**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Belajar dan pembelajaran**
2. **Pengertian belajar**

Istilah belajar sudah dikenal luas di berbagai kalangan walaupun sering disalah artikan atau diartikan secara pendapat umum saja. Pengertian belajar yang cukup *komprehensif* diberikan oleh Bell-Gredler (1986:1) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, sklls, and attitudes. Belajar sebagai proses manusiawi memiliki kedudukan dan peran penting, baik dalam kehidupan masyarakat tradisional maupun modern. Dalam pandangan yang lebih *komprehensif* konsep belajar dapat digali dari berbagai sumber seperti filsafat, penelitian empiris, dan teori. Udin S. Winataputra (2008:8), mengungkapkan bahwa belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai, dan sikap, serta ketrampilan. Oleh karena itu belajar merupakan perubahan bagi seseorang yang melakukan pembelajaran tersebut.

1. **Ciri-ciri Belajar**

Dari semua pengertian tentang belajar, sangat jelas bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan *individu*. Maka dari pengertian belajar dapat dikemukakan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri *individu*. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau *kognitif* saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (*afektif*) serta ketrampilan (*psikomotorik*).
2. Perubahan itu harus merupakan buah hati dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya *interaksi* antara dirina dengan lingkungan yang dapat berupa *interaksi* fisik.
3. Perubahan yang terjadi tersebut *relative* menetap. Perubahan perilaku akibat belajar akan bersifat cukup permanen.
4. **Jenis-Jenis Belajar**

Terdapat beberapa jenis dalam belajar, untuk dapat berkenaan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa, maka jenis-jenis belajar dapat tergolong dalam tipe pembelajaran sesuai karakter siswa. Gagne (1985) mengemukakan delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah:

1. [**Belajar Isyarat *(Signal Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya berhenti berbicara ketika mendapat isyarat jari telunjuk menyilang di depan mulut sebagai tanda tidak boleh berbicara atau tidak boleh ribut, Pengendara sepeda motor berhenti mengendarai sepeda motornya di perempatan jalan pada saat lampu rambu lalu lintas menyala merah.

1. [**Belajar Stimulus-Respon *(Stimulus-Response Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar *stimulus-respon* terjadi pada diri sendiri atau *individu* karena ada rangsangan dari luar. Sebagai contoh menendang bola ketika bola di depan kaki, berbaris rapi karena ada komando, berlari ketika mendengar suara harimau mengaum di belakang, dan sebagainya.

1. [**Belajar Rangkaian *(Chaining Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses *stimulus respon* sehingga melahirkan perilaku yang segera atau *spontan* seperti konsep panas-dingin, ibu-bapak, kaya-miskin, dan sebagainya.

1. [**Belajar Asosiasi Verbal *(Verbal Association Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar *asosiasi verbal* terjadi bila *individu* telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat *verbal*. Misalnya perahu itu seperti badan itik atau kereta api seperti kaki seribu dan sebagainya.

1. [**Belajar Membedakan *(Discrimination Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar membedakan terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana atau pengalaman yang luas dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak tersebut. Misalnya membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa menurut tempat tinggalnya, dan negara menurut tingkat kemajuannya.

1. [**Belajar Konsep *(Concept Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang *abstrak*. Sebagai contoh misalnya binatang, tumbuhan dan manusia termasuk mahluk hidup, negara-negara yang maju termasuk *developed countries*, aturan-aturan yang mengatur hubungan antar negara termasuk hukum internasional.

1. [**Belajar Hukum atau Aturan *(Rule Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar hukum atau aturan terjadi bila menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan. Misalnya ditemukan bahwa benda memuai bila dipanaskan, iklim suatu tempat dipengaruhi oleh tempat kedudukan *geografi* dan *astronomi* di muka bumi, harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan, dan lain-lain.

1. [**Belajar Pemecahan Masalah *(Problem Solving Learning)***](http://www.ekaikhsanudin.net/2015/01/jenis-jenis-belajar.html)

Belajar berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan, misalnya, mengapa minat membaca pada siswa menurun, mengapa harga padi turun, mengapa harga beras naik dan sebagainya. Proses pemecahan masalah selalu bersegi jamak dan satu sama lainnya saling berkaitan.

### Prinsip-Prinsip Belajar

Proses belajar adalah suatu hal yang *kompleks*, tetapi dapat juga dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip atau asas-asas belajar. Hal ini perlu kita ketahui agar kita memiliki pedoman dan tekhnik belajar yang baik. Prinsip-prinsip itu adalah :

1. Belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menuntutnya dalam belajar  untuk mencapai harapan-harapan.
2. Belajar memerlukan bimbingan, baik dari bimbingan guru maupun buku  pelajaran itu sendiri.
3. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
4. Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari  dapat dikuasainya.
5. Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi saling pengaruh secara dinamis  antara murid dengan lingkungannya.
6. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.
7. Belajar dikatakan berhasil apabila telah sanggup menerapkan kedalam bidang praktek sehari-hari.

Belajar menduduki peran yang sangat penting baik dalam konteks kehidupan umat manusia maupun dalam konteks kehidupan semua mahuk hidup lainnya di bumi ini, agar kehidupan mereka dapat terus berlangsung. Binatang yang secara alami dibekali insting untuk mempertahankan hidupnya, tenyata juga tidak lepas dan keharusan belajar.

1. **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan *intensitas* dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sitemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan dengan jenis hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran.

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, menggunakan istilah “proses belajar-mengajar” dan “pengajaran”.

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (1992:18), “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Istilah pembelajaran lebih mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa. Dengan istilah pembelajaran, interaksi siswa tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik. Siswa dapat belajar melalui bahan ajar cetak, program radio, rogram televisi, atau media lainnya tanpa melupakan peran penting guru dalam merancang setiap kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan upaya sistematis yang disengaja dirancang untuk menumbuhkan proses belajar dalam diri individu. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendekatan, strategi, metode, dan tekhnik dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara *optimal*. Proses pembelajaran dalam arti yang luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa.

1. **Ciri-Ciri Pembelajaran**

Pembelajaran dapat berlangsung atau terjadi dengan adanya lingkungan belajar. Lingkungan belajar adalah lingkungan yang menjadi latar terjadinya proses belajar seperti di kelas, perpustakaan, sekolah, tempat kursus, warnet, keluarga, masyarakat, dan alam sekitar. Dari beberapa pengertian pembelajaran sebelumnya, dapat diketahui bahwa ciri utama pembelajaran adalah:

1. Adanya inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa

Hal ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak di luar *individu* yang melakukan proses belajar, dalam hal ini pendidik secara perorangan atau secara kolektif dalam suati sistem, merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran.

1. Adanya interaksi yang sengaja diprogramkan

*Interaksi* tersebut terjadi antara peserta didik yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan pendidik, siswa lainnya, media, dan atau sumber belajar lainnya.

1. Adanya komponen yang saling berkaitan satu sama lain

Komponen-komponen tersebut adalah tuuan, materi, kegiatan, dan *evaluasi* pembelajaran.

1. **Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran mengacu pada kemampuan atau kompetensi yang diharapkan dimiliki siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran tertentu. Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan pendkatan, strategi, metode, dan teknik, dan media dalam rangka membangun proses belajar, antara lain membahas materi dan melakukan pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

1. **Multimedia Power Point**

*Multimedia* adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. *Multimedia Power Point* menurut Robin dan Linda (Darmawan, 2011: 32) merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan *interaktif* yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Disini dapat digambarkan bahwa *multimedia* adalah suatu *kombinasi* data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

[*Power point*](http://www.isroi.org/?cat=11) merupakan salah satu media untuk menyampaikan *presentasi*. [*Power point*](http://www.isroi.org/?cat=11) dapat merupakan bagian dari keseluruhan *presentasi* maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi. Menurut Jennifer M. Apperson (2008) mengungkapkan bahwa:

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 5 april 2015 pukul 22:12 WIB. http://www academia edu/9801683/ Optimalisasi Microsoft Powerpoint Sebagai Media Dan Sumber Belajar

Begitupun pada penelitian Apperson dan kawan-kawan mengungkapkan dalam jurnalnya  bahwa “*power point* dapat memberikan dampak yang baik dalam proses  pembelajaran.

Adapun beberapa pendapat para ahli mengemukakan tentang *multimedia power point* diantaranya: *“Microsoft power point* merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer” Susilana R, (2007: 99). Sebagai program aplikasi *presentasi* yang populer, *microsoft power point* paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan *presentasi*, baik *presentasi* produk, *meeting,* seminar, lokakarya, dan dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Susilana R. (2007:99) sebagai berikut:

Program *Power Point* juga merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaaannya serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

1. **Keunggulan Multimedia Power Point**

Pada *power point* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan dampak yang *positif* dalam proses pembelajaran dalam kelas. Mahasiswa diharapkan mampu mendapatkan pengetahuan baru dan mengembangkan pengetahuan yang didapatkannya dari *power point* (segelintir informasi tersebut) dengan memperbanyak membaca *referensi* baik dari buku maupun jurnal penelitian yang telah banyak diterbitkan. Maksud pembuatan daripada *power point* adalah sebagai media presentasi. Dimana *multimedia  presentasi* digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya *teoritis*, digunakan dalam pembelajaran klasikal. Media ini cukup efektif sebab menggunakan *multimedia  projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, *image*, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe *visual*, *auditorik* maupun *kinestetik*. Tentu saja hal ini menyebabkan  perubahan besar pada *trend* metode *presentasi* saat ini, dan dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam sudut  pandang proses pembelajaran, *presentasi* merupakan salah satu metode  pembelajaran. Penggunaannya yang menempati *frekuensi* paling tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Berbagai alat yang dikembangkan, telah mernberikan pengaruh yang sangat besar bukan hanya pada pengernbangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan  penyelenggaraan pembelajaran. Diantaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan  pembelajaran ke dalam media *presentasi* yang berbasis komputer. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Sanaky.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 5 april 2015 pukul 22:32 WIB. http://tridayanti123 blogspot com/2013/03/pengertian microsoft power point html

Dimana menurut Sanaky (2009), *microsoft powerpoint* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

1. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas,
2. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa,
3. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan,
4. Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
5. Dapat dipergunakan berulang-ulang.
6. **Kelemahan Multimedia Power Point**

Selain terdapat keunggulan atau kelebihan, *multimedia power point* memiliki masih banyak kekurangan. Adapun kekurangannya antara lain tidak semua materi tertuang dalam *power point* tersebut membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang  baik pada desain program komputer *microsoft power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan, dan memerlukan persiapan yang matang bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang *kompleks*.

1. **Metode *Role Playing***

Salah satu metode *inovatif* yang dapat dicoba untuk diterapkan adalah metode pembelajaran *role play* (bermain peran). Sebelum mempelajari lebih jauh tentang langkah-langkah pembelajaran metode *role play*, ada baiknya kita mengetahui terlebih dulu pengertian atau makna dari metode pembelajaran *role play* dari beberapa sumber.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pengembangan model belajar dimaksudkan agar guru memahami benar bagaimana murid belajar yang *efektif*, dan model pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model *role playing.* Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan *personalisasi*. Pengertian role playing menurut Hamzah B. Uno, (2008: 25) sebagai berikut:

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

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesiskan bahwa [model *role playing*](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html) adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramati-sasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran merupakan salah satu *alternatif* yang dapat ditempuh.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan *emosional* dan pengamatan *indera* ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai *subyek* pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Moh. Surya (1981:32) mengemukakan bahwa:

Suatu proses usaha yang dilakukan *individu* untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman *individu* itu sendiri dalam [interaksinya](http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial/) dengan lingkungan.

Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan  peserta didik. Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang  bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui metode ini peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari *dimensi* sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial. Terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara *demokratis*. Dengan demikian melalui metode ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai *demokratis*.

## Kelebihan Strategi Bermain Peran (*role playing*)

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

1. Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa,
2. Strategi bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran,
3. Strategi bermain peran (*role playing*) dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang,
4. Strategi bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari,
5. Strategi bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai *setting*.

## Kelemahan strategi bermain peran

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipca oleh manusia tidak ada yang sempurna,semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode *Role Playing* dalam dalam cakupan cara dalam prooses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan metode *role palying* antalain:

1. Strategi bermain peran membutuhkan kerja keras semua pihak yang terlibat.
2. Metode bermain peranan memelrukan waktu yang *relatif* panjang atau banyak.
3. Memerlukan *kreativitas* dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
5. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
6. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
7. [**Langkah-Langkah Pembelajaran**](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html)

Metode role playing memiliki beberapa langkah-langkah pembelajaraan dalam penerapan belajar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan optimal.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 30 Juni 2015 pukul 03.02 WIB http://lalabudianti blogspot com 2011/12 kajian ips pada tingkat sekolah dasar html

Menurut Suherman. E (2009: 7) bahwa sintak dari [motode pembelajaran *role playing*](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html) sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan skenario pembelajaran,
2. Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari scenario tersebut,
3. Pembentukan kelompok murid,
4. Penyampaian kompetensi,
5. Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya,
6. Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon,
7. Presentasi hasil kelompok,
8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.
9. **Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)**

Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan kegiatan belajar bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran *(role playing*) menurut Syaiful (Syaiful Bahri, 2010: 88) sebagai berikut :

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain,
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab,
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara *spontan*,
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Demikian tujuan dari metode pembelajaran role playing untuk dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kegiatan dengan hasil dan pembiasaan diri yang baik.

1. [**Manfaat Model Role Playing**](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html)

Penggunaan metode *role playing* diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dan perubahan pada proses kegiatan belajar siswa. Manfaat yang dapat diambil dari [model *role playing*](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html) adalah:

1. *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise,* dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan *normatif* terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari,
2. *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar,
3. *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

Dengan belajar sambil bermain serta melibatkan anak untuk ikut aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran maka anak akan dapat lebih mudah mencerna pembelajaran yang disampaikan.

1. **Keaktifan Belajar**

Keberhasilan dalam suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang berupa nilai atau dapat ditentukan dengan melihat keaktifan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan disini tentunya bukan sekedar aktif atau ramai, namun keaktifan yang berkualitas, ditandai dengan banyaknya *respon* dari siswa, banyaknya pertanyaan atau jawaban seputar materi yang dipelajari atau ide-ide yang mungkin muncul berhubungan dengan konsep materi yang dipelajari.

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 17). Aktif mendapat awalan *ke-* dan *–an*, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Sedangkan keaktifan menurut Sriyono, dkk (1992 : 75), Keaktifan tersebut tidak hanya keaktifan jasmani saja, melainkan juga keaktifan rohani.

Menurut Sriyono, dkk (1992: 75) keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan indera; pendengaran, penglihatan, peraba, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin. Mendikte dan menyuru mereka menulis sepanjang jam pelajaran akan menjemukan. Demikian pula dengan menerangkan terus tanpa menulis sesuatu di papan tulis. Maka pergantian dari membaca ke menulis, menulis ke menerangkan dan seterunya akan lebih menarik dan menyenangkan.
2. Keaktifan akal; akal peserta didik harus aktif atau dikatifkan untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
3. Keaktifan ingatan; pada saat proses belajar mengajar peserta didik harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak. Kemudian pada suatu saat ia siap dan mampu mengutarakan kembali.
4. Keaktifan emosi dalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Sebenarnya semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegaiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

1. **Jenis-Jenis Keaktifan Belajar**

Perbuatan belajar merupakan perbuatan yang sangat *kompleks* dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegaiatan belajar. Jenis-jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 12 april 2015 pukul 20:56 WIB. http://blogeulum blogspot co id 2013/02 keaktifan belajar siswa html

*Curiculum Guiding Commite of the Winsconsin Cooperative Educational Program* dalam Oemar Hamalik (2009: 20-21) mengklasifikasikan aktivitas peserta didik dalam proses belajar menjadi sebagai berikut:

1. Kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat lainnya,
2. Kegiatan penyajian: laporan, *panel and round table discussion,* mempertunjukkan *visual aid,* membuat grafik dan *chart,*
3. Kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan,
4. Kegiatan *apresiasi*: mendengarkan musik, membaca, menyaksikan gambar,
5. Kegiatan *observasi* dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari murid sebagai alat bantu belajar,
6. Kegiatan *ekspresi kreatif*: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain musik,
7. Bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana,
8. Percobaan: belajar mencobakan cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik di samping perlengkapan yang telah tersedia, serta
9. Kegiatan mengorganisasi dan menilai: *diskriminasi,* menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

Lebih lanjut, Mohammad Ali membagi jenis keaktifan siswa dalam proses belajar ada delapan *aktivitas*, yaitu: mendengar, melihat, mencium, merasa, meraba, mengilah ide, menyatakan ide, dan melakukan latihan. Secara sederhana kedelapan *aktivitas* tersebut dapat dijelaskan antara lain:

1. Mendengar, dalam proses belajar yang sangat menonjol adalah mendengar dan melihat. Apa yang kita dengar dapat menimbulkan tanggapan dalam ingatan-ingatan, yang turut dalam membentuk jiwa sesorang.
2. Melihat, peserta didik dapat mneyerap dan belajar 83% dari penglihatannya. Melihat berhubungan dengan penginderaan terhadap objek nyata, seperti peragaa atau *demonstrasi*. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar melalui proses mendengar dan melihat, sering digunakan alat bantu dengar dan pandang, atau yang sering di kenal dengan istilah alat peraga.
3. Mencium, sebenarnya penginderaan dalam proses belajar bukan hanya mendengar dan melihat, tetapi meliputi penciuman. Seseorang dapat memahami perbedaan objek melalui bau yang dapat dicium.
4. Merasa, yang dapat memberi kesan sebagai dasar terjadinya berbagai bentuk perubahan bentuk tingkah laku bisa juga dirasakan dari benda yang dikecap.
5. Meraba, untuk melengkapi penginderaan, meraba dapat dilakukan untuk membedakan suatu benda dengan yang lainnya.
6. Mengolah ide, dalam mengolah ide peserta didik melakukan proses berpikir atau proses *kognisi.* Dari keterangan yang disampaikan kepadanya, baik secara lisan maupun secara tulisan, serta dari proses penginderaan yang lain yang kemudian peserta didik mempersepsi dan menanggapinya. Berdasarkan tanggapannya, dimungkinkan terbentuk pengetahuan, pemahaman, kemampuan menerapkan prinsip atau konsep, kemampuan menganalisis, menarik kesimpulan dan menilai. Inilah bentuk-bentuk perubahan tingkah laku *kognitif* yang dapat dicapai dalam proses belajar mengajar.
7. Menyatakan ide, tercapainya kemampuan melakukan proses berpikir yang *kompleks* ditunjang oleh kegiatan belajar melalui pernyataan atau mengekspresikan ide. *Ekspresi* ide ini dapat diwujudkan melalui kegiatan diskusi, melakukan *eksperimen*, atau melalui proses penemuan melalui kegiatan semacam itu, taraf kemmapuan *kognitif* yang dicapai lebih baik dan lebih tinggi dibandingkan dengan hanya sekedar melakukan penginderaan, apalagi penginderaan yang dilakukan hanya sekedar mendengar semata-mata.
8. Melakukan latihan: bentuk tingkah laku yang sepatutnya dapat dicapai melalui proses belajar, di samping tingkah laku *kognitif,* tingkah laku *afektif* (sikap) dan tingkah laku *psikomotorik* (keterampilan). Untuk meningkatkan keterampilan tersebut memerlukan latihan-latihan tertentu. Oleh karena itu kegiatan proses belajar yang tujuannya untuk membentuk tingkah laku *psikomotorik* dapat dicapai dengan melalui latihan-latihan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kegiatan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dikelompokkan menjadi keaktifan jasmani dan keaktifan rohani, di mana bentuk dari kedua jenis keaktifan tersebut sangat beragam, diantaranya adalah: keaktifan panca indera, akal, ingatan, dan emosional.

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

Belajar merupakan aktifitas yang berlangsung melalui proses, tentunya tidak terlepas dari pengaruh baik dari dalam individu yang mengalaminya. Keaktifan belajar peserta didik dalam proses kadang-kadang berjalan lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, dan kadang-kadang terasa amat sulit.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 12 april 2015 pukul 20:56 WIB. http://blogeulum blogspot co id 2013/02 keaktifan belajar siswa html

Berjalannya proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor yang sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Muhibbin Syah (2012: 146) mengatakan sebagai berikut:

Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar *(approach to learning).*

Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraiakan sebagai berikut:

1. Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:
2. Aspek *fisiologis*, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
3. Aspek *psikologis*, belajar pada hakikatnya adalah proses *psikologis*. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor *psikologis* peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sbegai berikut:
4. *Inteligensi*, tingkat kecerdasan atau *inteligensi (iq)* peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya;
5. Sikap, adalah gejala *internal* yang berdimensi *afektif* berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara *positif* maupun *negatif;*
6. Bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing;
7. Minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan
8. Motivasi, adalah kondisi *psikologis* yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi *psikologis* yang mendorong seseorang untuk belajar.
9. Faktor *eksternal* peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapaun yang termasuk dari faktor *ekstrenal* di anataranya adalah sebagai berikut:
10. Lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para *staf administrasi*, dan teman-teman sekelas; serta
11. Lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
12. Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.
13. **Hasil Belajar IPS**
14. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara *sistematis* mengarah kepada perubahan yang *positif* yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu *interaksi* tindak belajar dan tindak mengajar. “Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses *evaluasi* hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar” (Dimyati dan Mudjiono, 2009: 3). Hasil belajar merupakan hasil nilai yang diperoleh siswa dari hasil *evaluasi* setelah kegiatan proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Menurut Sardiman A.M. (2007: 51), “hasil belajar adalah hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya”. Jadi dalam hal ini keberhasilan belajar seorang siswa dalam menempuh proses belajar disekolah dapat dilihat dari standar yang digunakan. Sedangkan menurut hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, bukan saja perubahan yang mengenai pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk membentuk kecakapan dalam bersikap. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dalam waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat *evaluasi* tertentu. Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan *instrumen* penilaian hasil belajar. Menurutpp Wahidmurni, dkk. (2010: 28), “*instrumen* dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes”.

Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa “sesorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya”. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam *Taksonomi Bloom*, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah *(domain*) yaitu *domain kognitif* atau kemampuan berpikir, *domain afektif* atau sikap, dan *domain psikomotor* atau keterampilan. Sehubungan dengan itu,

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 12 april 2015 pukul 21:13 WIB. http://www pendidikanekonomi com 2015/04 pengertian hasil belajar dan perbedaan html

Gagne (Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:

1. Hasil belajar *intelektual* merupakan hasil belajar terpenting dari sistem *lingsikolastik*,
2. *Strategi kognitif* yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termaksuk kemampuan memecahkan masalah,
3. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah *intensitas emosional* dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian,
4. *Informasi verbal*, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta, dan
5. Keterampilan *motorik* yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Berdasarkan *konsepsi* di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar *intelektual*, *strategi kognitif*, sikap dan nilai*, inovasi verbal*, dan hasil belajar *motorik*. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 12 april 2015 pukul 21:15 WIB. http://www idsejarah net 2014/11 faktor faktor yang mempengaruhi hasil html

Suryabrata (1988:56) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang, yaitu:

1. Faktor yang berasal dari luar diri si pelajar, yaitu faktor sosial dan faktor non sosial;
2. Faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, yaitu faktor *psikologis* dan *fisiologis.*

Hal ini sejalan dengan pendapat hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: faktor dari dalam siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 50), sebagai berikut:

Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Sedangkan faktor dari luar atau lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pembelajaran.

Hasil belajar ini jika dikaitkan dengan hasil belajar IPS maka dapat ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku pada diri siswa, baik *aspek kognitif, afektif, psikomotorik*. Perubahan itu terjadi setelah adanya proses penbelajaran IPS yang dilaksanakan di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah yang diukur dengan menggunakan alat ukur dalam bentuk tes dan non tes. Dan hasil belajar itu dipengaruhi oleh berbagai dua faktor yaitu: faktor yang berasal dari luar diri si pelajar, yaitu faktor sosial dan faktor non sosial, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi belajar, minat, perhatian, sikap. Kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Dan faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, yaitu faktor *psikologis* dan faktor *fisiologis* dan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor *fisik* dan *psikis*.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.
3. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor *intern* dan *ekstern*. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1. **Faktor *internal***

Faktor *internal* adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri *individu* dan dapat mempengaruhi hasil belajar *individu*. Di dalam membicarakan faktor *intern* ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor *jasmaniah*, faktor *psikologis*, dan faktor kelelahan.

1. Faktor *Jasmaniah*
2. Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, *rekreasi*, dan ibadah.

1. Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

1. Faktor *Psikologis*

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah : *intelegensi,* perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

1. *Intelegensi*

*Intelegensi* adalah keahlian memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi, dan belajar dari, pengalaman hidup sehari-hari. Minat terhadap intelejensi sering kali difokuskan pada perbedaan *individual* dan penilaian *individual.*

1. Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

1. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sfatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

1. Bakat

Bakat atau *aptitude* menurut Hillgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang dan tidak berbakat di bidang itu.

1. *Motif*

*Motif* erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah *motif* itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.

1. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau *fase* dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berpikir *abstrak*, dan lain-lain. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

1. Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seeseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

1. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan *rohani* (bersifat *psikis)*. Kelelahan jasmani terlahat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak atau kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan *rohani* dapat dilihat 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 berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja

1. **Faktor *eksternal***

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1. Lingkungan sosial
2. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, *administrasi*, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang *harmonis* antara ketiganya dapat menjadi *motivasi* bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang *simpatik* dan dapat menjadi teladan seorang guru atau *administrasi* dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.
3. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi *aktivitas* belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.
4. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, *demografi* keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang *harmonis* akan membantu siswa melakukan *aktivitas* belajar dengan baik.
5. Lingkungan nonsosial. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
6. **Faktor *instrumental***

Yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, *software,* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

1. **Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa)**

Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan *kontribusi* yang positif terhadap *aktivitas* belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

Berdasarkan pengertian tentang hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya berupa sesuatu yang dapat diukur secara *kuantitatif* saja melainkan juga secara *kualitatif* terkait dengan perubahan peserta didik dari yang belum bisa menjadi bisa, sehingga penilaiannya bisa menggunakan tes maupun non tes. Penilaian berupa tes maupun non tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa ditinjau dari ranah *afektif, kognitif* maupun *psikomotorik.*

1. **Ilmu pengetahuan sosial**
2. **Pengertian ilmu pengetahuan sosial**

IPS dapat diartikan dengan penelaahan atau kajian tentang masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan *modifikasi* yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, *geografi,* *sosiologi*, *antropologi,* dan ekonomi. Pembelajaran *geografi* memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai priode. *Antropologi* meliputi studi-studi *komparatif* yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, *struktur* sosial, *aktivitas-aktivitas* ekonomi, organisasi politik, *ekspresi-ekspresi* dan *spiritual,* teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada *aktivitas-aktivitas* yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi merupakan ilmu-ilmu tentang prilaku seperti konsep peran kelompok, *institusi*, proses *interaksi* dan kontrol sosial.

Menurut sumber yang diakses dari halaman web tanggal 12 april 2015 pukul 22:01 WIB. http: // Wodrpres Com.

Menurut Leonard (Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa sebagai berikut:

IPS menggambarkan *interaksi individu* atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa atau kelurahan, kecamatan, kabupaten, profinsi, Negara dan dunia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-displin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: *sosiologi,* sejarah, *geografi*, ekonomi, dan *antropologi* yang mempelajari masalah-masalah sosial.

1. ***Karakteristik* pembelajaran IPS**

***Karakteristik* mata pembelajaran IPS** berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat *monolitik*. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan *realitas* dan fenomena sosial melalui pendekatan *interdisipliner*. Menurut Sapriya (2009: 7), mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Ada beberapa *karakteristik* pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri (Sapriya, 2009: 19) adalah sebagi berikut:

1. IPS beusaha mempetautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas atau dari ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah atau tema
3. Mengutamakan peran aktf peserta didik melalui proses belajar *inquiri* agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, *rasional* dan *analisis.*
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, pemasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik atau alam maupun budayanya
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjasi proses *internalisasi* secara mantap dan katif pada diri peserta didik aga memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antar manusia dan keterampilannya
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata,juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa mlaksanakan prinsip-prinsip *karakteristik* (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

1. **Fungsi Dan Tujuan IPS**

Pembelajaran IPS berfungsi membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, ketrampilan sosial dan *intelektual* dalam membina perhatian serta kepedulian sosial nya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

Mata pelajaran IPS disekolah dasar marupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memilki sikap mental *positif* terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memilki kemampuan dasar untuk berpikir *logis* dan *kritis*, rasa ingin tahu, *inkuiri*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memilki *komitmen* dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memilki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan *berkompetisi* dalam masyarakat yang *majemuk*, ditingkat *lokal,* nasional dan *global*.

Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

1. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill)* untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam bermasyarakat.

Untuk skala Indonesia, maka tujuan IPS khususnya pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar sebagimana tecantum dalam Kurikulum IPS-SD Tahun 2006 adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari (Depdiknas, 2006). Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, yaitu lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

1. **Ruang Lingkup IPS**

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek manusia, tempat dan lingkungan, sebagai berikut:

1. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
2. Sistem Sosial dan Budaya.
3. Perilku Ekonomi dan Kesehjahteraan.

Berdasarkan panduan KTSP SD/MI tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI, sebagai berikut:

1. Peta
2. Kenampakan alam dan social media
3. Sumber daya alam
4. Suku bangsa dan budaya indonesia
5. Berbagai bentuk peninggalan sejarah
6. Kepahlawanan dan *patriotisme*
7. Kegiatan ekonomi berdasarkan potensi daerah
8. Koperasi dalam perekonomian indonesia
9. Perkembangan tekhnologi
10. Masalah sosial dilingkungan setempat
11. **Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Pangesti, Nurma Indah (2009), dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan *motivasi,* *aktivitas* dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kotaanyar 1 Kecamatan Kotaanyar Kabupaten Probolinggo”.

Berdasarkan *observasi* awal pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Kotaanyar 1, diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas IV. Permasalah tersebut antara lain: (1) terjadi kebosanan pada siswa saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut menandakan lemahnya *motivasi* belajar siswa; (2) rendahnya tingkat *partisipasi aktif* siswa dalam pembelajaran; (3) iklim pembelajaran masih bersifat *teacher centered*. Hal tersebut disebabkan karena metode yang digunakan lebih banyak ceramah. Untuk itu perlu diadakan pembaharuan dalam hal metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai adalah metode *Role Playing,* yaitu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Kotaanyar 1; (2) mendeskripsikan peningkatan motivasi dan *aktivitas* siswa melalui penerapan metode *Role Playing*; (3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Role Playing*.  
Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Langkah PTK ini meliputi 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan *observasi, refleksi* dan rencana perbaikan. Empat tahap tersebut merupakan langkah berurutan dalam satu siklus dan berhubungan dengan siklus berikutnya. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kotaanyar 1 Kabupaten Probolinggo dengan jumlah siswa 29 anak*. Instrumen* yang digunakan adalah pedoman *observasi*, wawancara, dan tes, sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis *deskriptif kualitatif* dan *deskriptif kuantitatif*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kotaanyar 1. Hal ini dilihat dari perolehan *observasi* tentang *motivasi* dan *aktivitas* siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Berdasarkan hasil *observasi*, motivasi siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Begitu juga dengan aktivitas siswa, yang paling tampak yaitu sebagian besar siswa sudah berani bertanya atau menjawab serta melaporkan hasil diskusi. Hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya (63,55) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (74,48) dan *prosentase* ketuntasan belajar kelasnya yaitu (55,17%) meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar (83,21) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (82,76%). Disarankan untuk penelitian selanjutnya hendaknya dapat memperbaiki kelemahan- kelemahan yang ada sehingga pembelajaran diharapkan berjalan seoptimal mungkin.

1. **Materi**

# Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia

Keragaman suku bangsa dan budaya daerah merupakan wujud nyata dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Oleh karena itu, wajib dilestarikan sehingga mencerminkan rasa persatuan bangsa.

1. **Bhinneka Tunggal Ika**
2. **Makna Bhinneka Tunggal Ika**

Bhinneka Tunggal Ika artinya walaupun berbeda-beda suku, adat, budaya dan bahasa daerahnya, tetapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Bhinneka Tungal Ika diambil dari buku Sutasoma karangan Empu Tantular. Seorang pujangga pada masa pemerintahan Majapahit. Kalimat selengkapnya adalah “*Bhinneka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrwa”*. Artinya, walaupun berbeda tetapi tetap satu jua adanya karena tidak ada agama yang tujuannya berbeda. Kerukunan hidup bangsa tercipta dan berkembang sejak dahulu.

1. **Persatuan dan Kesatuan**

Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan. Dikarenakan kita belum bersatu. Pada saat itu kita masih bercerai-berai. Keadaan tersebut menyebabkan perjuangan mudah untuk dipatahkan.

1. **Persebaran Suku Bangsa di Indonesia**

Suku bangsa adalah bagian dari suatu bangsa. Suku bangsa mempunyai ciri-ciri mendasar tertentu. Ciri-ciri itu biasanya berkaita dengan asal-usul dan kebudayaan. Ada beberapa ciri yang dapat digunakan untuk mengenal suatu suku bangsa, yaitu: ciri fisik, bahasa, adat istiadat, dan kesenian yang sama. Contoh ciri fisik : warna kulit, rambut, wajah, dan bentuk badan.

Ada 2 teori yang menyatakan asal mula nenek moyang bangsa Indonesia, yaitu berasal dari daratan Cina Selatan, suku bangsa Yunan dan berasal dari Nusantara (dari berasal dari luar tapi berkembang dari Indonesia sendiri).

1. Penduduk Indonesia berasal dari daratan Cina selatan, Suku bangsa Yunan. Menurut teori pertama ini Suku bangsa Yunan datang ke Indonesia secara bergelombang. Ada 2 gelombang terpenting yaitu gelombang pertama terjadi sekitar 3.000 tahun yang lalu. Mereka dikenal sebagai  rumpun bangsa Proto Melayu (Melayu Tua), mereka bermukim di daerah pantai. Termasuk dalam Melayu Tua adalah suku bangsa Batak di Sumatra, Dayak di Kalimantan, dan Toraja di Sulawesi. Gelombang kedua terjadi sekitar 2.000 tahun yang lalu, disebut Deutero Melayu (penduduk Melayu Muda), mereka mendesak Melayu Tua ke pedalaman Nusantara. Termasuk bangsa Melayu Muda adalah Suku Bangsa Jawa, Minang-Kabau, Bali, Makassar, Bugis, dan Sunda.
2. Menurut teori “Nusantara” penduduk Indonesia tidak berasal dari luar. Teori ini didukung banyak ahli, seperti J. Crawfurd, K. Himly, Sutan Takdir Alisjahbana, dan Gorys Keraf.

Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia antara lain disebabkan oleh:

1. Perbedaan Ras Asal
2. Perbedaan Lingkungan *Geografis*
3. Perbedaan Latar Belakang Sejarah
4. Perkembangan Daerah
5. Perbedaan Agama atau Kepercayaan, dan
6. Kemampuan Adaptasi atau Menyesuaikan Diri
7. **Menghormati Keragaman Suku Bangsa**

Cara kita menghormati keragaman suku bangsa antara lain:

1. Menerima suku-suku bangsa lain dalam pergaulan sehari-hari
2. Menambah pengetahuan kita tentang suku-suku lain
3. Tidak menjelek-jelekan, menghina , dan merendahkan suku-suku bangsa lain.
4. **Keragaman Budaya di Indonesia**

Istilah budaya berasal dari bahasa *Sansekerta*, yaitu *Buddayah* atau *Buddhi* yang berarti akal budi. Kebudayaan berarti segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia. Ada tiga bentuk kebudayaan, yaitu :

1. Kebudayaan dalam bentuk gagasan, antara lain: Ilmu pengetahuan, adat istiadat dan peraturan
2. Kebudayaan dalam bentuk kebiasaan, antara lain: cara mencari makan (mata pencaharian), tata cara pergaulan, tata cara perkawinan, kesenian, dan bermacam-macam upacara tradisi.
3. Kebudayaan dalam bentuk benda-benda budaya, antara lain: semua benda yang diciptakan oleh manusia, seperti alat-alat keperluan sehari-hari, rumah, perhiasan, pusaka (senjata), kendaraan, dan lain-lain.
4. **Ragam Suku Bangsa dan Budaya**
5. Suku Bangsa
6. Suku Bangsa Jawa

Suku Jawa tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Namun, aslinya mereka menempati wilayah Jawa Tengah, D.I. Yogyakarta, dan Jawa Timur. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Jawa. Masyarakatnya hidup bertani. Keterampilan khas yang mereka miliki, yaitu membatik, menganyam, dan memahat. Masyarakat Jawa memiliki budi bahasa yang halus. Mereka adalah pekerja keras dan hormat kepada tradisi leluhur.

1. Suku Bangsa Sunda

Suku Sunda kita temui di Jawa Barat dan sekitarnya. Mereka menggunakan bahasa Sunda. Bahasa Sunda hampir sama dengan bahasa Jawa. Suku Sunda memiliki karya sastra yang terkenal. Di antaranya adalah cerita pantun, cerita tentang kepahlawanan di Sunda. Masyarakat Sunda umumnya bekerja sebagai petani. Selain itu juga berkebun. Hasil perkebunan yang banyak dihasilkan, yaitu teh dan sayur mayur.

1. Suku Bangsa Batak

Suku bangsa ini menempati wilayah Sumatra Utara. Bangsa Batak terdiri atas berbagai kelompok. Di antaranya Batak Karo, Mandailing, Toba, Angkola, dan Simalungun. Masyarakat Batak hidup bertani dan beternak.

1. Suku Bangsa Dayak

Suku bangsa Dayak menempati wilayah Kalimantan Tengah. Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa Dayak dan bahasa Nguju. Masyarakat Dayak hidup bertani, berburu ke hutan, dan menangkap ikan. Selain itu, para ibu-ibu di rumah mengerjakan anyaman rotan. Meskipun kita dibedakan oleh suku bangsa. Namun, persatuan dan kesatuan harus tetap dijunjung. Hal ini karena kita satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Untuk mengetahui berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia, perhatikan tabel berikut ini.

1. **Penelitian Terdahulu**

Permasalahan penelitian ini adalah “apakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dan *multimedia power point* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Jerukmipis kecamatan Solokanjeruk kabupaten Bandung?”.

Menurut Yuniarti, Pisra. (2009) bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Metode *Sosiodrama* dapat Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III B SD Negeri 07 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap *observasi,* dan tahap *refleksi*. *Instrumen* yang digunakan terdiri dari lembar *observasi* guru dan siswa serta lembar tes siswa yang dilaksanakan pada akhir tiap siklus. Data tes dianalisis dengan menggunakan rata-rata nilai, daya serap *klasikal*, dan *persentase* ketuntasan belajar siswa, sedangkan data *obsevasi dianalisis* dengan rata-rata *skor* dan *kriteria skor.* Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam 3 siklus terjadi peningkatan pada aktivitas guru dan siswa. Untuk aktivitas guru pada *prasiklus* diperoleh rata-rata *skor* 36 dengan *kriteria* cukup, siklus I 46,5 dengan *kriteria* cukup, siklus II 60,5 dengan kriteria baik dan siklus III 74,5 dengan kriteria baik sekali. Untuk aktivitas siswa pada prasiklus diperoleh rata-rata *skor* 27 dengan *kriteria* cukup, siklus I 34,25 dengan *kriteria* cukup, siklus II 45 dengan *kriteria* baik dan siklus III 56,25 dengan *kriteria* baik sekali. Hasil tes *prasiklus* pada mata pelajaran PKn diperoleh nilai rata-rata 7,22, daya serap 72,21%, dan ketutasan 45,45%, Bahasa Indonesia 7,03, daya serap 70,30% dan ketuntasan 33,33%, Matematika 6,03, daya serap 60,30% dan ketuntasan 42,42%, IPA 6,52, daya serap 65,15%, dan ketuntasan 51,52%, IPS 6,42, daya serap 64,24%, dan ketuntasan 45,45%, dan SBK 6,69, daya serap 66,97%, dan ketuntasan 54,55%. Pada siklus I untuk mata pelajaran Pkn diperoleh rata-rata 7,62, daya serap 76,21% dan ketuntasan 87,88%, Bahasa Indonesia 7,15, daya serap 66,67% dan ketuntasan 66,67%, Matematika 6,2, daya serap 61,97% dan ketuntasan 51,52%, IPA 6,61, daya serap 66,06% dan ketuntasan 57,58%, IPS 7,33, daya serap 73,33% dan ketuntasan 87,88%, SBK 6,88%, daya serap 63,64% dan ketuntasan 63,64%. Hasil tes meningkat pada siklus II yaitu diperoleh nilai rata-rata untuk mata pelajaran PKn 7,96, daya serap 79,70% dan ketuntasan 93,93%, Bahasa Indonesia 7,59, daya serap 75,92% dan ketuntasan 87,88%, Matematika 6,44, daya serap 79,70% dan ketuntasan 63,64%, IPA 6,97, daya serap 79,70% dan ketuntasan 66,97%, IPS 7,67, daya serap 79,70% dan ketuntasan 90,91%, SBK 7,30, daya serap 79,70% dan ketuntasan 87,88%. Hasil tes meningkat lagi pada siklus III diperoleh nilai rata-rata pada mata pelajaran Pkn 8,12, daya serap 81,21% dan ketuntasan 96,97%, Bahasa Indonesia 7,94, daya serap 79,39% dan ketuntasan 90,91%, Matematika 7,14, daya serap 71,36% dan ketuntasan 87,88%, IPA 7,45, daya serap 74,55% dan ketuntasan 90,91%, IPS 7,83, daya serap 78,33% dan ketuntasan 93,94%, SBK 7,63, daya serap 76,36% dan ketuntasan 97,97%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan metode *Sosiodrama* sudah berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

1. **Kerangka Pemikiran**

Kemampuan guru dalam memilih dan memilah model yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh guru. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan. *Role playing* pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk melatih siswa agar dapat berperan aktif dalam mengikuti proses embelajaran. Pemanfaatan media *power point* pun menjadi salah satu sarana untuk dapat lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 1 SDN Jerukmipis. Mata pelajaran yang menjadi subjek penelitian yaitu mata pelajaran IPS dengan materi pokok lingkungan tempat tinggalku dengan menggunakan metode *role playing* menggunakan media *power point*.

Siswa yang jumlah siswa di kelas 1 SDN Solokanjeruk pada saat ini dilaksanakan yaitu sebanyak 25 orang, terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Kapasitas tempat duduk terdiri atas 25 meja dan 30 kursi. Tingkat kemampuan para siswa *bervariasi*, ada yang kurang ada yang sedang dan ada pula beberapa orang yang diatas rata-rata.

*Prosedur* penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Adapun langkah-langkah dari kedua siklus tersebut tertera pada berikut ini :

1. Siklus I

Kegiatan Penelitian dimulai dengan dilaksanakan siklus I. Siklus ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Perencanaan.

Perencanaan ini merupakan *refleksi* awal dari kegiatan penelitian, atas dasar dari hasil studi pendahuluan, maka disusun perencanaan melalui beberapa tahap . Tahap-tahap yang dilalui pada perencanaan ini adalah:

1. Mendesain pembelajaran IPS tentang keberagaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan metode *role playing* dan *multimedia power point*.
2. Desain pembelajaran disimulasikan.
3. Masukan dari hasil *simulasi* digunakan untuk merivisi desain pembelajaran berikutnya.
4. Penyusunan *instrument* yang diperlukan pada siklus.
5. Tindakan

Pada tahap ini, tindakan merupakan *implementasi* dari perencanaan- perencanaan yang telah disimulasikan dan *direvisi*. Pada siklus I ini diawali dengan mengkondisikan kelas. Pertama-tama siswa diberikan *appersepsi* dan penjajakan kemampuan awal siswa, tahap berikutnya siswa diberikan informasi singkat tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari, selain itu diberikan pula informasi tentang tujuan yang akan dicapai. Adapaun pada kegiatan berikutnya guru merumuskan permasalahan yang telah ditemukan.

1. Pengamatan.

Pada tahap ini pengamatan atau *observasi* dilakukan bersama dengan tahap tindakan. Hal ini tentu karena guru sebagai peneliti sekaligus juga sebagai penyampai materi. Pada tahap ini berisi diskusi dari peneliti sebagai guru maupun *observer* dengan teman sejawat. Diskusi berisi tentang kelebihan dan kekurangan tindakan, hasil diskusi ini digunakan untuk menentukan sikap yang harus dilakukan pada siklus berikutnya, pada tahap ini dilakukan pula analisis data untuk mengetahui keberhasilan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat ditentukan apakah diperlukan siklus berikutnya ataukah sudah cukup.

1. Siklus II

Pada siklus II dilakukan satu kali pertemuan yaitu 2 x 35 menit.

1. Perencanaan

Atas dasar temuan pada siklus I maka dibuatlah rencana untuk melaksanakan siklus II. Siklus ini merupakan penyempurnaan siklus I. Perbedaan yang mungkin ada pada siklus II yaitu diperolehnya laporan hasil pengamatan secara utuh. Pada tahap perencanaan ini peneliti sebagai guru membuat seperangkat pembelajaran sebagaimana siklus I.

1. Tindakan.

Sesuai dengan rancangan pembelajaran pada siklus II ini dilakukan tindakan sebagaimana yang ada pada rencana mengajar harian. Hal ini sama dengan yang dilakukan pada siklus I. Namun pada siklus II penerapan metode *role playing* dengan menggunakan *multimedia power point* benar-benar diusahakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya bangsa Indonesia.

1. Pengamatan

Setelah melakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan pada setiap perubahan perilaku yang dialami siswa.Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan membuat catatan-catatan penting. Hal ini sebagaimana dilakukan pada siklus I. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan dan lembar penilaian.

1. *Refleksi*

Peneliti kembali melakukan *refleksi* setelah melakukan tindakan dan pengamatan. Refleksi dilakukan terhadap hasil yang didapat sebelum siklus II ini. Tujuan refleksi adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa tentang menentukan pencerminan pada *koordinat kartesius* untuk dapat dibandingkan dengan hasil belajar siswa setelah siklus II.