**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **LANDASAN TEORI**
2. Metode Bermain Peran (*Role Playing)*

Pengertian Metode

Metode berasal dari bahasa Yunani : *Methodos :*  yang berarti cara atau jalan yang di tempuh. Sedangkan istilah metode adalah jalan atau cara yang di tempuh untuk mencapai suatu tujuan. Sehubung dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sarana ilmu yang bersangkutan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah di tentukan. Metode pembelajaran yang digunakan guru hampir tidak ada yang sia-sia, karena metode yang di gunakan tersebut akan mendatangkan hasil dalam waktu dekat atau dalam waktu yang relatif lama. Pengertian metode pembelajaran pembelajaran dalah setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Pembelajaran dari dunia pendidikan adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, keberhasilan implementasi model pembelajaran sangat tergantung pada guru menggunakan model pembelajaran ( Madjid, 2014 : 150) . Berdasarkan uraian diatas, metode pembelajaaran berarti upaya operasional dalam menjalankan langkah-langkah suatu model.

Pengertian metode pembelajaran bermain peran (  *Role Playing)* pada dasarnya, bermain memiliki pengertian yang harus di bedakan. Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “ menang-kalah” (*Play)* . sedangkan yang kedua di sebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka dalam mencari kesenangan dan kepuasan, namun di tandai dengan adanya pencarian “ menang-kalah” (*game).*  Peran (*role)* bisa di artikan cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu (Ginanjar , 2013). Pengertian peran dapat di defenisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebgai suatu pola hubungan unik yang ditunjukan individu terhadap individu lain (Mulyasa , 2013:112). Bermain peran pada prinsipnya untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran didalam kelas atau pertemuan, yang kemudian di jadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian –penilaian terhadap peran tersebut( Devi, 20103: 11).

Menurut Nana Sudjana, bermain peran merupakan suatu teknik belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat dalam dunia kehidupan. Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaanya peserta didik ,mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengundang suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan maslaah yang muncul dari situasi sosial( Suharto, 2013:417-418).

Bermain peran merupakan penerapan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan skap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain (Hamalik, 2008: 214). Alasan diterapkannya metode bermain peran dalam kegiatan belajar-mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma, hal ini dapat dicapai apabila peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui [peragaan. Oleh karena itu, metode ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi peserta didik ( Vera 2012 :127) menurut Madjid, *Role Playing*  atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan yang mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang Madjid ,2014 :163). Sedangkan menurut Hamalik (2004:214) Bahwa metode bermain peran (*Role playing)*  adalah “ Model pembelajran dengan cara memberikan peran-peran tertentu dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas “. Bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secra aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut

Hamalik (2004:214) mengemukakan bahwa

“bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat */*  serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang di rancang oleh guru” selain itu ,  *role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.

*Role Playing*  adalah ‘sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang,selain itu ‘ *Role Playing*’ sering dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktifitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah dirinya berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain“ metode  *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup, atau benda mati. (Depdikbud, 1987) Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran ( *Role Playing)* adalah cara yang digunakan gurudalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik/ masalah yang di pecahkan oleh peserta didik yang memainkan peran dalam hal ini terkait dengan pembelajaran.

Adapun manfaat dari metode  *Role Playing*  menurut Bobby de Porter (2000:12) antara lain :

1. Dapat memeberikan semacam *Hidden Practise* , dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
2. Melibatkan jumlah murid , cocok untuk kelas besar.
3. Memberikan kepada murid kesenangan karena *Role Playing*  pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa sambil kita antarkan dunia kita.
4. Langkah-langkah metode  *Role Playing*

Syaiful Irman ( 2009, [www.Ipotes.com](http://www.Ipotes.com)) menjelaskan langkah-langkah  *Role Playing*  yaitu :

1. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan .
2. Meunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar.
3. Guru membentuk kelompok murid.
4. Memebrikan penjelasan tentang kompetensi yang akan di capai.
5. Memanggil murid yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan.
6. Masing-masing murid berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang di peragakan. setelah selesai di tampilkan , masing-masing murid di berikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
8. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
9. Tujuan pembelajaran  *Role Playing*

Tujuan dari penggunaan metode Role playing adalah sebagai berikut;

1. Untuk memotivasi siswa,
2. Untuk menarik minat dan perhatian siswa
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak.
4. Menarik siswa untuk bertanya.
5. Mengembangkan komunikasi siswa.
6. Melatih siswa untuk berperan aktif .
7. Kelebihan metode Role Playing

Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senag belajar, sebagaimana di kemukakan oleh Adom (1990: 21) yang menyatakan metode bermain peran ini mempunyai kelebihan-kelebihan, yaitu :

1. Dapat dijamin jika seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil.
2. Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak .
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan serta kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan di perankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus di perankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.

Dengan mengembangkan metode Role playing akan terjadi susana yang menggembirakan bagi siswa selama mereka belajar, metode ini dapat ,meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang di pelajari .

1. **Motivasi belajar**

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, dirumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, sawah, sungai atau hutan. Di tinjau dari segi guru, kegiatan belajar siswa tersebut ada yang tergolong di rrancang dalan desai instruksional. Kegiatan belajar yang termasuk rancangan guru, bila siswa belajar di tempat-tempat tersebut untuk mengerjakan tugas-tugas belajar disekolah. Di samping itu ada juga kegiatan belajar yang tidak termasuk rancangan guru artinya, siswa belajar karena keinginannya sendiri. pengetahuan tentang “belajar, karena di tugasi” dan “ belajar karena motivasi diri” penting bagi guru dan calon guru.

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita, kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar . dalam motivasi terkandung adanya keinginanj yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Ada 3 komponen utama dalam motivasi yaitu (i) kebutuhan, (ii) dorongan, dan(iii) tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Ada baiknya bila permasalahan dilanjutkan kepada hal yang berkenan kepada kebutuhan. Maslow () membagi kebuutuhan menjadi lima tingkat, yaitu (i) kebutuhan fisiologis,(ii) kebutuhan akan perasaan aman (iii) kebutuhan sosial, (iv) keburtuhan akan penghargaan diri dan (v) kebutuhan untuk aktualisasi diri.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah segala kemampuan yang dapat dicapai siswa melalui proses belajar yang berupa pemahaman dan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi siswa dalam kehidupannya sehari-hari serta sikap dan cara berfikir kritis daqn kreatif dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas, bertanggung jawab bagi diri sendiri, masyarakata, bangsa, dan negara serta bertanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Hasil pembelajaran IPS adalah hasil pembelajarab yang di capai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan mendasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang yang melipunti : keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, keragaman keyakinan (agama dan golongan) serta keragaman tingkat kemampuan intelektual dan emosional. Hasil belajar didapat dengan baik dari hasil tes, unjuk kerja penugasan, hasil kerja, portofolio, sikap, serta penilaian diri. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tentu vuru bverpengaruh besar bagi kelangsungan proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan guru yang kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran siswa akan termotivasi dalam belajar. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru memerlukan model pembelajaran yang interaktif dan memberikan peran kepada siswa sebagai subjek pembelajaran didalam kelas. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa diperlukan situasi dan strategi tertentu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar agar memancing siswa berperan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas dan mengasah aspek aktif, kognitif dan psikomotor siswa.

Menurut pendapat Hudojo (1988 : 44) bahwa “Hasil Belajar adalah penguasaan hubungan yang telah diperoleh sehingga orang itu dapat menampilkan pengalaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah di pelajari”. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan Sudjana (2005 : 22) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Berdasarkan pegertian di atas keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami peristiwa belajar dan merupakan pedoman bagi guru untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang dikerjakan.

Pengertian hasil belajar menurut Nasution (2006 : 36)”Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru”. Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2002 : 36) “Hasil belajar adalah hasil yang di tunjukukan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukan dengan nilai tes yang diberikan guru”.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukan melalui tes yang di berikan oleh guru terhadap setiap pembahasan materi dalam sebuah proses pembelajaran.

Romozoswki (1981 : 217) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menujukan hasil belajar yaitu : 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berfikir logis; 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perceptual; 3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan self kontrol; 4)keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan.

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

Menurut Nana Syahodih Sukmadinata (2007 : 162-263) menyatakan bahwa:

1. Faktor dalam diri individu, faktor-faktor tersebut menyangkut aspek jasmaniah dan rohaniah. Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari diri individu, tiap orang memiliki kondisi fisik yang berbeda, ada yang tahan belajar selama 5 atau enam jam terus menerus, tetapi ada juga yang hanya tahan satu dua jam saja. Kondisi fisik menyangkut pula kelengkapan dan kesehatan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap. Aspek psikis atau rohaniah tidak kalah pentingnya, aspek psikis menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi afektif dan kognitif dari individu.
2. Faktor lingkungan, yang terdiri dari faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga, merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat, faktor-faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh, faktor-faktor fisik dalam lingkungan.

Clark (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2001 : 39) mengungkapkan bahwa :

Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% di pengaruhi oleh lingkungan. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yang motivasi, minat, perhatian, sikap kebiasaan belajar ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Selain faktor dari dalam diri faktor lingkungan, ada faktor lain yang turut menentukan hasil belajar siswa yaitu faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) . ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan siswa yang meliputi strategi dan metode pembelajaran. Ketiga faktor ini dalam banyak hal saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain.

Jadi berdasarkan pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang berarti dari dalam diri sendiri yang terdiri dari motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, dan pengetahuan. Faktor eksternal yang meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor lingkungan dapat timbul dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, yang berkaitan dengan kegiatan individu dan menjadi dasar di dalam lingkungan tersebut.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Konsep pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah.

Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (Udin S Winaputra, 1992 : 2) mengatakan bahwa :

Istilah pembelajaran merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukan kegiatan guru dan siswa. Sebelum, kita menggunakan istilah “Proses belajar-mengajar” dan “pengajaran”.istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata instruction. Jadi pembelajaran adalah srangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Konsep dasar pembelajaran dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU nomor 2003 tentang Sisdiknas, yakni “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Menurut Winkel (Evelin Siregar dan Hartini, 2011 : 120) 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 di alami siswa. Adapula pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil berguna.

Jadi berdasarkan pengertian pembelajaran diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi dan melakukan kegiatan belajar bersama siswa.

1. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dengan tujuan utama adalah membentuk warga negara yang baik. Hal tersebut sesuai penjelasan dari *Natiomal Council for Social Studies* NCSS dalam Savage dan Armstrong (1966 : 9), mendefinisikan social studies sebagai berikut: *Social studies is the intergrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence*. *Whitin the school program, socisl studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*  
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. Sedangkan menurut Leonard (Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa / 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.

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 :

a.  Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

b. Memilki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

c.    Memilki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

d.   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:

a. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.

b.    Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.

c.    Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam bermasyarakat

Sapriya (2009: 201), menjelaskan tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut :

a)Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan dari beberapa pandangan terkait tujuan pembelaja4rn diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat menjadi warga negara yang baik. Dengan memiliki kemampuan dasar dengan berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan maslaah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. kemudian memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhdap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

1. **Karakteristik Pendidikan IPS**

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, 2007: 19) adalah sebagai berikut:

a.    IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).

b.  Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmusaja melainkan bersifat komrehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.

c.     Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.

d.   Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan,kebutuhandan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.

e.     IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah )sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki \ kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.

f.     IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.

g.    Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.

h.    Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalahmasalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

i.     Dalam pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakanprinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi 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. **Ruang Lingkup Kajian IPS**

Secara mendasar , pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materinya, budayanya, kejiwaannya, pemamfaatan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya mempelajari, menelaah-mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pengajaran IPS di tiap jenjang pendidikan harus dibuat batasan-batasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tingkat masing-masing jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah, dan juga dengan jenjang pendidikan tinggi.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian semakin diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi, bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan inter-disipliner atau multi-disipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan, karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, maka ruang lingkup kajian IPS meliputi:

a.        Substansi materi Ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat (aspek teoritis).

b.       Gejala, masalah dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat (aspek praktis).

Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu, karena pengajaran IPS tidak hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik, melainkan untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

1. **Kurikulum IPS**

Mata pelajaran IPS merupakan kajian antar disiplin dalam ilmu-ilmu sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isue sosial.  Visi IPS adalah mengembangkan kemampuan anak didik agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat  yang dinamis. Anak didik diharapkan bersikap dan berkarakter  sebagai warga negara yang baik, memiliki ketrampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Materi pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagai sarana yang memberi kemudahan pada siswa agar dapat tumbuh dewasa dan berhasil kehidupannya di tengah-tengah masyarakat.

Kurikulum Mata Pelajaran IPS di sekolah-sekolah dilingkungan Sekolah “Tertentu”  pada dasarnya adalah mengikuti kurikulum nasional yang didasarkan pada standard isi—standard kompetensi dan kompetensi dasar (sebagaimana terlampir), standard kelulusan, standard ketuntasan, struktur dan muatan kurikulum, standard proses pembelajaran, dan standard penilaian secara nasional yang dikeluarkan oleh BSNP dalam dokumen tersendiri.

Berdasarkan standard nasional tersebut, maka dikembangkanlah KTSP dengan muatan minimal terdiri atas: tujuan, struktur kurikulum, standard ketuntasan minimal, muatan lokal, pengembangan diri, silabus dan RPP. di sekolah-sekolah dilingkungan Sekolah “Tertentu”.  Setiap guru di lingkungan “SEKOLAH TERTENTU” wajib  mengembangkan kurikulum mata pelajaran IPS yang diasuhnya  minimal  dalam bentuk  program: tahunan, smesteran, silabus, dan RPP.

1. **Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Materi Kegiatan Ekonomi Dengan Memanfaatkan Sumber Daya Alam**

Sumber daya alam merupakan pemberian dan anugerah dari Tuhan untuk diolah dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Sumber daya alam yang berlimpah jika tidak dikelola dengan baik belum tentu memberikan manfaat yang besar. Fakta menunjukkan, negara-negara yang memiliki sumber daya alam berlimpah justru keadaan ekenominya lebih rendah dibandingkan dengan

negara-negara yang cadangan sumber daya alamnya terbatas. Sebagai contoh, Jepang memiliki wilayah yang terbatas, demikian pula dengan kekayaan sumber daya alamnya. Meskipun demikian, Jepang dapat menjadi negara maju di dunia. Oleh karena itu, kekayaan sumber daya alam yang dimiliki oleh negara kita hendaknya dapat memacu kegiatan ekonomi hingga kehidupan kita menjadi lebih makmur dan sejahtera.

## 1. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang bertujuan menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ekonomi dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu:

* [Kegiatan produksi,](http://www.plengdut.com/2014/11/kegiatan-produksi.html)
* [Kegiatan distribusi,](http://www.plengdut.com/2014/11/kegiatan-distribusi.html)
* [Kegiatan konsumsi.](http://www.plengdut.com/2014/11/kegiatan-konsumsi.html)

## 2. Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Pemanfaatan sumber daya alam telah dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas yang disesuaikan dengan sumber daya alam yang dimiliki. Aktivitas pemanfaatan sumber daya alam dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk, antara lain :

* [Aktivitas pertanian,](http://www.plengdut.com/2014/11/aktivitas-pertanian-di-indonesia.html)
* [Aktivitas perkebunan,](http://www.plengdut.com/2014/11/aktivitas-perkebunan-di-indonesia.html)
* [Aktivitas peternakan,](http://www.plengdut.com/2014/11/aktivitas-peternakan-di-indonesia.html)
* [Aktivitas pertambangan,](http://www.plengdut.com/2014/11/aktivitas-pertambangan-di-indonesia.html)
* [Aktivitas perikanan,](http://www.plengdut.com/2014/11/aktivitas-perikanan-di-indonesia.html)
* [Aktivitas kehutanan.](http://www.plengdut.com/2014/11/aktivitas-kehutanan-di-indonesia.html)

Sumber daya alam adalah semua bahan yang ditemukan manusia dalam alam yang dapat dipakai untuk kepentingan hidupnya. Sumber daya alam dapat dikelompokkan menjadi berbagai golongan berdasarkan  
kemungkinan pemulihan, materi, dan macam habitatnya.

Indonesia memiliki kekayaan alam yang sangat berlimpah. Kekayaan sumber daya alam Indonesia tidak hanya berupa bahan tambang, tetapi juga hutan, air, tanah yang subur dan laut yang luas. Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang kaya akan bahan tambang. Beraneka bahan tambang tersedia untuk memenuhi kebutuhan dalam negeri maupun luar negeri. Namun demikian, karena pengambilan yang terus-menerus, sebagian sumber daya alam tersebut sudah sangat berkurang. Indonesia memiliki laut yang luas dan garis pantai yang sangat panjang. Selain ikan yang berlimpah, ditemukan pula berbagai jenis bahan tambang di dasar laut. Di sepanjang pesisir juga terdapat kekayaan alam berupa hutan mangrove, terumbu karang, rumput laut, dan tentu saja keindahan alam yang dapat dikembangkan untuk kepentingan pariwisata. Potensi ikan Indonesia sangat berlimpah. Laut Indonesia memiliki angka potensi lestari yang sangat besar sehingga peluang untuk meningkatkan jumlah tangkapan yang diperbolehkan juga masih sangat besar. Hutan mangrove tidak hanya memiliki fungsi ekologis, tetapi juga fungsi ekonomis. Fungsi ekologis hutan mangrove adalah sebagai habitat atau tempat hidup binatang laut untuk berlindung, mencari makan atau berkembang biak serta melindungi pantai dari abrasi air laut. Fungsi ekonomis hutan mangrove berupa nilai ekonomi dari kayu dan makhluk hidup yang ada di dalamnya, misalnya udang dan jenis ikan lainnya.

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki terumbu karang terluas di dunia. Kekayaan terumbu karang Indonesia tidak hanya dari luasnya, tetapi juga keanekaragaman hayati yang hidup di dalamnya.Pemanfaatan potensi alam di Indonesia bersifat dinamis karena banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sumber daya alam seperti halnya aktivitas pertanian, perkebunan, perikanan, pertambangan, dan kehutanan. Pemanfaatan potensi sumber daya alam dioptimalkan untuk mendukung perbaikan kualitas hidup masyarakat Indonesia. Kegiatan produksi adalah usaha manusia untuk menghasilkan atau mengubah barang atau jasa yang bernilai ekonomi lebih tinggi. Kegiatan distribusi adalah kegiatan untuk menyalurkan barang/jasa dari produsen kepada konsumen. Kegiatan konsumsi adalah kegiatan ekonomi yang bersifat mengurangi, atau menghabiskan manfaat dan kegunaan hasil dari produksi (barang atau jasa) untuk memenuhi kebutuhan.

1. **Strategi pembelajaran IPS**
2. **Standar isi pembelajaran IPS kelas IV**

**Tabel 2.1**

**Standar isi pembelajaran IPS kelas IV**

|  |  |
| --- | --- |
| **KOMPETENSI DASAR** | **MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN** |
| 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. | - kegiatan Ekonomi  -aktivitas Ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah. |

Sumber : Christantina Alfatria (2015 : 36 )

1. **Penyusunan RPP berdasarkan Permendiknas No 41 th 2007 tentang standar Proses**
2. **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Berdasarkan PP 19 Tahun 2005 Pasal 20 dinyatakan bahwa : “ perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”.

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa RPP di jabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam umpaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secra interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan serta psikologis peserta didik.

1. Komponen RPP

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di suatu pendidikan.

Komponen RPP adalah:

1. Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program studi, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan, dan alokasi waktu.
2. Standar kompetensi: merupakan kualifikasi kemampuan minimal pesserta didik yang menggambarkan pengasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
3. Kompetensi Dasar: adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasiai peserta didik pada mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan inddikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
4. Indikator pencapaian Kompetensi: adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau di observasi untuk menunjukan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi di rumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencangkup oengetahuan , sikap dan keterampilan.
5. Tujuan Pembelajaran: menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan di capai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.
6. Materi Ajar : membuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir ssuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
7. Alokasi waktu: ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.
8. Metode pembelajaran : digunakann oleh guru untuk mewujudkan suasana belajara dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran di sesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak di capai pada setiap mata pelajaran.
9. Kegiatan pembelajaran : untuk mencapai setiap kompetensi dasar harus di cantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah memuat unsur kegiatan sebagai berikut:

Pendahuluan atau pembuka, kegiatan inti terdiri atas, eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi; dan kegiatan penutup.

1. Penilaian hasil belajar : yaitu prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.
2. Sumber Belajar : penentuan sumber belajar di dasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar , kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi .
3. **Implementasi Pembelajaran**

Langkah-langkah minimal yang harus dipenuhi pada setiap unsur kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan.

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

1. Menyiapkan siswaa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari.
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
4. Menyaampaikan cakupan materi dan oenjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.
5. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Oleh karena itu, kegiatan inti dalam pembelajaran merupakan kegiatan y7ang kompleks dalam proses belajar mengajar yang mengutamakan pada proses pembentukan pengalaman belajar siswa. Kegiatan inti dalam pembelajran harus direncanakan oleh guru berdasarkan pada kurikulum yang berlaku dengan memprioritaskan pada aktivitas siswa yang dibimbing secara aktif oleh guru.

1. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1. Melibatkan siswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik / tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar belajar dari aneka sumber ;
2. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran media pembelajaran dan sumber belajar lain;
3. Memfasilitasi terjadinya interaksi antarsiswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan dengan sumber belajar lainnya;
4. Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap pembelajaran; dan
5. Memfasilitasi siswa melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
6. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. Membiasakan siswa membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna.
2. Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru secara lisan maupun tertulis.
3. Memberikan kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut.
4. Memfasilitasi siswa dalam belajar kooperatif dan kolaboratif.
5. Memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
6. Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis secara individual maupun kelompok.
7. Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja secara individual maupun keolmpok.
8. Memfasilitasi siswa melakukan pemeranan, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan; dan
9. Memfasilitisi siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggan dan rasa percaya diri siswa.
10. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

1. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa.
2. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber.
3. Memfasilitasi melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
4. Memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
5. Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan siswa yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
6. Membantu menyelesaikan masalah.
7. Memberi acuan agar siswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
8. Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh; dan
9. Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
10. **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

1. Bersama-sama dengan siswa dan / atau sendiri membuat/ rangkuman pelajaran.
2. Melakukan penelitian dan/atau refleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
4. Merencanakan tindakan tindakan lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan baik tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa; dan
5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

langkah-langkah pembelajaran dimungkinkan disusun dalam bentuk seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakterisitik model pembelajaran yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap peertemuan.

1. Memilih Sumber Belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu padaa perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional, dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi dalam RPP, harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya. Jika menggunakan buku, maka harus ditulis juduk buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis ICT, maka harus ditulis nama file, folder penyimpanan, dan bagian atau *linkfile* yang digunakan, atau alamat website yang digunakan sebagai acuan pembelajaran.

1. Menentukan Penilaian

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkatb pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan bahan penyusun laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiaki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematik, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, potofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran.

**G. Hasil Penelitian Terdahulu**

**Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Pokok Kegiatan Ekonomi**

**Melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04**

**Lumajang**; Kristina Dianing Prastiwi, 080210204306; 2011:74 halaman; Jurusan

Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Materi pelajaran IPS sebagian besar berisi materi atau kajian teori-teori,padahal anak usia SD suka bermain, senang mencoba hal-hal baru dan aktif. Anak akan merasa bosan jika pembelajaran IPS yang diberikan hanya bersifat teori. Kurangnya minat dan antusiasme siswa pada mata pelajaran IPS dapat membuat

siswa malas untuk mempelajari IPS. Pembelajaran IPS dengan metode ceramah yang biasa guru terapkan karena materi IPS yang kebanyakan teori justru akan membuat siswa bosan, suasana kelas dan aktivitas siswa semakin pasif, khususnya pada materi pokok kegiatan ekonomi. Siswa juga merasa kesulitan dalam mempelajari IPS materi pokok kegiatan ekonomi yang banyak berisi istilah-istilah ekonomi. Kurangnya motivasi dari siswa, media yang digunakan guru dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan permasalahan mengenai aktivitas dan hasil belajar IPS materi pokok kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV di SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang tahun ajaran 2010/2011.

Pembelajaran IPS merupakan upaya untuk membelajarkan siswa yang mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu (pengetahuan, keterampilan, sikap) terkait dengan semua aspek-aspek sosial dan ilmu-ilmu sosial dengan cara efektif dan efisien. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Metode *role playing* dipilih peneliti karena ingin menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak SD yang aktif dan masih senang bermain. *Role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan untuk menghadirkan peran-peran dan permasalahan yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/ pertemuan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus (siklus I dan siklus II), masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes akhir siklus.

Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan metode *role playing* aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal sebelum tindakan mengalamipeningkatan pada siklus I dan siklus II. Sebelum tindakan, aktivitas belajar siswasebesar 52% meningkat pada siklus I sebesar 68% tetapi hasil tersebut masih belum

memenuhi target kriteria sebesar ≥ 75% sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II aktivitas belajar meningkat menjadi 86%. Hasil belajar sebelum tindakan sebesar 63%, pada siklus I meningkat sebesar 66% namun hasil tersebut juga belum mencapai target ketuntasan yang diinginkan sebesar ≥ 75% sehingga dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 77%. Hasil yang diperoleh pada siklus II, baik itu aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah mencapai target yang diinginkan sehingga penelitian ini berhenti pada siklus II. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi pokok kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang, dengan aktivitas hasil belajar siswa termasuk kriteria aktif dan hasil belajar siswa termasuk kriteria tuntas; 2) metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam mengajar IPS materi pokok kegiatan ekonomi kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang. Pada siklus I

guru melaksanakan 7 aspek langkah-langkah *role playing*, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 8 aspek, sehingga diperoleh kriteria efektifitas

penerapan metode dalam kategori efektif.

**H. Kerangka Berfikir**

Ilmu Pengetahuan Sosial atau social studies merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubung dengan masyarakat. Di indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan degan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada pengetahuan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Banyak permasalahan yang muncul akibat kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran yang tidak relevan dengan materi pembelajaran yang mengakibatkan tidak tercapainya KKM yang sudah di tetapkan.

Penelitian menggunakan metode bermain peran (*role playing)* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Dengan menggunakan metode ini siswa pada saat proses belajar mengajar akan siap dan aktif, karena dengan metode bermain peran setiap individu dapat menjalin keterlibatan otak semua siswa dan pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan adanya simulasi melakukan kegiatan ekonomi. Dengan metode bermain peran ini (*role playing)*  diharapkan membantu siswa dalam proses pembelajaran karena metode ini memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran yang di sampaikan, karena siswa akan terjun langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan melalui metode bermain peran (*role playing)* diperkirakan akan meningkatkan hasil belajar dalam memanfaakan sumber daya alam. Hubungan tersebut dapat di gambarkan pada bagan 2.1 sebagai berikut

**Hasil**

Meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa pada matapelajaran IPS

**Tindakan**

Menggun

akan metode bermain peran (*role playing)*

**Masalah**

Penggunaan metode ceramah yang masih belum meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan pelajaran IPS dianggap membosankan

**Identifikasi masalah**

1.Penyampaian materi IPS lebih banyak menggunakan metode ceramah mengakibatkan siswa jenuh

2.Pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan

3.kuran motivasi dari diri peserta didik dalam pembelajaran

**Bagan.2.1**

**Kerangka berfikir**

Sumber : Christantina Alfatria Wardhani (2015 :48 )

**Bagan 2.1**