**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **KAJIAN TEORI**
2. **Metode Bermain Peran *(Role Playing)***
3. **Definisi Metode**

Menurut Abdul Azis Wahab (2007:37) menyatakan pengertian metode bahwa :

Metode merupakan jalinan dengan tujuan, dengan kematangan siswa, bahan bantu dengan kemampuan guru, dengan keadaan sosial, dengan pemilihan, organisasi, dan penelitian bahan. Pada kenyataannya dapat ditentukan oleh setiap faktor dalam proses mendidik. Oleh karena itu pada umumnya perbincangan tentang metode lebih bersifat deskriptif dari pada analitik.

Menurut Evelin Siregar dan Hartini (2011:80) mengemukakan bahwa pengertian metode adalah:

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru, dan penggunaannya pun bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kedudukan metode sebagai alat motivasi sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, sehingga dalam menjalankan fungsinya, metode merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi pelaksanaan sesungguhnya, metode dan teknik memiliki perbedaan. Metode pembelajran lebih bersifat proseduralyang berisi tahapan-tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan dan bersifat implementatif.

Berdasarkan uraian dari beberapa para ahli, maka peneliti memaparkan bahwa metode dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan oleh setiap gurunya dengan bervariasi cara penggunaannya. Guru dapat mencocokan materi dengan metode yang bermacam-macam. Metode itu harus merupakan sesuatu yang sudah disusun dan dikembangkan guru yang jauh sekedar kegiatan rutin. Metode yang baik juga harus menghubungkan dirinya dengan pengalaman siswa. Metode yang berhasil tidak nampak, sulit digambarkan, yaitu meliputi guru dan siswa, sebab metode adalah suatu proses bukan tindakan.

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

Menurut Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar ayu Aryani (2008:98) mengemukakan bahwa bermain *(Role Playing)* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Bermain peran *(Role Playing)* menurut Oemar Hamalik (2001:214) mengemukakan bahwa:

Ada beberapa keuntungan pendekatan intruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.

Dari pernyataan di atas maka guru yang kreatif akan senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam pemeccahan masalah, ia tidak akan selalu terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi-variasi lain yang cocok.

Bermain peran merupakan permainan spontan (tanpa naskah). Sumber-sumber pendidikan ini berisi gambaran-gambaran dua tipe utama bermain peran kebanyakan bentuk, bermain peran merupakan drama di dalamnya individu-individu mengembangkan sikap-sikap yang menggambarkan peran-peran yang diharapkan termasuk dalam situasi-situasinya.

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

*Role playing* sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi *(scenario)*. Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau teman lain dalam kelas atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan/atau situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut Vans Ments dan Hisyam Zaini (2008:100). Pengajaran melibatkan peserta didik dalam *Role Playing* karena satu atau lebih alasan di bawah ini.

1. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
2. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
3. Membandingkan dan mengkondisikan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
4. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
5. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
6. Membuat spekulasi terhadap ketida-pasyian yang meliputi pengetahuan.
7. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensal.
8. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
9. Mendorong pembelajar seumur hidup.
10. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
11. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
12. Mengembangkan pemahaman yang empati.
13. Memberi *feedback* yang segera bagi pengajaran dan peserta didik.

Adapula menurut Galmah Sugiharto (2009):

Alasan menggunakan metode bermain peran *(Role Playing)* bahwa metode ini dapat menjadikan siswa banyak beraktivitas dalam pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan merupakan suatu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dengan demikian hasil peserta didik pun meningkat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alasan penggunaan metode bermain peran *(Role Playing)* adalah mengajarkan peserta didik dalam melaksanakan skenario pembelajaran dari berbagai penokohan dalam suatu materi yang akan disampaikan. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dipraktekan oleh peserta didik serta mendorong peserta didik melakukan peranan sebagai orang lain serta memiliki pengetahuan baru.

1. **Langkah-Langkah Bermain Peran *(Role Playing)***

Menurut Leonard H. Clark dalam Abdul Azis Wahab (2009: 112) mengemukakan bahwa bagaimana bermain peran itu dilaksanakan dalam pembelajaran IPS perlu dilalui beberapa fase kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan untuk bermain peran:
2. Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
3. Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapinya
4. Memilih pemain
5. Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
6. Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
7. Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
8. Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkian dua peran sekaligus
9. Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
10. Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya
11. Mempersiapkan penonton
12. Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
13. Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku
14. Persiapan para pemain
15. Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru
16. Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
17. Pemain harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
18. Siapkan tempat bermain
19. Kadang-kadang”kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran
20. Pelaksanaan
21. Upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup,dan bermain sampai habis jangan diinterupsi
22. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
23. Jangan menilai aktingnya, bahasa dan lain-lain
24. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
25. Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
26. Dibimbing dengan pertanyaan
27. Mencari orang lain untuk peran itu
28. Menghentikan dan melangkah ketindak lanjut
29. Jika pemain tersesat lakukan:
30. Rumuskan kembali keadaan dan masalah
31. Simpulkan apa yang sudah dilakukan
32. Hentikan dan arahkan kembali
33. Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
34. Jika siswa mengganggu:
35. Tugasi dengan peran khusus
36. Jangan pedulikan dia
37. Jangan bolehkan pemirsa mengganggu, jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan, beri ia kesempatan untuk memerankannya.
38. Tindak lanjut
39. Diskusi
40. Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
41. Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi
42. Di dalamdiskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari
43. Melakukan bermain peran kembali

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

Ada pula menurut Sanjaya (2007:159) memaparkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(Role Playing)* sebagai berikut:

1. Persiapan
2. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
3. Guru memberikan gambaran dalam situasi yang akan disimulasikan.
4. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan pemeran, serta waktu yang disediakan.
5. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk betanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi.
6. Pelaksanaan
7. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
8. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
9. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
10. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
11. Penutup
12. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
13. Merumuskan kesimpulan

Dilihat dari paparan di atas, bahwa peneliti dapat menyimpulkan langkah-langkah metode bermain peran itu diawali dengan persiapan yang akan diperankan serta materi yang harus diperankan oleh peserta didik. Perasalahan yang akan diperankan harus digambarkan terlebih dahulu terhadap peserya didik. Memilih pemain bisa langsung ditunjuk oleh peserta didik bisa oleh gurunya. Pelaksanaan bermain peran harus benar-benar diperankan apabila ada yang tidak kebagian harus menilai juga peranan yang ada diperankan oleh teman kelasanya. Apabila peranan yang diperankan pertam tadi kurang dipahami maka peranan dapat diulang sekali lagi dengan pemeran yang tetap atau pun berbeda. Maksudnya adalah untuk memahami penyampaian lewat peranan yang diperankan.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Menurut Dinar Ratna Komala (2010: 34) mengutip kelebihan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Permainan merupakan pengalamab pada waktu belajar yang menyenangkan bagi anak.
5. Membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok.
6. Membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok.
7. Memberi pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah.
8. Memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.

Sedangkan menurut Mansyur dalam Syaiful Sagala (2003: 213) menjelaskan kelebihan metode sosiodrama (*Role Playing*) sebagai berikut:

1. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isis cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.
2. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatannya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik – baiknya.
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan seksama.
6. Bahasan lisan muris dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami irang lain.

Menurut pendapat para ahli di atas, kelebihan metode bermain peran (*Role Playing*) yaitu pembelajaran dapat dilibatkan peserta didik secara langsung serta dapat melatih peserta didik untuk materi yang harus diperankan serta dapat memupuk siswa melalui bakatnya yang tidak tersalurkan, melatih kerjasama antar kelompok yang harus dilakukan secara bersama – sama serta membagi tanggung jawabnya bersama. Jadi dengan menggunakan metode bermain peran diharpkan peserta didik dapat aktif serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

Menurut Dinar Ratna Komala (2010: 34) mengutip kelemahan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/banyak.
2. Memerlukan daya kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua gurunya memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjukkan sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila suatu pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, mungkin saja memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajawan tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sedangkan menurut Mansyur dalam Syaiful Sagala (2003: 213) menjelaskan kelemahan metode sosiodrama (*Role Playing*) sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif;
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan;
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pada para pemain kurang bebas.
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang – kdanag bertunjuk tangan dan sebagainya.

Menurut para ahli di atas, bahwa kelemahan metode bermain adalah pembelajaran menggunakan metode bermain peran memerlukan waktu yang relative lama/panjang, tidak semua pembelajaran dapat dilakukan dengan metode bermain peran, tidak semua siswa berani untuk bermain peran tetapi kebanyakan siswa malu untuk melakukan peran, peserta didik yang tidak diikutkan akan menjadi kurang aktif dalam kelasnya, tidak semua yang disampaikan dalam bermain peran akandimengerti peserta didik tetapi kalu pun yang menyampaikannya tidak baik maka materi tidak akan sampai pada peserta didik. Ada sisi kelemahannya dengan menggunakan metode bermain peran ini.

1. **Konsep Aktivitas dan Hasil Belajar**
2. **Definisi Aktivitas**

Menurut Anton M. Mulyono (2001:26), aktivitas artinya”kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dan menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Aktivitas belajar ialah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan susana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

1. **Hasil Belajar**

Menurut Hamalik (2003:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Menurut Sudjana (2004:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar:

1. Keterampilan dan kebiasaan,
2. Pengetahuan dan pengarahan,
3. Sikap dan cita-cita.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkontruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 1989:39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981:21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian pula faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002:39).

“Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya” (Ali Muhammad, 204:14) perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa di pengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai asfek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

1. **Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Pembelajaran IPS**

Isitilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan iuntuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya, kata menggunakan istilah “proses belajar mengajar” dan “pengajaran”. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah “instruction”. Menurut Gagne dalam Benny A. Pribadi (2009: 9) bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinhya proses belajar.

Menurut Benny A. Pribadi (2009: 29) pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen diantaranya:

1. Siswa adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpanan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola, fasilitator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar – mengajar yang efektif.
3. Tujuan adalah pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diiningkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Materi adalah segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode adalah cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media adalah bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyampaikan materi terhadap pembelajaran.
7. Evaluasi adalah cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Menurut Evelin Siregar dan Hartini (2011: 12) menyatakan bahwa pembelajaran adalah :

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan menghitungkan kejadian – kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian – kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Adapula pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.

Dari pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Pembelajaran harus menghailkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi akibat pembelajaran. Proses belajar bisa juga terjadi dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

Menurut Sapriya (2008: 20) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Soaial (IPS) yang merupakan:

Terjamahan dari sosial studies adalah bidang pelajaran bagi siswa SD dan menengah mengenai kehidupan kemasyarakatan yang bahannya berasal dari berbagai disiplin ilmu sosial (*sociall sciences*). Sebagai ilmu sosial atau juga disebut ilmu masyarakat, ilmu sosial yang mempelajari aspek – aspek tertentu dari kehidupan manusia tersebut merupakan disiplin – disiplin ilmu sosial yang bersifat mandiri, dalam arti mempelajari aspek – aspek tertentu dengan metode keilmuan tertentu pola. Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang pelajaran yang diajarkan di sekolah, maka aspek kajianya bergantung kepada jenjang pendidikan.

Berdasarkan pengertian IPS maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti halnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia merupakan bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas untuk anak SD. Bidang garapannya itu meliputi gejala – gejala dan masalah dalam kehidupan sehari – hari dan manusia di masyarakat.

1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Menurut Saidiharijo (2004: 32) menjelaskan bahwa untuk menganalisis teori pembelajaran yang sesuai, maka perlu juga dianalisis tentang karakteristik pembelajaran IPS. Karakteristik pembelajaran IPS mempunyai sifat yang studi integral dari berbagai kompetensi yang dimiliki oleh siswa, antara lain:

1. IPS bertujuan untuk memperomosikan kompetensi warga negara yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh siswa untuk dapat melakukan kewajiban sebagai warga negara yang baik.
2. Program IPS mengintegrasikan seluruh kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bersifat interdisipliner.

Adapaun Menurut A. Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2009: 8) mengemukakan ciri dan sifat utama dari pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut :

1. IPS berusaha mempertahankan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segala ilmu)
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari suatu disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep itu terintegrasi terpadu) digunakan untukmenelaah satu masalah. Pendekatan seperti ini disebut pendekatan *integrated,* juga menggunakan pendekatan *broasfield* (diambil dari beberapa disiplin ilmu) dan *multiple resorce* (banyak sumber)
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analisis dan analitis
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikan kepada kehidupan di masa depan baik dari lingkungan fisik /alam maupun budayanya
5. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antara manusia yang bersifat manusiawi
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilan
8. Berusaha ingin memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajaran dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dnegan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakterisitik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Berdasarkan karakteristik pembelajran IPS, teori pembelajaran yang lebih domain untuk digunakan pada proses pembelajaran adalah teori belajar sosial. Kemampuan guru untuk memberikan makna pada nilai sosial untuk diberikan kepada siswa akan dapat membentuk kepedulian siswa terhadap realita permasalahan sosial di masyarakat.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Dalam kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun menurut Soemantri dalam Sapriya (2001:259) bahwa tujuan pembelajaran IPS di tingkat persekolahan, pada dasarnya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS di persekolahan adalah untuk mendidik para siswa menjadi para ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi, dan pengetahuan sosial lainnya. Menurut faham ini, kurikulum pengajaran IPS harus diorganisasikan secara terpisah pisah dengan *“body knowledge”* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
2. Pembelajaran IPS di sekolah adalah menumbuhkan warga negara yang baik. Menurut faham ini sifat warga negara yang baik akan mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya dari pada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu yang terpisah-pisah seperti dilakukan di universitas.
3. Bersifat meluas dan pola pengorganisasian bahan yang terpadu dan bersifat *korelated* (bertautan dan berkesinambungan)
4. Menggunakan teknik *inquiri* dan menunjukan *student active learning* (siswa belajar dengan aktif) sebagai media pembelajaran utama dan yang sekaligus akan melahirkan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) dan Cara Mengajar Guru Aktif (CMGA) yang dilaksanakan melalui strategi pembelajaran yang meliputi metode, media, sumber, dan evaluasi yang direncanakan dan diorganisasikan secara teliti.
5. **Ruang lingkup Pembelajaran IPS**

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum KTSP 2006 (2011:17) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Keberlanjutan dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
5. **Kaitan Antara Penggunaan Metode Bermain Peran *(Role Playing)* dengan Pemahaman Konsep**

Metode*role playing* mengajak siswa untuk menirukan permasalahan yang sesungguhnya, sehingga siswa mendapatkan wawasan tentang situasi permasalahan sebenarnya. Metode *role playing* dapat digunakan untuk menjelasakan sikap dan konsep, memperdalam pemahaman keadaan sosial dan mempersiapkan diri terhadap keadaan yang nyata.

Dengan menggunakan metode bermain peran kemampuan pemahaman materi dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari hari, sehingga kaitan antara metode *role playing* dengan pemahaman yaitu memperlajari informasi yang nyata, siswa dapat menguasai konsep, siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dengan bermain peran secara sederhana. Menerapkan informasi, konsep dan asas, mengembangkan keterampilan psikomotorik.

Maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat memperdalam pemahaman dalam keadaan sosial dan mempersiapkan diri terhadap keadaan yang nyata, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, dan nilai. Pemahaman memudahkan siswa memahami dan mengingat materi yang telah diperanka, dan siswa dapat menguasai konsep, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

1. **Materi Tokoh-Tokoh Hindu-Budha dan Islam di Indonesia sebagai Salah Satu Materi Pokok Bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu**

Perkembangan dan kemajuan bangsa Indonesia tidak terputus dari para tokoh sejarah. Tokoh-tokoh tersebut turut memberikan sumbangan kemajuan kepada bangsa ini, sesuai dengan kemampuan dan kepandaian pada bidang yang dimilikinya, antara lain politik, ekonomi, sosial budaya, dan agama. Kita dapat mengambil sikap dan perilaku positif dari para tokoh tersebut, untuk dapat diterapkan dalam kehidupan kita. Dalam uraian ini, kita akan mencoba melihat perkembangan bangsa kita melalui pengenalan dan pemahaman dari dekat, dengan para tokoh sejarah bangsa kita pada masa Kerajaan Hindu di Indonesia.

1. **Mulawarman**

Mulawarman adalah raja Kerajaan Kutai yang membawa kerajaannya mencapai puncak kejayaan. Bukti kerajaan dapat dilihat pada prasasti berbentuk Yupa, dalam prasasti tersebut, terdapat tulisan yang menceritakan bahwa Mulawarman mempersembahkan 1000 ekor lembu kepada kaum Brahmana (Kasta Brahmana adalah kasta kaum pendeta dan kasta tertinggi dalam agama Hindu). Tindakan tersebut menjadi bukti bahwa raja memberi perhatian kepada para pembuka agama, dan perkembangan agama Hindu pada saat tersebut. Selain itu, beliau senantiasa mengusahakan kemakmuran rakyat dengan memajukan bidang perdagangan, diantaranya dengan mengizinkan pedagang asing masuk ke Kutai. Banyak pedagang yang datang dari india dan daerah sekitarnya yang masuk melalui Sungai Brito dan Selat Makasar, lalu menuju Filipina dan akhirnya ke negeri Cina.

1. **Purnawarman**

Dijelaskan dalam prasasti Tugu, bahwa pada tahun ke 22 masa pemerintahannya, Raja Purnawrman memerintahkan penggalian sebuah sungai sepanjang 11 km. Sungai tersebut diberi nama Sungai Gomati. Selain penggalian Sungai Gomati, disebut pula penggalian Sungai Candrabhaga yang pada perkembangannya disebut Sungai Bekasi.

Penggalian sungai tersebut dimaksudkan untuk mengairi sawah para penduduk Tarumanegara, yang terletak di pedalaman jauh darilaut dan sungai. Keadaan tersebut mendorong penduduk untuk mendalami kepada kemakmuran dan kesejahteraan rakyatnya pada bidang ekonomi.

1. **Rakai Pikatan**

Rangkai pikatan adalah menantu Raja Samaratungga. Ia menikah dengan Pramodhawardani, putri sulung Sanaratungga. Rangkai Pikatan berasal dari Dinasti Sanjaya yang memerintah di Mataram Kuno. Rakai Pikatan juga memperhatikan kehidupan keagamaan. Bentuk perhatiannya ditunjukkan dengan pembangunan Candi Prambanan untuk umat agama Hindu dan Candi Plaosan untuk umat agama Budha. Rangkai Pikatan adlah seorang raja Mataram Kuno beragama Hindu.

1. **Ken Arok**

Ken Arok adalahpendiri kerajaan Singasari. Beliau juga menjadi cikal bakal raja-raja Majapahit. Mula-mula Ken Arok mengabdi kepada Awuku Tunggal Amentung di Tumapel. Tumapel termasuk wilayah kerajaan kediri. Ken Arok jatuh cinta kepada Ken Dedes, istri Tunggal Amentung, Ken Arok membunuh Tunggal Amentung. Kemudian ia memperistri Ken Dedes dan menjadi penguasa di tumapel.

1. **Tokoh Sejarah pada Masa Budha**
2. **Balaputradewa**

Balaputradewa adalah raja Sriwijaya yang memerintah sekitar abad ke-9 atau ke-10 Masehi. Beliau berasal dari keluarga yailendra, yang berkuasa di Pulau Jawa mulai sekitar tahun750. Ayah Balaputradewa bernama Samaragrawira dan ibunya bernama Tara. Balaputradewa kemudian bergelar Sri Wirawairimathana. Pada zaman pemerintahan Balaputradewa, Sriwijaya menjalin hubungan dagang dengan kerajaan-kerajaan di jawa, Semenanjung Malaya, dan Cina. Karena itu nama Balaputradewa juga dikenal di negeri lain. Di daerah Nalanda, India, namaBalaputradewa terpahat pada prasasti di antara puing suatu wihara kuno. Di situ tercantum Suwarnadwipa, sebutan lain bagi Pulau Sumatra atau Kerajaan Sriwijaya.

1. **Samartungga**

Raja Samaratungga berasal dari Dinasti Syailendra yang memerintah di Kerajaan Mataram Kuno. Samaratungga sangat memperhatikan perkembangan agama Budha pada saat itu Agama Hindu dan Budha berkembang bersama dan hidup rukun seperti tertera pada prasasti Kalasan.

Bentukperhatian saja samaratungga, yaitu beliau menyuruh Gunadharma untuk membangun Candi Borobudur sebagai temoat pemujaan. Seperti kita ketahui, Candi Borobudur merupakan candi agama Budha terbesar du dunia. Hingga sekarang banyak wisatawan asing yang mengunjungi Candi Borobuur.

1. **Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Islam**

Tokoh-tokoh sejarah Islam di Indonesia mempunyai kaitan yang erat dengan perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia, antara lain:

1. Kerajaan Samudra Pasai, yang merupakan kerajaan Islam pertama di Indonesia.
2. Kerajaan Demak, yang merupakan kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa Kerajaan Banten.
3. Kerajaan Mataram Islam
4. Kerajaan Cirebon

Selain berkaitan dengan kerajaan kerajaan Islam, para tokoh sejarah pada masa Kerajaan Islam di Indonesia juga turut mempengaruhi perkembangan agama Islam di tanah Jawa. Perkembangan Islam di Jawa sangat dipengaruhi oleh ulama yang dikenal sebagai Walisongo. Walisongo beranggotakan sembilan (9) orang ulama, di antaranya adalah Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, dan Sunan Kalijaga. Dengan perantaraan para wali, agama islam dapat berkembang dengan pesat.

1. **Kerangka berfikir**

Metode Role Playing merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dari setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut, keunggulan dalam metode *role playing* ini dapat mengembangkan kreatiditas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan perannya sesuai dengan topik yang disimulasikan.

Berdasarkan hasil penelitian Maman Somantri Tahun 2010 Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul Penggunaan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Peran dan Jasa Tokoh untuk Mempertahankan Kemersekaan pada Pembelajaran IPS. Hasil penelitian dengan menggunakan metode *Role playing* pada pembelajaran IPS menunjukan adanya proses peningkatan proses pembelajaran serta keaktifan siswa dalam mengerjakan lembar kegiatan siswa pada kelompoknya masing-masing. Demikian pula dengan perolehan nilai siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Peran dan Jasa Tokoh dalam mempertahankan Kemerdekaan juga mengalami peningkatan. Pada siklus 1 ketentuan klasikal kelas naik sebesar 14,3% menjadi 100%. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat membentuk (merancang) dan kemudian melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dan penerapan metode *Role Playing* mengenai materi Peran dan Jasa Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam melaksanakan proses bermain peran *(role playing)* ada tiga tahap yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tindak lanjut. Dengan metode *( role playing)* maka metode ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Mengingat IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial, metode bermain peran dapat mengoptimalkan pembelajaran IPS.

Karakteristik anak kelas V (usia 10-11 tahun) yang menurut Jean Piaget berada pada stadium operasional konkrit akan sangat tertarik jika suatu pembelajaran dirancang dengan metode bermain peran. Daya ingat anak pada masa ini masih sangat kuat untuk menerima hal-hal baru daya tangkapnya pun sangat cepat. Karena itu mereka dapat dengan mudah menghapal dan memahami skrip/naskah dari guru.

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain peran (role playing) ketertarikan siswa untuk terlibat langsung akan meningkat. Optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara otomatis perhatian mereka sepenuhnya akan terpusat pada proses pembelajaran secara otomatis perhatian mereka sepenuhnya akan terpusat pada proses pembelajaran. Dengan optimalnya ketertarikan dan perhatian siswa melalui metode Bermain Peran (role playing) maka aktivitas dan hasil belajar terhadap materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia meningkat

**Gambar 2.1 Bagan Proses Kerangka Berfikir Menggunakan Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

*Role playing* Dapat mengembangkan kreatifitas siswa, meningkatkan pemahaman konsep yang dimiliki siswa, memupuk keberanian dan rasa percaya diri, memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

Dalam pembelajaran metode bermain peran *(Role Playing)* optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara otomatis perhatian mereka sepenuhnya akan terpusat pada proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep materi yang dipelajari, siswa dapat memupuk keberanian.

Setelah menggunakan metode bermain peran *(Role Playing)* ketertarikan siswa untuk terlibat langsung akan meningkat, siswa memiliki rasa kerja sama yang erat antara kelompok, maka tanggapan dan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Cipagalo 01 akan meningkat.

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

“jika pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dengan metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* maka aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas V SDN Cipagalo 01 akan meningkat.

Hipotesis tindakan di atas dapat dijabarkan secara khusus sebagai berikut:

1. Jika perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan sintak pembelajaran metode bermain peran *(Role Playing)* maka aktivitas dan hasil belajar siswa mengenai materi tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia akan meningkat.
2. Jika pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan sintak metode bermain peran *(Role Playing)* aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Cipagalo 01 akan meningkat.
3. Jika pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan sintak metode bermain peran *(role playing)* maka aktivitas siswa kelas V SDN Cipagalo 01 akan meningkat.
4. Jika pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan metode bermain peran *(role playing)* maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Kesimpulan dari definisi-definisi di atas metode ialah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru, dan penggunaannya pun bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama dari pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa oleh karena itu, metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* dipilih karena sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi *(scenario)*.