**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Konsep Metode Bermain Peran *(Role Playing)***
2. **Pengertian Metode Mengajar**

 Metode mengajar adalah cara-cara yang dipergunakan guru dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam pengajaran adalah keterampilan memilih metode. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardjiyo (2009: 6.4) Metode Mengajar adalah kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak didiknya”.

Menurut Wesley dan Wronski dalam Wahab, A. A (2007: 83) bahwa ‘metode mengajar adalah kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa’. Dengan demikian metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.

Berdasarkan definisi atau pengertian metode pembelajaran yang dikemukakan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode mengajar merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Memilih dan menggunakan metode mengajar adalah merupakan kiat guru berdasarkan pengetahuan metodologisnya serta pengalaman mengajarnya yang sebenarnya telah menyatu dengan dirinya. Oleh sebab itu, pada akhirnya tentu yang terbaik adalah mengkombinasikan berbagai metode dan teknik mengajar disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan dan keadaan siswa serta karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan.

1. **Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai sebuah cara dan alat, maka akan sangat tergantung kepada keterampilan pemakainya serta kondisi dan keadaan yang dihadapi. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu maka, sebuah alat harus difungsikan dengan baik oleh pemakainya. Dalam hal ini guru sebagai orang yang menggunakan alat atau metode dalam mengajar harus memilih metode yang tepat dalam proses belajar mengajar, karena banyak sekali jenis-jenis metode dalam pengajaran. Salah satu metode dalam proses belajar mengajar adalah bermain peran *(role playing)* merupakan permainan berbasis digital berbeda dengan permainan lain yang sejenis. Sesuai dengan istilah yang digunakan, permainan ini merupakan sebuah simulasi peran, para pemain diajak untuk memerankan tokoh atau karakter dalam setiap tema permainannya.

Karakter dalam bermain peran (*role playing)* merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, dia dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Sebagai bagian dari bentuk representasi simulasi, tokoh merupakan sebuah konsep karakter yang dikonstruksi, dimanipulasi, dan direproduksi. Penggambaran kualitas perwujudannya melibatkan konsep pembentukkan kepribadian/ perwatakan (arketipe), peristiwa (narasi), ruang dan waktu (simulakrum).

Berikut adalah definisi metode bermain peran *(role playing)* menurut para ahli :

Sapriya (2007: 110) mengemukakan dalam bukunya bahwa: “*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagaian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”.

Menurut Wahab, A. A (2009: 109) mengemukakan dalam bukunya bahwa “Bermain peran *(role palying)* 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.

Sedangkan menurut Ahmadi (2011: 54) Bermain Peran *(role playing)*  “adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Dalamhttp**://sharingkuliahku.wordpress.com/pengertian-model pembelajaran-role-playing/** [di akses 27 Maret 2012] bahwa :

*Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Dari pendapat tersebut mengenai metode bermain peran *(role playing)*, maka dapat disimpulkan bahwa metode tersebut merupakan salah satu metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peranan dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, dengan harapan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Disamping itu, metode ini digunakan pula untuk membentuk para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini para siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian, metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi peserta didik dari berbagai usia.

Adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Sapriya (2007: 110) antara lain adalah:

1.Mengeksplorasi perasaan para pelaku antropologi.

2.Memperoleh gambaran tentang perilaku, nilai-nilai dan persepsi yang dikandung oleh para pelaku antropologi.

3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

4. Mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang bervariasi.

Contoh dari *role playing* misalnya bagaimana siswa diarahkan untuk cakap dalam melakukan mediator pada siswa atau beberapa siswa yang sedang mengalami konflik, dengan hadirnya mediator yang membawa pesan perdamaian, dengan mediasi, akomodasi dan rekonsilasi konflik tersebut dapat diatasi.

Disamping Wahab,A.A (2009: 111) mengemukakan beberapa kelemahan dalam menggunakan metode bermain peran *(Role playing)* diantaranya:

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-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 khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.

5. Untuk berjalan dengan baik sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Adapun kelebihan dari bermain peran *(role playing)* adalah :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperimen secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalamsituasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. ( Ahmadi, 2011: 55)

**3. Upaya Mengatasi Kelemahan Metode *Role Playing***

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

1. Guru harus 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 maalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian guru beberapa siswa bermain peran sedangkan siswa yang menjadi penonton mendapat tugas-tugas tertentu agar dalam pelaksanaannya siswa aktif semua.
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 di dramakan 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 metode *role playing* kepada siswa sehingga siswa akan lebih paham tentang pelaksanaan *role playing* sehingga asil yang didapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Menurut Shaftel yang dikutip oleh Dahlan (1984: 128) metode bermain peran terdiri dari sembilan tahapan, yaitu:

1. Merangsang semangat kelompok,

2. Memilih peran,

3. Mempersiapkan pengamat,

4. Mempersiapkan tahap-tahap peran,

5. Pemeranan,

6. Mendiskusikan dan mengevaluasi peran dan sisinya,

7. Pemeranan ulang,

8. Mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang,

9. Mengkaji kemanfataannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi.

**5. Petunjuk Menggunakan Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Menurut Sudjana (2011: 85) petunjuk menggunakan bermain peran *(role playing)* adalah sebagai berikut:

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-maslah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *role playing* sedang berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.

**B. Hakikat Hasil Belajar**

**1. Pengertian Belajar**

Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya (Syamsuddin, 2007:156). Di kalangan ahli psikologi terdapat keragaman dalam cara menjelaskan dan mendefinisikan makna belajar *(learning).* Namun, baik secara eksplisit maupun implisit pada akhirnya terdapat kesamaan maknanya, ialah bahwa definisi manapun konsep belajar itu selalu “menunjukkan kepada suatu proses perubahan atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”. (Hilgard dalam syamsuddin, 2007: 157)

Pendapat serupa dikemukan oleh Sudjana (2011: 28) “Belajar bukan menghafal dan mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaanya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Dalam Hamalik (2010:27) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman *(learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing).* Menurut pengertian ini, belajar merupakan proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari tu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Perubahan itu mungkin merupakan suatu penemuan informasi atau penguasaan keterampilan yang telah ada. Bahkan, mungkin pula merupakan reduksi atau menghilangkan sifat kepribadian tertentu atau perilaku tertentu yang tidak dikehendaki.

Skinner (Sagala, 2010: 14) berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar.
2. Respons si pelajar.
3. Konsekuensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman.

Menurut Gagne (Sagala, 2010: 17) mengemukakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang kompleks”. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Selain itu belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.

Sejalan dengan pengertian di atas, Piaget (Sagala, 2010: 24) berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi inteleks akan berkembang. Dengan demikian belajar selain suatu kegiatan yang kompleks juga suatu prilaku yang menghasilkan respon yang lebih baik.

Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehinggan perbuatannya *(* *performance-nya )* berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

**2. Proses Belajar**

Proses belajar adalah proses mengorganisasi tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian sehingga satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh sehingga menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Proses belajar juga merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dalam Sudjana (2011: 136) Proses belajar atau pengajaran adalah “ Proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu, agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan”. Pengaturan ini dituangkan dalam bentuk perencanaan mengajar. Setiap perencanaan selalu berkenaan dengan proyeksi atau perkiraan mengenai apa yang akan dilakukan.

**3. Ranah Hasil Belajar**

Ranah hasil belajar dalam pembelajaran menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang terdiri dari tiga ranah hasil belajar yakni ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a . Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nila-nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Siswa memperoleh informasi dan perubahan dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor dari pembelajaran yang dilakukan.

**4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

“Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang dating dari luar diri siswa atau lingkungan”. (Sudjana, 2011: 39)

Faktor yang datang dari diri siwa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark dalam Sudjana (2011: 39) bahwa “Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan”.

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi/sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.

**5. Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2011: 45) mengemukakan bahwa “Hasil Belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa ter perbuatan”. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Howard Kingsley dalam Sudjana (2011:45) Membagi tiga macan hasil belajar, yakni:

1. Keterampilam dan kebiasaan.
2. Pengetahuan dan pengertian.
3. Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

**6. Hasil Belajar dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar. Proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Oleh karena itu, penggunaan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar menunjukkan hasil belajar yang diperolehnya pula. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, maka tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek sehingga hasil belajar akan nampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut, adalah: (1) Pengetahuan, (2) Pengertian, (3) Kebiasaan, (4) Keterampilan, (5) Apresiasi, (6) Emosional, (7) Hubungan Sosial, (8) Jasmani, (9) Etis atau budi pekerti, dan (10) Sikap.

Aspek-aspek tersebut di atas menunjukkan jika seseorang telah melakukan perbuatan belajar, maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai hasil belajar yang telah dilakukannya.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa hasil belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diharapkan meliputi aspek kehidupan siswa, yang harus ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai bentuk kemampuan, baik kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun yang terpenting dalam hasil belajar IPS, tidak sekedar hasil yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar mengajar tetapi hasil diperoleh adalah bagaimana siswa mengikuti proses belajar mengajar.

**C. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

**1. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Secara mendasar,pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan tingkah laku dan kebutuhannya. Secara sederhana IPS diartikan sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh siswa di tingkat sekolah dasar dan menengah.

Menurut Somantri dalam Gunawan (2011: 17) “Pendidikan IPS dalam keputusan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Sosial Studies, Social Education, Citizenship Education dan Social Science Education”.*

Menurut Djahiri dan Ma’mun dalam Gunawan (2011: 17) berependapat bahwa: “IPS atau studi social konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”. Sedangkan Somantri dalam Gunawan (2011: 17) berpendapat, bahwa: “Istilah IPS merupakan subprogram pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, maka lahirlah nama Pendidikan IPS.

Sedangkan menurut Sardjiyo (2009: 1.26) Mengemukakan IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. pembelajaran IPS lebih diarahkan pada upaya pembentukan dan pembinaan watak yang mampu mengenali dan memahami keadaan lingkungan dan alam sekitarnya serta dunia pada umumnya. Siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik, bertanggung jawab, demokratis, dan cinta damai.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar bersifat integratif, karena materi yang diajarkan merupakan akumulasi sejumlah disiplin ilmu sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pun lebih menekankan aspek pendidikan dari pada transfer konsep. Karena melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikaf, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya.

Pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan sampai saat ini, baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi, tidak menekankan kepada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan kepada segi praktis mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial, yang tentu saja bobotnya sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing. Pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Dari sekian banyaknya pendapat dari berbagai sumber tentang pengertian IPS maka, dapat dirumuskan dalam ide pokok, yaitu sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan yang merupakan perpaduan dari ilmu sosial dan ilmu lainnya.

2. Diorganisasikan secara selektif.

3. Prinsip pertimbangan ilmiah, psikologis dan praktis.

4. Untuk tujuan pendidikan di sekolah (Sapriya, dkk.,2006: 15).

**2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

1. Pembelajaran IPS

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar.

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. ( Sagala, 2010: 61)

Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Sagala (2010: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajarn merupakan subset khusu dari pendidikan.

Pembelajaran IPS yang berlandaskan pendekatan system berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran IPS merupakan kegiatan mengubah karakteristik siswa sebelum belajar IPS (input) menjadi siswa yang memiliki karakteristik yang diinginkan (output). ( Gunawan, 2011: 47)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Melalui pembelajaran IPS SD seorang guru harus memperhatikan materi yang harus dipelajari siswa bukan hanya sekedar sampai pada mengetahui saja tetapi juga siswa dilatih untuk mampu bekerja berdasarkan pada pesan materi tersebut. Artinya, jika guru menguasai materi pelajaran, diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik peserta didik. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal.

**3. Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan pendidikan IPS adalah menurut Gross (dalam Solihatin, 2009: 14) adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minta, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Somantri dalam Gunawan (2011: 21) “Tujuan pendidikan IPS, diantaranya untuk membantu tumbuhnya berpikir ilmuwan sosial dan memahami konsep-konsepnya, serta membantu tumbuhnya warga negara yang baik”. Tujuan pendidikan IPS bisa bervariasi mulai dai penekanan pada : (a) pendidikan kewarganegaraan, (b) pemahaman dan penguasaan konsep-konsep ilmu-ilmu sosial, (c) bahan dan masalah yang terjadi dalam masyarakat yang dikembangkan secara feflektif”.

Sementara menurut Wahab dalam Gunawan (2011:21) “Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk member pengetahuan dan menhhapal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannyabdalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Menurut Sardjiyo (2009: 1.28) Tujuan Pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut.

1. Membekali anak didik demgan pengetahuan mengidentifikasi, kehidupannya kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah social yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesame warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didk dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sedangkan fungsi peran mata pelajaran ini, bertujuan antara lain :

1. Menanamkan nilai-moral agar menjadi prinsip dasar/keyakinan
2. Mengajarkan norma untuk diketahui, dipahami dan dihormati
3. Membelajarkan penguasaan konsep-konsep untuk dimengerti agar membekali pembentukan daya abstraksi, hingga secara bertahap dan simultan pada saat dan sesuai dengan perkembangannya
4. Setiap siswa memperoleh pengayaan pengalaman belajar, dan memperoleh bentuk penghayatan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam aktualisasi kehidupannya mulai sebagai diri sendiri/individu, anggota keluarga, warga masyarakat dan Negara. (Sapriya, 2007: 58)

**4. Pentingnya Pendidikan IPS**

Pendidikan IPS memegang peranan penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasioanal. Hal ini karena mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana yang menjadi tujuan pendidikan nasional, juga merupakan tujuan pendidikan IPS.yang dikatakan oleh Alvin Tofler “kita harus berpikir global, dan bertindak lokal”. (Gunawan, 2011: 22)

Materi Pendidikan IPS yang berwawasan global tersebut, diantaranya adalah:

1. Tentang kesadaran diri; sebagai makhluk Tuhan, eksistensi, potensi dan jati diri sebagai warga diri dari sebuah bangsa yang berbudaya dan bermartabat sederajat dengan bangsa lain di dunia (tidak lebih rendah dari bangsa lain)
2. Tentang kecakapan berpikir seperti kecakapan; berpikir kritis, menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah.
3. Tentang kecakapan akademik, tentang ilmu-ilmu sosial, seperti kemampuan memahami fakta, konsep, dan generalisasi tentang sistem social budaya, lingkungan hidup, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta tentang waktu dan keberlanjutan perubahan yang terjadi di dunia.
4. Mengembangkan *social skill,* dengan maksud supaya pada masa datang kita tidak hanya menjadi objek penguasaan globalisasi belaka. Keterampilan sosial yang perlu dimiliki oleh peserta didik. (Gunawan, 2011: 22)

**D. Materi Usaha Dalam Bidang Ekonomi**

Kegiatan ekonomi adalah segala upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia beraneka ragam, diantaranya adalah pertanian, perdagangan, perikanan, peternakan, industri kerajinan dan jasa.

1. **Pertanian**

Hasil usaha pertanian adalah usaha yang menghasilakan bahan pangan. Diantaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, buah-buahan dan sayur-sayuran. Tanaman ini berumur pendek dapat dipanen tiga sampai enam bulan. Hasil pertanian yang berumur panjang adalah hasil perkebunan seperti kelapa sawit, kopi, cokelat, teh, dan sebagainya. Indonesia disebut sebagai Negara agraris karena sebagian besar penduduknya bermata pencahariaan sebagai petani.

Usaha pertanian banyak terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Orang yang bekerja dalam bidang pertanian atau orang yang mengolah tanah dan bercocok tanam disebut petani. Petani dibedakan menurut jenis usahanya yang meliputi sebagai berikut:

1. Petani Sawah : mengolah tanah sawah
2. Petani Ladang : mengolah lahan kering
3. Petani perkebunan :mengolah lahan luas untuk tanaman perkebunan
4. Petani tambak : mengolah lahan untuk tambak
5. **Perdagangan**

Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Jenis usaha perdagangan diantaranya pedagang bahan makanan, sandang, perhiasan, hewan dan lain-lain.

Menurut tempat usahanya, pedagang dibedakan menjadi

1. Pedagang tetap, yaitu pedagang yang memiliki tempat yang tetap, misalnya berdagang di pasar, ruko (rumah toko), toko, warung dan mal atau supermarket.
2. Pedagang asongan, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berdagang dengan cara berkeliling.
3. Pedagang kaki lima, pedagang yang tidak menetap dan berpindah-pindah tempatnya. Contohya, pedagang yang di pinggir jalan raya atau trotoan.
4. **Perikanan**

Perikanan adalah kegiatan usaha dalam budidaya ikan. Budidaya ikan adalah kegaiatan mengembangkan ikan. Nelayan adalah orang yang mencari ikan di laut. Indonesia memiliki wilayah perairan yang lebih luas dari pada daratan. Penduduk yang tinggal di sekitar pantai lebih banyak yang menjadi nelayan.

1. **Peternakan**

Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen. Peternak adalah orang yang pekerjaannya memelihara hewan. Jenis usaha peternakan dibedakan menjadi sebagai berikut:

Peternak hewan besar : memelihara sapi, kerbau, kuda dan babi

Peternak hewan kecil : memelihara biri-biri, kambing, kelinci

Peternak unggas : memelihara puyuh, ayam, itik dan burung.

1. **Industri Kerajinan**

Industri adalah kegiatan usaha mengolah bahan baku menjadi bahan jadi. Kerajinan adalah kegiatan membuat peralatan dari bahan seadanya. Industri lebih mengacu pada kegiatan usaha yang berskala besar (dalam jumlah besar). Kerajinan adalah usaha dalam jumlah kecil. Pengrajin adalah orang yang pekerjaannya kerajinan. Barang kerajinan biasanya pengerjaannya secara perorangan (bukan perusahaan)

* Contoh Industri, antara lain pembuatan sepatu, jaket, pakaian, tas, industri elektronik dan otomotif (mesin mobil). Industri yang berskala besar memiliki tenaga kerja yang banyak dan biasanya disebut perusahaan.
* Contoh kerajinan, antara lain kerajian perak (perhiasan) peralatan dapur/rumah tangga, kerajinan gerabah (tanah liat) dan kerajinan aksesoris, tas, tikar dan sebagainya.
1. **Jasa**

Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan terhadap konsumen. Contohnya perusahaan jasa angkutan, perusahaan asuransi, pengacara dokter, bank, bengkel, warung internet (warnet), warung telekomunikasi (wartel), rental komputer dan tukang pos.

   

   

 **TUKANG JAHIT TUKANG POS DOKTER**

**Gambar 2.1 Berbagai Jenis-jenis Usaha Perekonomian Masyarakat**