sosial manusia di masyarakat. Dalam pelaksanaannya haruslah diciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan pola pikir peserta didik.

Faktor yang penting dalam pembelajaran IPS seyogianya sesuai dengan aspek minat, bakat dan latar belakang peserta didik. Seperti halnya menemukan teknik perencanaan dan pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu faktor dalam pembelajaran IPS adalah menemukan konsep-konsep yang cocok untuk dilatihkan pada anak seperti termuat dalam standar kompetensi lintas kurikulum yang meliputi memilih, memadukan dan menerapkan konsep-konsep, pola struktur dan hubungan (Kurikulum; 2004, H. 15).

Tujuan pembelajaran IPS dapat berhasil dengan optimal apabila nilai profesionalisme guru dalam mata pelajaran IPS cukup memadai. Setiap guru harus memberi fasilitas dan pengkondisian peserta didik yang sesuai dengan

tujuan dari pembelajaran. Setiap guru seyogianya menguasai berbagai bahan ajar dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebab guru di sekolah dasar merupakan guru kelas, dalam arti setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar dikuasai oleh guru.

Meningkatnya hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu tidak terlepas dari motivasi peserta didik maupun kreativitas guru dalam menyajikan suatu materi pelajaran melalui berbagai metode untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal. Dalam interaksi belajar mengajar, metode mengajar di pandang sebagai salah satu unsur penting dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Metode pengajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai sehingga semakin baik penggunaan metode pengajaran semakin berhasil pencapaian tujuan. Hal ini berarti bahwa guru harus memilih metode yang tepat dan yang sesuai dengan bahan pengajaran agar tujuan pengajaran dapat tercapai.

D. Analisis dan Pengembangan Materi

1. Pertempuran Surabaya

Pada tanggal 25 Oktober 1945, tentara sekutu mendarat di Tanjung Perak, Surabaya. Tentara sekutu dibawah pimpinan Brigadir Jendral Mallaby. Kedatangan tentra tersebut diikuti oleh NICA. Mula-mula tentara NICA melancarkan hasutan sehingga menimbulkan kekacauan di Surabaya. Hal tersebt menimbulkan bentrokan antara rakyat Surabaya dengan tentara sekutu.

Tanggal 28 Oktober hingga 31 Oktober 1945 terjadi pertempuran yang hebat. Ketika terdesak, tentara sekutu mengusulkan perdamaian. Tentara sekutu memdatangkan pimpinan-pimpinan Indonesia untuk mengadakan gencatan senjata di Surabaya.

Tentara sekutu tidak menghormati gencatan senjata. Dalam insiden rakyat Surabaya dengan tentara sekutu, Brigjen Mallby terbunuh. Letnan Jendral Christison Panglima sekutu di Indonesia, meminta kepada pemerintah Indonesia menyerahkan orang-orang yang dicurigai membunuh Brigjen Mallaby. Permintaan tersebut diikuti oleh ultimatum dari Mayor Jendral Mansergh. Isi ultimatum tersebut, sekutu memerintahkan Rakyat Surabaya menyerahkan senjatanya. Penyerahan paling lambat tanggal 9 November 1945 pukul 18.00 WIB. Apabila ultimatum tersebut tidak dilaksanakan, Kota Surabaya akan diserang dari darat, laut dan udara.

Gubernur Suryo, diberi wewenang oleh pemerintah pusat untuk menentukan kebijaksanaannya. Beliau bermusyawarah dengan pimpinan TKR (Tentara Keamanan Rakyat) dan para pemimpin perjuangan rakyat di Surabaya. Hasil dari musyawarah tersebut adalah bahwa rakyat Surabaya menolak ultimatum dan siap melawan ancaman sekutu.

Tanggal 10 November 1945 pukul 06.00, tentara sekutu menggempur Surabaya dari darat, laut dan udara. Dibawah pimpinan Gubernur Suryo dan Sutomo (Bung Tomo) rakyat Surabaya tidak mau menyerah sejenkal tanahpun kepada tentara sekutu. Dengan pekik "*Allahu Akbar*", Bung Tomo membakar semangat rakyat. Dalam pertempuran yang

berlangsung sampai awal Desember itu gugur beribu-ribu pejuang Indonesia.

Pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai hari pahlawan. Hari pahlawan untuk memperingati jasa para pahlawan. Perlawanan rakyat Surabaya mencerminkan tekad perjuangan seluruh rakyat Indonesia.

2. Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi menjelang pukul 24.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut selain dihadiri mereka yang mengikuti rapat di Pegangsaan Timur, juga dihadiri oleh Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi, dan *Sodancho* Singgih.

Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Sukarno dan Hatta ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanaan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah menjauhkan pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang dapat diambil oleh tentara Jepang, rencana itu diserahkan kepada *Sodancho* Singgih. Rencana itu berhasil dengan baik berkat dukungan *Cudanco* Latief Hendraningrat, berupa perlengkapan tentara Peta. Pagi-pagi buta se-kitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Sukarno-Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengas-dengklok.

Selain untuk menjauhkan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera memproklamasikan kemerdekaan lepas dari segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Ternyata kedua tokoh ini cukup berwibawa. Para pemuda pun segan untuk mendesak mereka. Namun, *Sodancho* Singgih memberikan keterangan bahwa dalam pembicaraan berdua dengan Bung Karno, Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Berdasarkan hal itu, siang itu juga Singgih kembali ke Jakarta. Ia menyampaikan rencana proklamasi kepada para pemimpin pemuda di Jakarta.

Sementara itu, di Jakarta, golongan tua dan golongan muda sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jakarta. Golongan tua diwakili Mr. Ahmad Subarjo dan golongan muda yang diwakili Wikana. Laksamana Maeda, bersedia menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Maeda adalah seorang Perwira Penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang.

Berdasarkan kesepakatan itu, Jusuf Kunto, dari pihak Pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok pada hari itu juga. Mereka akan menjemput Sukarno-Hatta. Semula para pemuda tidak mau melepas Sukarno-Hatta. Ahmad Subarjo memberi jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus keesokan harinya, selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Ahmad Subarjo rela mempertaruhkan nyawanya. Dengan jaminan itu, komandan

kompilasi Peta setempat, Cudanco Subeno, bersedia melepaskan Sukarno-Hatta kembali ke Jakarta

3. Detik-detik Proklamasi

Sesampai di Jakarta Sukarno-Hatta bersama Laksamana Maeda menemui Mayjen Nishimura untuk berunding. Nishimura tidak mengizinkan proklamasi kemerdekaan. Kemudian, mereka menuju rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Di tempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Para pemuka Indonesia yang hadir berkumpul dalam dua ruangan, ruang makan dan serambi depan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Sukarno, Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo. Sukarno menulis rumusan proklamasi tersebut.

Setelah selesai, teks proklamasi tersebut dibacakan di hadapan tokoh-tokoh peserta rapat. Setelah terjadi kesepakatan bersama, teks proklamasi selanjutnya diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik. Teks proklamasi yang sudah diketik ditandatangani oleh Ir. Sukarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah itulah yang dikenal sebagai naskah Proklamasi yang autentik.

Timbul persoalan tentang cara mengumumkan proklamasi. Sukarno mengatakan bahwa rakyat di sekitar Jakarta telah diberi tahu untuk datang berbondong-bondong ke lapangan Ikada pada tanggal 17 Agustus. Disana mereka akan mendengarkan proklamasi kemerdekaan. Bung Karno menolak cara tersebut. Akhirnya, disepakati proklamasi kemerdekaan dilakukan di kediaman Sukarno di Jalan Pegangsaan Timur 56, pukul 10.00.

Setelah itu, para tokoh bangsa yang hadir, keluar dari rumah Laksamana Maeda dan pulang ke rumah masing-masing. Sebelum semua pulang, Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja pada pers dan kantor berita, terutama B.M Diah untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkannya ke seluruh dunia.

Sementara itu, para pemuda tidak langsung pulang ke rumah masing-masing. Mereka dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok pemuda mengirim kurir untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa saat proklamasi telah tiba.

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Berikut ini perkataan Sukarno pada pembacaan proklamasi kemerdekaan:

“Saudara-saudara sekalian, saya telah meminta Saudara hadir di sini untuk menyaksikan suatu peristiwa maha penting dalam sejarah kita. Berpuluh-puluh tahun kita, bangsa Indonesia telah berjuang, untuk kemerdekaan tanah air kita. Bahkan, telah beratus-ratus tahun. Gelombangnya aksi kita untuk mencapai kemerdekaan kita itu ada naiknya, ada turunnya, tetapi jiwa kita tetap menuju ke arah cita-cita. Juga di dalam zaman Jepang, usaha kita untuk mencapai kemerdekaan nasional tidak berhenti. Di dalam zaman Jepang ini tampaknya saja kita menyandarkan diri kepada mereka. Tetapi pada hakikatnya, tetap kita menyusun tenaga

kita sendiri, tetap kita percaya pada kekuatan sendiri. Hanya bangsa yang berani mengambil nasib dalam tangan sendiri, akan dapat berdiri dengan kekuatannya. Maka kami, tadi malam telah mengadakan musyawarah dengan pemuka-pemuka rakyat Indonesia dari seluruh Indonesia. Permusyawaratan itu seia sekata berpendapat, bahwa sekaranglah datang saatnya untuk menyatakan kemerdekaan kita. Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah proklamasi kami:

Proklamasi

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya.

**Jakarta, hari 17 bulan 8 tahun '45
Atas nama Bangsa Indonesia
Sukarno/Hatta**

Demikianlah Saudara-saudara! Kita sekarang telah merdeka. Tidak ada satu ikatan lagi yang mengikat tanah air kita dan bangsa kita! Mulai saat ini kita menyusun negara kita! Negara merdeka, negara Republik Indonesia merdeka, kekal, dan abadi. Insya' Allah, Tuhan memberkati kemerdekaan kita itu."

**Gambar 2.1
Presiden Soekarno Saat Membacakan Teks Proklamasi Kemerdekaan
Indonesia**



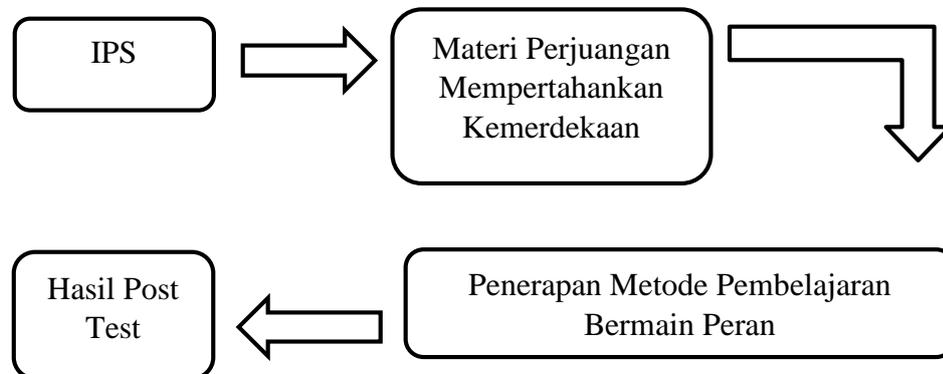
Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh S. Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati Sukarno. Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, Wali kota Suwiryo dan dr. Mawardi memberikan sambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing.

Peristiwa yang sangat penting bagi Bangsa Indonesia ini berlangsung sekitar satu jam. Meski sangat sederhana, namun upacara itu dilakukan penuh kehidmatan. Peristiwa itu membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka. Bangsa baru telah lahir.

E. Kerangka Pemikiran

Gambar 2.2

Kerangka Berfikir



Pembelajaran IPS di SD Negeri Ciparay IX saat ini masih cenderung konvensional. Guru kelas V belum menggunakan variasi metode pembelajaran dan metode ceramah masih sering digunakan terutama pada mata pelajaran IPS. Dampak yang ditimbulkan adalah berkurangnya motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran IPS yang kemudian berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Guru menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru memiliki peranan penting sebagai penyampai materi pembelajaran. Dengan demikian guru bertanggungjawab pada hasil pengajaran. Hasil belajar yang baik dapat diwujudkan jika siswa memiliki motivasi belajar. Untuk menambah motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran salah satunya dengan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat melalui penggunaan metode dan media bantu yang menarik perhatian siswa. Penggunaan metode *role playing* dapat menjadi salah satu wujud penerapan pembelajaran yang variatif dan menarik. Metode pembelajaran ini menyajikan

kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Penerapan metode *role playing* menciptakan kesan tersendiri bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Dengan permainan peran yang sesuai dengan materi, siswa lebih semangat dalam pembelajaran dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Karena *role playing* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkan,

maka siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula. Hasil belajar IPS siswa kelas V tersebut diukur berdasarkan aspek kognitif. Metode pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan metode belajar lain dan diharapkan dengan penerapan metode ini selain mampu menambah motivasi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.