**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

**A. Pengertian Belajar**

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan seiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Oleh karenanya, pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidak lengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai pesera didik.

Untuk menghindari ketidaklengkapan persepsi tersebut, Muhibbin Syah, (2010:88) beliau mengutip pendapat beberapa pakar dalam menjabarkan pengertian belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Skinner, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat *(reinforcer*)
2. Chaplin membatasi belajar dengan dua macam rumusan, rumusan pertama berbunyi: … *acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat praktik dan pengalaman. Rumusan keduanya *Process of acquiring responses as a result of special practice,* belajar ialah proses memproleh respons-respons seagai sebab akibat adanya pelaihan khusus.
3. Hintzman mengungkapkan arti belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organism tersebut. Jadi dalam pendanagan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut bru dapat dikatakan belajar apabila memengaruhi organisme.
4. **Prestasi Belajar**

Adapun prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Menurut Muray, (1990:290) bahwa prestasi adalah mengatasai hambatan, melatih kekuatan, berusaha melakukan sesuatu yang sulit dengan baik dan secepat mungkin. Namun banyak orang yang beranggapan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah mencari ilmu dan menuntut ilmu. Sedangkan menurut Abdul Qohar prestasi adalah: segala sesuatu yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

[www.syafir.com/2011/22/12pengertian-prestasi-belajar](http://www.syafir.com/2011/22/12pengertian-prestasi-belajar) diakses 9 feb 2012

Muhibbin Syah (2008:90-91) dalam (Abu Muhammad Ibnu Abdullah, (2008) bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah: “taraf keberhasilan murid atau santri dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah atau pondok pesantren yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah “Penggunaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.

Untuk itu para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan yang mereka anut. Namun dari pendapat yang berbeda itu kita dapat menemukan satu titik persamaan. Sehubungan dengan prestasi belajar, Menurut S. Nasution (1996:17) Prestasi belajar adalah: “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya prestasi dikatakan kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.”

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan penilaian hasil belajar.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan dinyatakan bahwa Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan beradasarkan standar penilaian pendidikan yang berlaku secara nasional, (Depdiknas: 2007).

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa selama proses belajarnya. Keberhasilan itu ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Dimyati Mahmud (1989:84-87), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa mencakup: faktor internal dan eksternal.

Untuk mencapai prestasi belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain faktor intern dan ekstern. Sehubungan dengan faktor intern ini ada tingkat yang perlu dibahas menurut Slameto (2003 : 54) yaitu faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan, sedangkan faktor eksternnya yaitu keadaan keluarga, lingkungan sekitar dan sebagainya.

1. Faktor Intern terdiri dari, faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

**Faktor Jasmani**

Faktor jasmani, dalam faktor ini dapat dibagi menjadi dua yaitu fakor kesehatan dan cacat tubuh.

1. Faktor kesehatan

Faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, jika kesehatan seseorang terganggu atau cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk, jika keadaan badannya lemah dan kurang darah ataupun ada gangguan kelainan alat inderanya.

1. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya mengenai tubuh atau badan. Cacat ini berupa buta, setengah buta, tulis, patah kaki, patah tangan, lumpuh, dan lain-lain (Slameto, 2003 : 55).

**Faktor psikologis**

Faktor psikologis dapat berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan.

1. Kecerdasan intelegensi

Slameto (2003: 56) mengemukakan bahwa intelegensi atau kecakapan terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dan cepat efektif mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapainya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi. Adakalanya perkembangan ini ditandai oleh kemajuan-kemajuan yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya, sehingga seorang anak pada usia tertentu sudah memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kawan sebayanya. Oleh karena itu jelas bahwa faktor intelegensi merupakan suatu hal yang tidak boleh diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Perhatian

Menurut Al-Ghazali dalam Slameto (2003:56) bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi iwa itupun bertujuan semata-mata kepada suatu benda atau hal atau sekumpulan obyek.

1. Bakat

Menurut definisinya bakat adalah kemampuan potensial dalam diri seseorang baik yang sudah dikembangkan maupun yang belum. Seringkali bakat seseorang terlihat bila ia melakukan sesuatu aktivitas dan ia dapat dengan cepat belajar dan berhasil pada bidang tersebut. Bakat seringkali terlepas dari pengaruh lingkungan, walaupun ada pengaruhnya, sangat kecil dampaknya. Sedangkan minat bisa disamakan dengan kesenangan, yang sifatnya bisa berubah-ubah dan dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

1. Kematangan

Menurut Slameto (2003:58) bahwa kematangan adalah sesuatu tingkah atau fase dalam pertumbuhan seseorang di mana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru.

1. Kesiapan

Kesiapan menurut James Drever seperti yang dikutip oleh Slameto (2003 :59) adalah *preparedes to respon or react*, artinya kesediaan untuk memberikan respon atau reaksi. Jadi, dari pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa kesiapan siswa dalam proses belajar mengajar, sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa, dengan demikian prestasi belajar siswa dapat berdampak positif bilamana siswa itu sendiri mempunyai kesiapan dalam menerima suatu mata pelajaran dengan baik.

1. Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (1988) dalam Muhibbin Syah, (2008:133), minat tidak termasuk istilah popular dalam psikologi karena kebergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainya seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Namun terlepas dari masalah popular atau tidak, minat seperti yang dipahami dan dipaki oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Umpamanya, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap IPS ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

1. Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang paling penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Persoalan mengenai motivasi dalam belajar adalah bagaimana cara mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan. Demikian pula dalam kegiatan belajar mengajar seorang anak didik akan berhasil jika mempunyai motivasi untuk belajar. (Gleitman, 1986; Reber, 1988) dalam Muhibbin Syah, (2008:134) mengatakan motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorong untuk berbuat sesuatu, dalam pengertian ini motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.

**Faktor kelelahan**

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

1. Kelelahan jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

1. Kelelahan Rohani

Sedangkan kelelahan rohani dapat di lihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang, kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk konsentrasi seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

1. **Faktor Ekstern**

Adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa, yaitu beberapa pengalaman keadaan keluarga, lingkungan sekitar dan sebagainya.

Pengaruh lingkungan ini pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu. Menurut Slamento (1995:60) faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah “keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat.”

1. Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Slamento (1995:60) bahwa “Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama, keluarga yang sehat dan besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia.”

Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting untuk mencapai keberhasilan seseorang dalam belajar. Rasa aman itu membuat seseorang akan terdorong untuk belajar secara aktif, karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar. Hasbullah (1994:46) mengatakan bahwa: “Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan anak ialah sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan.”

Oleh karena itu orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan di mulai dari keluarga. Sedangkan sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerjasama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak. Jalan kerjasama yang perlu ditingkatkan, yaitu dimana orang tua harus menaruh perhatian, dorongan dan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Karena anak memerlukan waktu, tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.

1. Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran dan kurikulum. Hubungan antar guru dan siswa kurang baik akan mempengaruhi hasil-hasil belajarnya. Kartono (1995:6) mengemukakan “guru dituntut untuk menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, dan memiliki tingkah laku yang tepat dalam mengajar. ”Oleh sebab itu, guru harus dituntut untuk menguasai bahan pelajaran yang disajikan, dan memiliki metode yang tepat dalam mengajar.

1. Lingkungan Masyarakat

Disamping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

Kartono (1995:5) berpendapat:

Lingkungan masyarakat dapat menimbulkan kesukaran belajar anak, terutama anak-anak yang sebayanya. Apabila anak-anak yang sebaya merupakan anak-anak yang rajin belajar, maka anak akan terangsang untuk mengikuti jejak mereka. Sebaliknya bila anak-anak di sekitarnya merupakan kumpulan anak-anak nakal yang berkeliaran tiada menentukan anakpun dapat terpengaruh pula.

Dengan demikian dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seseorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar maka kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya, sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa di sekolahnya sifatnya relatif, artinya dapat berubah setiap saat. Hal ini terjadi karena prestasi belajar siswa sangat berhubungan dengan faktor yang mempengaruhinya, faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Kelemahan salah satu faktor, akan dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Dengan demikian, tinggi rendahnya prestasi belajar yang dicapai siswa di sekolah didukung oleh faktor internal dan eksternal seperti tersebut di atas. [http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/02/prestasi-belajar.htlml diakses 14 feb 2012](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/02/prestasi-belajar.htlml%20diakses%2014%20feb%202012)

1. **Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial**

Istilah ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara Barat termasuk Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *Social Studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia.

Mata pelajaran IPS berperan memfungsionalkan dan merealisasikan ilmu-ilmu soaial yang bersifat teoritik ke dalam dunia kehidupan nyata di masyarakat. Oleh karenanya secara substansi materinya, IPS mengintegrasikan dan mengorganisasikannya secara pedagogik dari berbagai ilmu sosial yang diperuntukkan untuk pembelajaran di tingkat persekolahan, sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata, melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik tidak hanya mampu menguasai teori-teori kehidupan dalam masyarakat tapi mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial. Menurut Sumantri, (2001:89) IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-diiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu sosial (social science), maupun ilmu pendidikan. <http://www.google.co.id/makalah-konsep-pendidikan-ips-dan.html>

diakses 14 feb 2012

Sedangkan menurut (A.Kosasih Djahiri dalam Sapriya, (2009:7) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Dengan kata lain, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan usaha mempelajari, menelaah dan mengkaji kehidupan sosial manusia dimuka bumi ini yang diarahkan agar peserta didik menjadi warga Negara Indonesia yang bertanggung jawab dan cinta damai. Untuk lebih jelasnya akan dikaji pada pembahasan di bawah ini .

1. Karakteristik Pendidikan IPS

Dalam hal ini ada beberapa ciri dan sifat dari pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya sebagaimana dikemukakan A. Kosasih Djahiri dalam Sapriya, (2009:8), yaitu :

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu)
2. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
3. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan / menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya.
4. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
5. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai keterampilan.
6. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan.

Dengan menyimak ciri-ciri/karakteristik IPS tersebut, harus dapat membedakan antara pembelajaran IPS dengan pembelajaran-pembelajaran lain, baik di tingkat pendidikan dasar dan menengah maupun yang ada di lingkungan Pendidikan Tinggi. Pembelajaran IPS adalah bagaimana membina kecerdasan sosial siswa yang mampu berfikir kritis, analitis, kreatif, inovatif berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

1. Tujuan Pendidikan IPS di SD

Menurut *The Social Science Education Frame Work for California School”* dalam A. Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2009:13) mengemukakan 5 tujuan pokok pembelajaran IPS yaitu :

1. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian/pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
2. Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial.
3. Membina dan mendorong siswa untuk memahami, mengahargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individual.
4. Membina siswa kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan, menyempurnakan yang ada pada dirinya.
5. Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga Negara.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan IPS SD sebenarnya merupakan pendidikan yang membina siswa agar menjadi warga Negara yang baik sehingga siswa dapat turut berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat. Dengan kata lain, manusia sebagai mahluk sosial yang tidak mungkin hidup sendiri sehingga membutuhkan orang lain dalam setiap sendi kehidupan yang dijalaninya.

1. Hubungan Pembelajaran IPS dengan Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar berasal dari kata “prestasi“ dan “belajar“. Prestasi berarti hasil yang telah dicapai, sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Depdikbud, 1995:14). Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksud adalah nilai atau angka yang diberikan oleh guru kelasnya setelah melaksanakan tugas yang diberikan padanya. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2005 :4). Hal ini senada dengan Djamarah dan Zain (2002:185) bahwa: pengajaran yang disebut interaksi edukatif adalah kemampuan seorang guru menciptakan lingkungan belajar dan kewajiban siswa untuk belajar.

Pernyataan di atas mengandung pengertian bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak hanya berfungsi sebagai sosok yang mentransfer semua ilmu yang dimilikinya kepada siswa tetapi sedapat mungkin guru mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa.

Walau begitu tidak selamanya anak yang belajar hasil akhirnya mendapatkan nilai yang memuaskan, ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurang maksimalnya anak dalam mendapatkan nilai akhir yang memuaskan. Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang secara umum cakupanya begitu luas, sehingga dalam penyajian pembelajaran IPS harus menggunakan metode yang bisa membuat pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM), dan juga dalam proses pembelajarannya pendekatan pun harus diterapkan tentunya disesuaikan dengan kondisi lingkup masyarakat serta aspek yang menjadi pokok bahasan. Ragam pendekatan dan metode yang diterapkan pada proses pembelajaran IPS, dapat mempertahankan suasana hangat dan menarik, sehingga dapat memberikan kesenangan kepada siswa dalam mempelajari IPS.

Proses belajar dengan menerapkan metode dan pendekatan terjadi secara bertahap dan saling berhubungan antar kegiatan yang satu dengan yang lainnya serta berlangsung secara disadari oleh siswa, semakin siswa menyukai pelajaran tersebut, semakin memahami mata pelajaran yang sedang dipelajarinya, dan salah satu perubahan prilaku pada individu di sekolah yang terjadi setelah individu tersebut mengalami proses belajar mengajar adalah berupa prestasi.

1. **Metode Bermain Peran *( Role Playing*)**
   * + 1. Pengertian Metode Bermain Peran (*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 kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan imaginer yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Melalui itu siswa “memasuki diri” orang lain/individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Menurut Reber, (1988) dalam Muhibbin Syah, (2008:192) bahwa bermain peran *(role playing*) pada prinsipnya dapat berfungsi sebagai: 1) prosedur bimbingan dan penyuluhan yang bersifat edikatif; 2) prosedur terapi kejiwaan dan penyuluhan yang bersifat industrial.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:88) mengemukakan pendapatnya mengenai metode *role playing*, yaitu, “Metode sosiodrama dan *role playing*dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakainannya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.”

Adapun Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (1997:81) memberikan pendapatkan tentang metode *role playing*, yaitu, “Suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.

Menurut Dr. E. Mulyasa, M.Pd. (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya, keempat asumsi tersebut sebagai berikut :

1. Secara implicit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini” model ini percaya bahwa sekelompok siswa dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata, terhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, siswa dapat menampilkan respons emosional sambil belajar respons dari orang lain.
2. Bermain peran memungkinkan siswa untuk mengungkapkan perasaan yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan ujuan utama dari psikodarama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran, dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan merupakan intergral dari pembelajaran.
3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bias saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian siswa dapat belajar pengalaman dari orang lain tentang cara memecahkan maslah yang pada giliranya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
4. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi, berupa perasaan, sikap, nilai, dan sistem keyakinan, dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para dapat mengusiswaji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain siswa sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya. <http://www.google.co.id/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif>

diakses l 4 feb 2012

Bermain Peran adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubung an dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda. Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar dalam IPS, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Fannie R. Shaftel dan George Shaftel, (1967:24-47), dalam Abdul Azis Wahab, (2008:110) bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) mempunyai beberapa fungsi namun dua fungsi utamanya adalah “*education for citizen*” dan “*group counseling*” yang dilakukan oleh guru di kelas. Untuk menggunakan strategi bermain peran (*Role Playing*) secara efektif dalam pengajaran IPS harus disadari dengan baik tujuan digunakannya metode bermain peran (*Role Playing*) tersebut agar dapat membantu proses pembelajaran dengan baik. Beberapa diantara tujuan-tujuan yang dimaksud diantaranya adalah:1)  *To help children undertsand that behavior is caused*, (Membantu anak untuk memahami perilaku yang baik. 2*) To develop sensitivity to the feelings of others* (Untuk mengembngkan ras sensitive terhadap orang lain. 3) *To release tension and feelings* (untuk melepaskan ketegangan/rasa tegang. 4) *To diagnose the needs of children* (untuk mendiagnosa kenutuhan anak.5) *To improve the child’s self concept* (untuk meningkatkan konsep diri kepada anak-anak. *6) To explore roles* (untuk mengeksplorasi peran. 7) *To explore the core values of American culture* (untuk mengeksplorasi nilai-nilai inti budaya (Amerika). 8) *To learn more about the fuctioning of the various subcultures in which different children live* ( untuk mempelajari lebih lanjut tentang perubahan dari berbagai struktur dimana tempat tinggal anak yang berbeda. 9) *To help each child clarify his own frame of values for decision making* ( untuk membantu setiap anak memperjelas kerangka pemikiran sendiri dalam mengambil keputusan. 10) *To improve the social structure and value systems of the peer culture* ( untuk memperbaiki strukstur social dan system nilai budaya masing-masing. 11) *To develop “group cohesiveness”* ( untuk mengembangkan kekokpakan grup. 12) *To teach problem solving behavior* (untuk mengajarkan cara memecahkan masalah. 13) *To develop the habit of considering consequences (consequential or casual thingking)* (untuk mengembangkan kebiasaan/mempertimbangkan secara konsekuen. 14) *To teach the feeling, thingking, acting sequence.* ( untuk mengajarkan tentang perasaan, pemikiran, dan tindakan.

* + - 1. **Proses Persiapan Metode Bermain Peran *( Role Playing*)**

Leonard H.Clark, (1973) dalam (Abdul Aziz Wahab, (2009: 114) Bagaimana bermain peran itu dilaksanakan dalam pembelajaran IPS perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan untuk bermain peran:

Memilih permaslahan yang menagndung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya

Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapinya

1. Memilih Pemain

a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa

b) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakanya

c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa

d) Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus

e) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang

f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya

3) Mempersiapkan penonton

1. Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
2. Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku

4) Persiapan para pemain

a) Biarkan siswa mempersapkanya dengan sedikit mungkin campur tangan guru

b) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya

c) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain

d) Siapkan tempat bermain

e) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran

5) Pelaksanaan

a) Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup, dan bermain sampai habis jangan diinterupsi

b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci

c) Jangan menilai aktingnya, bahasa dan lain-lain

d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan

e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:

1. Dibimbing dengan pertanyaan
2. Mencari orang lain untuk peran itu
3. Menghentikan dan melangkah ketindak lanjut

f) Jika pemain tersesat lakukan:

(1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah

(2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan

(3) Hentikan dan arahkan kembali

(4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat

g) Jika siswa mengganggu :

(1) Tugasi dengan peran khusus

(2) Jangan pedulikan dia

h) Jangan bolehkan pemirsa mengganggu, jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan, beri ia kesempatan untuk memerankanya

6) Tindak lanjut

a) Diskusi

(1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa

(2) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi

(3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari

b) Melakukan bermain peran kembali

Untuk dapat menerapkan metode role playing (bermain peranan) pada pengajaran secara baik dan terarah, guru harus menjelaskan dulu teknik metode ini secara jelas kepada siswa yang akan melaksanakannya. Selanjutnya guru memilih dan menentukan topik atau pokok bahasan yang komprehensif yang dapat didramatisasikan. Melalui latihan yang baik dan teratur, pokok bahasan ini dapat dilakonkan di muka kelas. Dengan cara ini, minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang terlalu kaku dan menjemukan, dapat disegarkan kembali melalui metode ini. Bermain peran yang menyakinkan, dapat membangkitkan minat siswa kepada pengajaran secara keseluruhan. Untuk meningkatkan kognisi dan psikomotor siswa melalui metode sosiodrama dan bermain peran ini, setelah dramatisasi itu dilaksanakan, guru mengadakan diskusi dengan murid secara keseluruhan tentang topik dan pelaksanaan drama tadi. Dengan demikian, kognisi dan psikomotor murid secara keseluruhan dapat pula ditingkatkan melalui bimbingan drama tersebut. Jadi, dramatisasi dan permainan peran itu menjadi lebih bermakna sebagai suatu metode interaksi edukatif yang lebih terpadu. Pada kesempatan ini, guru dan siswa tetap melakukan pembinaan konsep dan pengembangan generalisasi sampai kepada menarik kesimpulan-kesimpulan tentang bermain peran (*role playing*) tadi.

* + - 1. **Kelemahan metode bermain peran.**

Walaupun metode ini banyak memberikan keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya, metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.

Bermain peran mungki tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung

Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.

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.

Bermain memakan waktu yang banyak

Untuk berjalan baiknya sebuah peran, diperlukan kelompok sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik. Sebagai straegi belajar-mengajar, bermain peran harus dipersiapkan dengan baik dimana semua yang terlibat baik sebagai pemeran maupun yang menyaksikannya saling memiliki keterlibatan emosional, sehingga keduanya dapat memetik pelajaran dari kegiatan yang dilakukan melalui bermain peran tersebut

1. **Dalam penggunaan metode *role playing* ini ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil, antara lain:**
   1. Guru

Guru tidak boleh bersikap apriori. Setiap individu akan menghayati situasi sosial menurut caranya sendiri. Apa yang akan ia lakukan, keputusan apa yang akan ia pilih jika ia berada dalam situasi sosial seperti itu, semua harus diserahkan kepada pemeran yang bersangkutan.

* 1. Siswa

Dramatisasi ini akan berhasil kalau para siswa yang berperan dapat menjiwai situasinya, dapat bertingkah laku dan bersikap seperti dalam situasi sosial yang sesungguhnya.

* 1. Bahan

Sesuatu yang didramatisasikan akan baik hasilnya, jika bahan itu cocok dengan para pemeran yang akan memerankannya. Bahan harus dipilih dengan cermat. Kriteria yang harus diperhatikan antara lain: 1) Bahan harus sesuai dengan perkembangan jiwa siswa. 2) Bahan harus memperkaya pengalaman sosial siswa. 3) Bahan harus cukup mengandung sikap dan perbuatan yang akan didramatisasikan siswa. 4) Bahan hendaknya tidak mengandung adegan-adegan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, agama, kepribadian bangsa Indonesia. [www.infodiknas.com/207-pengaruh-berain-peran-role-playing-dalam-meningkatkan-pebelajaran-bahasa-inggris](http://www.infodiknas.com/207-pengaruh-berain-peran-role-playing-dalam-meningkatkan-pebelajaran-bahasa-inggris) diakses 15 feb 2012

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak didik, ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik di kelas. Bahan pelajaran yang guru berikan itu akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada anak didik apabila penyampaiannya menggunakan strategi yang kurang tepat. Di sinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam penyampaian bahan pelajaran.

Bahan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian metode justru akan mempersulit bagi guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pengajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat. Kelas yang kurang bergairah dan kondisi anak didik yang kurang kreatif dikarenakan penentuan metode yang kurang sesuai dengan sifat bahan dan tidak sesuai dengan tujuan pengajaran. Karena itu, dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar. Karena itu, guru sebaiknya memperhatikan dalam pemilihan dan penentuan metode sebelum kegiatan belajar dilaksanakan di kelas.

1. **Evaluasi Bermain Peran**

Dalam setiap pembelajaran yanag telah dilaksanakan sebaiknya dilakukan evaluasi untuk proses pembelajaran berikutnya. Menurut pendapat Oemar Hamalik, (2001:216) evaluasi dalam metode bermain peran (*role playing*), yaitu :

1. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara maeningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
2. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.
3. Guru membuat jurnal sekolah atau catatan guru sebagai nilai dari hasil bermain peran. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Proses penilaian atau evaluasi digunakan sebagai acuan apakah siswa dapat melaksanakan kegiatan bermain peran dengan baik setelah dilaksanakan proses persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan bermain peran dilakukan. Sebagai ukuran seberapa jauh siswa dapat menyerap materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru sehingga pada saat pelaksanaan tidak terjadi kebingungan dan hasil yang didapatkan bisa maksimal.

1. **Materi Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air dalam IPS**
   1. **Pengertian Semangat Kepahlawanan**

Arti kata “pahlawan” dengan melihat Kamus Bahasa Indonesia. Kata “pahlawan” mengandung dua pengertian pokok. 1) Orang yang menonjol atau menjadi dikenal karena keberanian dan sikap rela berkorban dalam membela kebenaran. 2) Pejuang yang gagah berani, tidak takut, dan pantang menyerah.

Sosok pahlawan dalam lagu “Mengheningkan Cipta” cocok dengan kedua arti pahlawan di atas. Para pahlawan terkenal berani dan rela berkorban demi kebenaran. Misalnya pahlawan-pahlawan yang berjuang mengusir penjajah. Mereka tahu bahwa penjajahan itu tidak benar. Maka mereka berjuang menentang penjajahan. Mereka juga tidak menyerah ketika menderita. Tentu kita pernah mendengar cerita bagaimana Panglima Besar Jendral Sudirman berjuang, ketika itu beliau sakit keras. Namun dengan semangat tinggi beliau tetap memimpin pasukan bergerilya melawan Belanda.

Seorang pahlawan memiliki sifat-sifat berani, pantang menyerah, rela berkorban, dan mendahulukan kepentingan orang lain.

1) Berani

Sifat berani berhubungan erat dengan kebenaran. Seseorang tidak akan takut jika dia sedang memperjuangkan kebenaran. Orang berani tidak sama dengan nekat.

Pantang Menyerah

Pantang menyerah berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan. Jika perjuangan gagal, pahlawan tidak putus asa, ia akan terus berjuang sampai kebenaran ditegakkan.

Rela Berkorban

Rela berkorban berarti bersedia mengorbankan dirinya bagi kepentingan orang lain. Seorang pahlawan mengorbankan kepentingan, pikiran, tenaga, harta, bahkan hidupnya sendiri.

Mendahulukan Kepentingan Orang Lain

Pahlawan tidak mengejar kepentingan sendiri. Kepentingan bangsa, negara, dan kepentingan orang banyak ia dahulukan. Sampai hari ini pahlawan bangsa akan tetap lahir atau muncul, mengapa demikian? Ini karena selalu ada orang yang dengan berani dan rela berkorban membela kebenaran dan keadilan. Orang yang memiliki sifat-sifat demikian dapat disebut sebagai pahlawan bangsa.

**b.** **Pengertian Semangat Cinta Tanah Air**

Dalam lagu “Mengheningkan Cipta” kita mengenang jasa para pahlawan. Mereka telah gugur di medan perang. Para pahlawan berani mengorbankan dirinya karena mereka mencintai tanah airnya. Mereka mencintai rakyat, bangsa, dan negara Indonesia. Mereka tidak mau negerinya dijajah.

Semangat cinta tanah adalah patriotisme. Kata ini dibentuk dari kata patria dan isme. Kata patria berarti bangsa atau tanah air. Kata isme dalam kata patriotism adalah ajaran, semangat, atau dorongan. Jadi kata patriotisme memiliki arti ajaran atau semangat cinta tanah air. Para pejuang yang gugur membela bangsa disebut pahlawan. Cinta mereka pada bangsa dan tanah air Indonesia tidak bias diragukan lagi.

Banyak sekali orang yang memiliki semangat cinta tanah air. Orang yang cinta tanah air berjuang demi kemajuan dan kesejahteraan negaranya. Mari kita ambil beberapa contoh:

Seorang guru yang bersedia ditempatkan untuk mengajar di daerah terpencil. Dia mengabdikan diri untuk mendidik anak-anak di daerah terpencil. Anak-anak di daerah itu menjadi pintar. Guru itu bias dikatakan cinta tanah air. Ia mencerdaskan bangsa dengan pengabdianya.

Polisi dan tentara yang siap dikirim ke daerah konflik. Mereka menjaga keamanan di daerah itu. Mereka ditugaskan untuk menjaga keutuhan bangsa dan Negara. Mereka mengalami ancaman keamanan tiap hari. Mereka termasuk orang-orang yang cinta tanah air.

Pejabat dan pegawai pemerintahan yang mau bekerja keras demi kemajuan daerahnya. Mereka tidak korupsi dan menyalahgunakan kekuasaan. Jabatannya digunakan untuk mengabdi rakyat. Mereka ini pantas disebut orang yang cinta tanah air.

Atlit-atlit yang berprestasi. Atlit-atlit ini berjuang keras dan berlatih dengan tekun. Prestasi mereka mengharumkan nama bangsa. Mereka pantas disebut sebagai orang-orang yang cinta tanah air.

Bagaimana cara kita mewujudkan rasa cinta kepada tanah air, caranya antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai pelajar kita harus bertanggung jawab. Kesempatan yang ada kita gunakan untuk belajar denga tekun. Selain itu, kita juga harus berbudi pekerti yang baik. Kelak kita akan menjadi orang yang pintar dan berprestasi. Murid berprestasi mengharumkan nama bangsa.
2. Bangga sebagai bangsa Indonesia. Kebanggan itu antara lain diwujudkan dengan menggunakan bahasa Indonesia. Karena bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.
3. Mencintai produk-produk dalam negeri. Sekarang ini banyak sekali produk asing. Warga yang cinta tanah air tetap mencintai produk dalam negeri.
   * + - 1. **c**. **Pahlawan-Pahlawan Bangsa**

Pemerintah memberikan gelar “pahlawan bangsa” bagi tokoh-tokoh tertentu. Siapa yang layak diberi gelar pahlawan bangsa? Jawabanya aadalah semua orang yang berjasa bagi Negara dan rela berkorban demi bangsa dan Negara. Jika kita mau menjadi pahlawan bangsa, kita harus meniru semangat para pahlawan. Ada macam-macam pahlawan bangsa, antara lain pahlawan nasional, pahlawan kemerdekaan nasional, pahlawan proklamator, dan pahlawan revolusi.

1. Pahlawan Nasional,adalah mereka yang berjuang membela bangsa dari kekejaman bangsa penjajah. Bangsa-bangsa yang pernah menjajah bangsa Indonesia adalah Portugis, Belanda, Inggris, dan Jepang. Belanda menjajah Indonesia selama 350 tahun. Jepang menjajah Indonesia selama 3 tahun. Contoh Pahlawan Nasional antara lain Pangeran Diponegoro (Yogyakarta), Sultan Hasanuddin (Makasar), Sultan Agung (Kerajaan Mataram), Sultan Ageng Tirtayasa (Banten), Sultan Baabullah (Ternate), Patimura (Ambon), Tuanku Imam Bojol (Sumatera Barat), Sisingamangaraja ( Sumatera Utara), Teuku umar, Cut Nyak Dien, Teuku Cik Ditiro (Aceh), Supriyadi (jawa tengah), dan sebagainya.
2. Pahlawan Kemerdekaan Nasional,Contoh pahlawan kemerdekaan nasional adalah, Jendral Soedirman, Ki Hajar Dewantara, Dr. Setiabudi, Cipto Mangunkusumo, Ratulangi, Mohammad Husni Thamrin, dan sebagainya.
3. Pahlawan Revolusi**,** Pahlawan revolusi adalah mereka yang gugur pada peristiwa G 30 S/PKI. Yang termasuk pahlawan revolusi adalah:

Jendral Ahmad Yani

Mayor Jendral R. Suprapto

Mayor Jendral MT haryono

Mayor Jendral S. Parman

Brigadir Jendral D.I Panjaitan

Brigjen Sutoyo Siswomiharjo

Brigjendral (Anumerta) Katamso

Kolonel (Anumerta) Sugiyono

Letnan Satu Piere A. Tendean

1. Pahlawan Proklamator**,** Pahlawan proklamator adalah tokoh yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Tokoh itu adalah Ir. Sukarno dan Drs. Mohamad Hatta. Mereka memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945. Proklamasi dilakukan di Gedung Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.
   * + - 1. **d.** **Menghargai Jasa-Jasa Pahlawan Bangsa**

Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa-jasa para pahlawannya. Para pahlawan rela mengorbankan hidupnya demi menjaga dan mempertahankan negara Indonesia. Tanpa jasa mereka, kita tidak bisa menjadi bangsa dan negara Indonesia seperti sekarang. Kita juga harus menghargai jasa para pahlawan bangsa. Sikap menghargai jasa para pahlawan harus ditanamkan sejak dini. Pada bagian ini kita akan membahas bentuk-bentuk penghargaan itu dan meneladani sikap kepahlawanan dan patriotisme.

1. Bentuk-bentuk penghargaan terhadap para pahlawan yaitu dengan cara:
2. Memakamkan mereka di temapat yang terhormat. Para pahlawan layak dihormati dengan dimakamkan di taman makam pahlawan. Ada banyak sekali taman makam pahlawan. Di Jakarta, Taman Makam Pahlawan Kalibata
3. Mengabadikan nama-nama para pahlawan sebagai nama jalan, gedung, dan sebagainya.
4. Membangun tugu peringatan, monumen, atau patung untuk mengenang dan menghormati jasa mereka.
5. Berziarah ke taman makam pahlawan. Di sana kita menabur bunga dan mendoakan arwah para pahlawan.
6. Memperingati peristiwa-peristtiwa penting dalam perjuangan bangsa. Misalnya, memperingati Hari Pahlawan, Hari kemerdekaan, Hari Kartini, Hari kebangkitan Nasional, dan lain-lain.
7. Mengisi kemerdekaan sesuai dengan bidang kita masing-masing. Sebagai pelajar, kita harus belajar secara sungguh-sungguh.
8. Meneladani semangat kepahlawanan dan patriotisme yang ditunjukan oleh para pahlawan.

**e. Meneladani** **sikap kepahlawanan dan patriotisme**

Meneladani sikap kepahlawana dan patriotisme adalah bentuk nyata penghargaan terhadap para pahlawan. Dalam hidup sehari-hari, kita dapat melatih diri supaya memiliki sifat-sifat kepahlawanan dan semangat cinta bangsa. Kita bisa memulainya dengan menghargai para pahlawan bangsa dengan mengingat jasa-jasa mereka. Setelah itu, kita mencontoh beberapa sikap mereka. Kita akan meneladani sikap rela berkorban, bersedia meminta dan memberi maaf, dan berjiwa besar. Sifat-sifat ini, kalau mampu kita praktikan dalam kehidupan kita, akan memnuat kita memiliki semangat kepahlawanan. Dengan demikian, kita bisa menunjukan bahwa kita memang mencintai bangsa dan negara Indonesia. Beberapa contoh sikap kepahlawanan dan patriotisme adalah:

1. Sikap rela berkorban

Cara lain untuk menghargai jasa para pahlawan bangsa adalah mempraktikan sikap rela berkorban sebagaimana yang mereka tunjukan. Para pahlawan sudah menunjukan sikap rela berkorban, bahkan sampai mengorbankan hidupnya. Kita juga harus mampu menunjukan sikap ini dalam hidup kita sehari-hari. Bentuk- bentuk perbuatan rela berkorban yang sederhana, antarar lain sebagai berikut :

1. Menyisihkan uang untuk membantu orang miskin dan yang terkena bencana alam
2. Ikut kegiatan membersihkan got dan jalan di lingkungan
3. Mengunjungi orang sakit
4. Memberi tumpangan atau penginapan bagi orang asing
5. Bersedia meminta dan memberi maaf

Memaafkan merupakan sikap yang terpuji. Ketika seseorang melakukan kesalahan, disengaja maupun tidak disengaja, sebaiknya kita memaafkannya. Kita harus memaafkan dengan tyulus. Setelah memaafkan kita seharusnya melupakan kesalahan yang pernah dilakukan. Dari pada mengingat yang pernah terjadi, kita lebih baik mengambil hikmahnya untuk perubahan hidup kita ke depan. Dengan saling memaafkan akan tercipta kehidupan yang damai di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, biasakan dirimu meminta maaf dan member maaf kepada siapa saja. Hal ini bias membantu menjaga kedamaian hidup bersama. Memberi maaf kepada orang yang bersalah juga ditekankan oleh ajaran agama.

1. Berjiwa besar

Berjiwa besar artinya kita menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada. Kata lainnya adalah sportif. Kita harus berani mengakui orang atau kelompok lain lebih kuat dan pantas menang. Dengan jujur kita mengakui bahwa kelompok kita pantas kalah, Karena kurang latihan, kurang konsnetrasi, dan sebagianya. Kita tidak boleh sombong jika menang. Sebaliknya, kita juga tidak boleh patah semangat jika mengalami kekalahan. Dengan sikap dan berjiwa besar dalam hidup ini kita dapat meredam dan menghindari konflik. Kalau ini berhasil, maka lingkungan tempat tinggal kita akan aman dengan sendirinya. Bukankah rasa aman sangat dibutuhkan manusia dalam hidupnya.

1. **KAJIAN HASIL PENELITIAN**
   * + - 1. Menurut, penelitian Indri Noerdini Lestari (2010), dengan judul “Penggunaan Metode Mengajar *Role Playing* pada Pembelajaran IPS di Kelas V SDN Haruman I”, disimpulkan bahwa yang menjadi latar belakang masalah digunakannya metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS ini adalah:
2. kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPS pada materi sejarah

penjajahan di Indonesia.

* 1. Siswa cepat bosan karena guru berceramah.
  2. Pebelajaran yang dilakukan di dalam kelas terus-menerus.

Sehingga untuk mengatasi hal tersebut peneliti mencoba untuk mengadakan perbaikan dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing.* Berdasarkan hasil penelitian tersebut setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat dikatakan berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa kekurangan . Dari awal pembelajaran, guru sudah menjelaskan bahwa pada materi ini akan dilakukan bermain peran (*role playing*). Guru meminta siswa unuk bekerjasama dalam proses pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak ribut, namun pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih saja ribut, dalam pelaksanaan *role playing* ini pada saat pemilihan peran guru menunjuk siswa-siswa sesuai dengan keinginannya, harusnya guru memberikan kepada siswa unuk memilih perannya sendiri.

Kegiatan *role playing* berlangsung dengan baik namun guru harus lebih ekstra dalam mengarahkan siswa pada peran-peran yang mereka dapatkan, jika tidak diarahkan siswa akan ribut. Apalagi siswa yang tidak mendapat peran mereka menganggap temannya yang sedang melakukan drama, sehingga mereka menertawakan. Guru jadi lebih sering mengkondisikan siswa.

Dengan *role playing* diharapkan pembelajaran tidak membosankan karena dengan metode ceramah siswa cepat bosan, namun dengan menggunakan metode *role playing* ini tidak hanya siswa yang aktif, tetapi guru juga diharapkan aktif mengajar. Dalam hal ini guru tidak harus terlalu campur tangan dalam setiap pembelajaran, tetapi guru hanya sebagai fasilitator, dan mengarahkan langkah-langkah dalam proses pembelajaran ini. Sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan. Tugas guru dalam mengajar pun tidak hanya berceramah, tetapi guru dengan kreatif mempersiapkan setiap materi dalam kegiatan pembelajaran tersebut, seperti membuat naskah drama sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

1. Menurut penelitian Rulasmini Khotimah (2009), dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Peajaran PKn Kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan” disimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang menjadi latar belakang masalah digunakannya metode *Role Playing* dalam pembelajaran PKn ini adalah:
   1. Diketahui bahwa nilai belajar siswa dalam mata pelajaran PKn, pada materi “Peraturan di Keluarga” masih rendah hanya mencapai rata-rata 56,92. Nilai ini masih di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75.
   2. Dalam pembelajaran guru kurang melibatkan siswa secara langsung.
   3. Guru sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, sehingga pembelajaran berpusat pada guru

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin yang setiap siklusnya memiliki beberapa tahap, yaitu: perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan, pada mata pelajaran PKn, penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada siklus I guru mendapatkan kesulitan dalam menerapkan metode *Role Playing.* Kemudian pada siklus II guru menjadi lebih trampil dalam pembelajaran. Ini terbukti dari perolehan skor aktivitas guru, dalam pembelajaran pada siklus I mencapai skor 75 yang mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai skor 85 dengan kriteria baik. Hal ini juga diikuti dengan peningkatan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I taraf keberhasilan peningkatan aktivitas belajar siswa mencapai 66,67 dengan kriteria cukup, kemudian meningkat menjadi 83,33 pada siklus II dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PKn materi “Peraturan di Masyarakat” dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran , 2) hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *Role Playing*.

1. **KERANGKA BERPIKIR**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk menghantarkan peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Sekolah juga dipercaya sebagai satu-satunya cara agar manusia pada zaman sekarang dapat hidup mantap dimasa yang akan datang. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah sejarah. Pengajaran sejarah memiliki tujuan dalam menumbuhkan dan mengembangkan kesadaran nasionalisme. Tanpa mengetahui sejarahnya tidak mungkin bangsa tersebut mengenal dan memiliki identitas (Kartodirjo, 1992:247). Dalam hubungannya dengan kehidupan berbangsa dan bernegara, secara umum tujuan mempelajari sejarah, antara lain, (1) menyadarkan anak didik akan kebesaran dan kejayaan serta kelemahan-kelemahan kita sebagai suatu bangsa, (2) membangkitkan dan mengembangkan semangat nasionalisme, dan (3) menumbuhkan tekad untuk merealisir cita-cita nasional (Ali, 1963:320).

Untuk meningkakan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS penerapan metode *Role Playing* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena tidak hanya prestasi belajar siswa yang meningkat, tetapi juga siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri.

Sebagai suatu metode pembelajaran maka *role playing* memiliki beberapa kelebihan antara lain adalah:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan verbal dengan mempraktikan apa yang telah mereka pelajari.
2. Mempelajari perasaan baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat  
   terhadap sebuah peristiwa yang terjadi dalam sebuah tatanan sosial.
3. Belajar memberikan pandangan terhadap suatu tingkah laku dan nilai utamanya yang berkenaan dengan hubungan antar manusia.
4. Mengembangkan keberanian dan percaya diri peserta didik dalam  
   membuat keputusan dan memecahkan masalah.
5. Meningkatkan gairah peserta didik dalam pembelajaran.
6. Memberikan metode pembelajaran baru yang dinamis.

Di samping mempunyai beberapa kelebihan pembelajaran dengan metode ini juga mempunyai beberapa kekurangan, yaitu:

1. Pengalaman pembelajaran yang dicapai terkadang tidak sesuai dengan  
   kenyataan di lapangan.
2. Apabila pengelolaan kelas kurang baik maka metode ini sering menjadi

hiburan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

1. Memakan banyak waktu
2. Faktor psikilogis seperti takut dan malu sering mempengaruhi peserta

didik dalam menjalankan peran mereka.

Menurut S. Nasution (1996:17) Prestasi belajar adalah:

“Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya prestasi dikatakan kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS di kelas memerlukan keterlibatan siswa secara langsung, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang menyenangkan, karena dari pengalaman menyenangkan tersebut akan lebih mungkin mengubah sikap daripada pengalaman yang tidak menyenangkan dan memahami setiap isi materi yang disampaikan.

Oleh karena itu dipilihlah metode pembelajaran *role playing* sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tentunya dengan melaksanakan setiap langkah-langkah dengan benar pada metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Berikut ini adalah gambar bagan kerangka berpikir, seperti yang terlihat pada gambar 2.1 di bawah ini.

**Metode *Role Playing***

Pengertian

Langkah Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan

Proses Pembelajaran

Siswa Lebih Aktif

Percaya Diri

Prestasi Belajar Meningkat

**Gambar 2.1**

**Bagan Kerangka Berpikir**

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut “Melalui metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS” Adapun lebih jelasnya hipotesis tindakan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Melalui rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Citepus 3 Kecamatan Cicendo Kota Bandung.
2. Melalui metode bermain peran (*role playing*) efektif meningkatkan prestasi belajar siwa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Citepus 3 Kecamatan Cicendo Kota Bandung.
3. Prestasi belajar dapat tercapai dengan baik setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing*) pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Citepus 3 Kecamatan Cicendo Kota Bandung