**BAB II
KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Pembelajaran IPS**
3. Hakikat Pembelajaran IPS

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara resmi mulai di pergunakan di Indonesia sejak tahun 1975, IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, menegah dan atas, serta nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*”. Nama IPS lebih di kenal dengan *Social Studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli dan pakar kita di Indonesia.

Sistrunk Masson (Sapriya, 2009:6) mengartikan IPS sebagai suatu pengajaran yang membimbing para pemuda-pemudi ke arah menjadi warga negara yang cerdas, hidup fungsional, efektif, produktif, dan berguna. Sedangkan menurut James A. Banks (1990:3) dalam bukunya *Teaching Strategies for the Social Studies* (Sapriya, 2007:3) memberikan definisi bahwa :

*Social Studies* adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat.

 Berkenaan dengan ilmu sosial, Norma Mackenzie (1975) mengemukakan bahwa ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Adapun teori lain yaitu menurut Charles R. Keller (Sapriya, 2009:6) mengatakan bahwa :

IPS adalah sebagai suatu paduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Mata pelajaran IPS juga mencakup pada materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, bermanfaat bagi bangsa dan negara serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Ruang lingkup dalam mata pelajaran IPS di SD meliputi hal-hal yang berkaitan dengan :

1. manusia, tempat, lingkungan,
2. waktu, keberlanjutan, dan perubahan,
3. sistem sosial dan budaya, dan
4. perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan pengertian teori-teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang berupaya untuk  mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat  sehingga terjalin  persatuan dan   keutuhan bangsa.  Hal  ini  dapat dibangun  apabila dalam  diri  setiap  orang  terbentuk perasaan yang menghargai terhadap segala keanekaragaman,  baik itu  perbedaan  pendapat, etnik, agama, kelompok, suku, budaya, bahasa, dan sebagainya. Bersikap terbuka dan senantiasa memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang atau kelompok untuk dapat mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, pendidikan IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih peserta didik dalam membangun sikap yang demikian.

1. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS yang tertera pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, bahwa 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 berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, menemukan, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri (1980:7) dalam bukunya “*The Social Science Education Frame Work for California School*” bahwa :

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

Pendapat lain dari Benjamin S. Bloom, beliau membagi tujuan pembelajaran IPS kedalam 3 bidang yang disebut dengan Taksonomi Bloom, yaitu:

1. Aspek kognitif mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Pembelajaran IPS bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengertian, mengasah intelegensi dan meningkatkan keterampilan berpikir.
2. Aspek afektif dalam pembelajaran IPS mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi serta derajat penerimaan atau penolakan siswa pada materi pembelajaran IPS yang diberikan.
3. Aspek psikomotorik mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik (gerakan) yang diberikan oleh seorang siswa di dalam kegiatan belajar mengajar.

<http://atikatikaaziz.blogspot.com/2010/09/taksonomi-bloom-sebagai-tujuan.html> Diakses pada tanggal 10 Mei 2013 pada pukul 23:38 WIB

Tujuan-tujuan pembelajaran menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mencakup pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang secara keseluruhan bertujuan untuk membina, mendorong, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik sehingga dapat mengubah perilaku-perilaku yang baik dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Ketiga tujuan-tujuan pembelajaran di atas juga dapat diberikan salah satu contoh dari masing-masing aspek diantaranya:

* + - 1. Aspek kognitif, misal dalam pengenalan, peserta didik diminta untuk memilih salah satu dari dua atau lebih pilihan jawaban.

Contoh: Kelompok padi yang tumbuh pada sebidang sawah berdasarkan konsep ekologi merupakan ....

 a. Spesies b. Ekosistem c. Komunitas d. Populasi

* + - 1. Aspek afektif, misal dalam menerima, peserta didik diminta untuk menunjukkan kesadaran, dan perhatian terkontrol/terpilih.

Contoh : Andi berasal dari suku Dayak, ia tinggal di suku Betawi. Kemudian Andi membudayakan sukunya sendiri, meskipun ia tinggal di tempat lain. Apakah kamu setuju apabila ada suku orang lain dibudayakan di tempat kita sendiri ?

 Setuju, karena ....

 Tidak Setuju, karena ....

* + - 1. Aspek psikomotor, misal gerakan tubuh yang mencolok merupakan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan, dan ketepatan tubuh yang mencolok.

Contoh : Melempar memasukkan bola basket ke arah keranjang dengan jarak 5 meter dan 15 derajat ke kanan keranjang.

1. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik Pembelajaran IPS sebagaimana dikemukakan oleh A. Kosasih Djahiri (1979:4) bahwa :

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu)
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas/dari ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
3. Pengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inquiri agar peserta didik mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional dan analitis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata dimasyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan kepada kehidupan dimasa 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 terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.
6. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayat hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
7. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
8. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9. Dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Karakteristik pembelajaran IPS ini mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta atau *real* untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman permasalahan di kehidupan sehari-harinya baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. Selain itu, masalah pembelajaran IPS ini juga bersifat meluas atau komprehensif, sehingga dibutuhkan suatu pemikiran yang analitis, rasional, dan kritis.

Pendapat lain karakteristik pembelajaran IPS menurut Nu’man Somantri, yang dikutip oleh Daldjoeni (1981) menyatakan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen yang kedapatan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut :

1. Bahwa pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial dekat, keterampilan berpikir (khususnya tentang menyelidiki sesuatu), serta pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan alam.
2. Program studi IPS akan mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
3. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integreted* (terpadu), *correlated* (berhubungan) sampai yang *separated* (terpisah).
4. Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis sampai yang struktural.
5. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
6. Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomor saja, tetapi juga mencobakan mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
7. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur *science*, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajarannya.

<http://fitriawidie.blogspot.com/2012/10/hakikat-dan-karakteristik-konsep-dasar_5.html> Diakses pada tanggal 11 Mei 2013 pada pukul 00:39 WIB.

Karakteristik pembelajaran IPS merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk mampu merangsang dan merencanakan pembelajaran IPS sedemikian rupa melalui pemahaman konsep dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik IPS itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.

1. **Karakteristik Peserta Didik**

Karakteristik awal katanya berasal dari kata *karakter* yaitu sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak, berubah menjadi karakteristik. Sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia bahwa karakteristik adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu.

Memahami karakteristik kepribadian peserta didik tidaklah mudah. Sehingga antara pendidik dengan peserta didik sama-sama belajar. Dari proses belajar tersebut, banyak pendapat-pendapat atau hasil penelitian tentang macam-macam kepribadian peserta didik yang bertujuan agar terjadi kesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Jika dalam kehidupan atau ruang lingkup pendidikan, salah satunya dapat bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran agar sasaran dan ilmu yang disampaikan dapat maksimal saat diterima masing-masing peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa memahami kepribadian peserta dapat dianggap modal atau langkah awal para pendidik sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sunarto (2006:18-29) setiap individu pada hakekatnya akan mengalami pertumbuhan fisik dan perkembangan nonfisik yang meliputi aspek-aspek fisik, intelektual, emosi, sosial, dan psikomotor.

1. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan manusia merupakan perubahan fisik menjadi lebih besar dan lebih panjang, dan prosesnya terjadi sejak anak sebelum lahir hingga ia dewasa. Pertumbuhan fisik, baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari. Secara langsung pertumbuhan fisik seorang anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fungsi fisik akan mempengaruhi bagaimana anak ini memandang dirinya sendiri dan bagaimana ia memandang orang lain. Pertumbuhan fisik terjadi secara bertahap, ada beberapa anak yang mengalami pertumbuhan cepat dan ada pula anak lain yang mengalami kelambatan. Meskipun ada kenyataan bahwa daur pertumbuhan fisik dapat dikatakan teratur dan dapat diramalkan, namun terjadi pula keanekaragaman. Seperti dikemukakan oleh Jonhston dalam buku Hurlock (1991:144) “Jadwal waktu pertumbuhan fisik anak sifatnya sangat individual”.

1. Perkembangan Intelektual

Perkembangan Intelek atau daya pikir berkembang sejalan dengan pertumbuhan saraf otak, karena pikiran pada dasarnya menunjukkan fungsi otak, maka kemampuan intelektual yang lazim disebut dengan istilah lain kemampuan berpikir, dipengaruhi dengan kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Perkembangan intelek akan diawali dengan kemampuan mengenal yaitu untuk mengenal dunia luar. Reaksi atau respon terhadap rangsangan dari luar pada awalnya belum terkoordinasikan secara baik, hampir semua respon yang diberikan bersifat refleks. Sebagai contoh respon terhadap suara, sinar, dan warna mulai ditunjukkan dengan gerakan pandangan mata ke arah asal rangsangan itu diberikan.

Perkembangan lebih lanjut tentang perkembangan intelek ini ditunjukkan pada perilakunya, yaitu tindakan menolak dan memilih sesuatu. Tindakan itu berarti telah mendapatkan proses mempertimbangkan atau yang lazim dikenal dengan proses analisis, evaluasi, sampai kemampuan menarik kesimpulan dan keputusan. Fungsi ini terus berkembang mengikuti kekayaan pengetahuannya tentang dunia luar dan proses belajar yang dialaminya, sehingga pada saatnya seseorang akan berkemampuan melakukan prediksi, perencanaan, dan berbagai kemampuan analisis dan sintesis. Kemampuan intelek semacam ini dikenal pula sebagai perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif seseorang menurut Piaget (Sarlito, 1991:81) mengikuti tahap-tahap sebagai berikut;

1. *Tahap Pertama*; Masa sensori motorik (0.0 – 2,5 tahun)

Masa ketika bayi mempergunakan sistem penginderaan dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya. Rangsangan-rangsangan yang diterimanya dalam bentuk refleks; misal refleks mencari puting susu ibunya, refleks menangis sampai refleks berjalan.

1. *Tahap Kedua*; Masa pra-operasional (2.0 – 7.0 tahun)

Pada masa ini, kemampuan anak menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep; misal kata “pisau plastik”, kata “pisau” sebenarnya mewakili makna benda yang sesungguhnya.

1. *Tahap Ketiga*; Masa konkreto prerasional (7.0 – 11.0 tahun)

Pada masa ini anak sudah dapat melakukan berbagai macam tugas yang konkret. Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir, yaitu : (a) mengenali sesuatu (identifikasi), (b) mengingkari sesuatu (negasi), dan (c) mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal (reprokasi).

1. *Tahap Keempat*; Masa operasional (11.0 – dewasa)

Pada usia remaja dan seterusnya, seseorang sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis.

1. Perkembangan Emosi

Emosi merupakan gejala perasaan disertai dengan perubahan atau perilaku fisik. Seperti marah yang ditunjukkan dengan teriakan suara keras, atau tingkah laku yang lainnya. Begitu pula sebaliknya, seseorang yang bergembira akan melonjak-lonjak sambil tertawa lebar, dan sebagainya.

Pada awal pertumbuhannya yang dibutuhkan seorang bayi adalah kebutuhan primer, yaitu makan, minum, dan kehangatan tubuh. Bayi yang lapar akan menangis dan semakin keras tangisnya jika tidak segera diberi makan. Kebutuhan bayi masih amat sederhana, makan dan minum yang dibutuhkannya dapat dipenuhi dengan air susu ibu (ASI). Begitu pula kebutuhan lainnya, seperti selimut untuk kehangatan tubuhnya. Refleks sebagai reaksi biologis terhadap setiap respon belum dibarengi kepeduliannya terhadap lingkungan dan penggunaan berbagai kriteria. Apa pun yang diberikan atau dimasukkan ke mulutnya akan disambutnya, tanpa mempedulikan dari siapa. Semakin besar anak dan semakin dewasa manusia kebutuhan biologisnya semakin kompleks, karena pertumbuhan fisik itu diikuti oleh perkembangan nonfisik.

1. Perkembangan Sosial

Proses pertumbuhan setiap orang tidak dapat berdiri sendiri, setiap manusia memerlukan lingkungan dan senantiasa akan memerlukan manusia lainnya.

Sejalan dengan perumbuhan badannya, bayi yang telah menjadi anak dan seterusnya menjadi orang dewasa itu, akan mengenal lingkungan lebih luas, mengenai banyak manusia. Perkenalan dengan orang lain dimulai dengan mengenal ibunya, kemudian mengenal ayah dan saudara-saudaranya, dan akhirnya mengenal manusia di luar keluarganya. Selanjutnya manusia yang dikenalnya semakin banyak dan amat heterogen, namun pada umumnya setiap anak akan lebih tertarik kepada teman sebaya yang sama jenis. Anak membentuk kelompok sebaya sebagai dunianya, memahami dunia anak, dan kemudian dunia pergaulan yang lebih luas. Akhirnya manusia mengenal kehidupan bersama, kemudian bermasyarakat atau berkehidupan sosial. Dalam perkembangannya setiap orang akhirnya mengetahui bahwa manusia itu saling membantu dan dibantu, memberi, dan diberi.

1. Perkembangan Psikomotor

Semakin tumbuh dan berkembang fisik dan psikisnya, anak mulai dikenalkan terhadap nilai-nilai, ditunjukkan hal-hal yang boleh dan yang tidak boleh, yang harus dilakukan dan yang dilarang. Anak mampu menunjukkan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan tubuh, gerakan yang memerlukan kecepatan tubuh, dan gerakan yang memerlukan ketepatan posisi tubuh yang mencolok. Menurut Piaget, pada awalnya pengenalan nilai dan perilaku serta tindakan itu masih bersifat “paksaan” dan belum mengetahui maknanya. Akan tetapi sejalan dengan perkembangan inteleknya, berangsur-angsur anak mulai mengikuti berbagai ketentuan yang berlaku di dalam keluarga dan semakin lama semakin luas sampai dengan ketentuan yang berlaku di dalam masyarakat dan negara.

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada individu sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Dalam proses pembelajaran, pendidik sering kali dihadapkan pada berbagai dinamika yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Perubahan-perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik ini harus mendapatkan perhatian dari pendidik, karena beranjak dari pemahaman ini pendidik dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam teorinya, Jean Piaget (Aunurrahman, 2011:58) mengemukakan bahwa :

Secara umum semua anak berkembang melalui urutan yang sama, meskipun jenis dan tingkat pengalaman mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan mental anak terjadi secara bertahap dari tahap yang satu ke tahap yang lebih tinggi. Dalam tahap-tahap kogitif mempunyai kaitan yang sangat erat dengan empat karakteristik berikut:

* 1. Setiap anak pada usia yang berbeda akan menempatkan cara-cara yang berbeda secara kualitatif, utamanya dalam cara berpikir atau memecahkan permasalahan yang sama
	2. Perbedaan cara berpikir antara anak satu dengan yang lain seringkali dapat dilihat dari cara mereka menyusun kerangka berpikir yang saling berbeda. Dalam hal ini ada serangkaian langkah yang konsisten dalam kerangka berpikirnya, dimana tiap-tiap anak akan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya
	3. Masing-masing cara berpikir akan membentuk satu kesatuan yang terstruktur. Ini berarti pada tiap tahap yang dilalui seorang anak akan diatur sesuai dengan cara berpikir tertentu, Piaget mengakui bahwa cara-cara berpikir atau struktur tersebut pada dasarnya mengendalikan pemikiran yang berkembang.
	4. Tiap-tiap urutan dari tahap kognitif pada dasarnya merupakan suatu integrasi hirarkhis dari apa yang telah dialami sebelumnya.

Pada prinsipnya peserta didik yang berada di dalam kelas sedang mengalami proses perkembangan, sehingga perubahan perilakunya menjadi lebih baik. Namun, kemampuan perkembangan peserta didik berbeda-beda, ada beberapa anak yang mengalami perkembangan cepat dan ada pula anak lain yang mengalami kelambatan. Maka sebaiknya, pada waktu memilih bahan dan metode mengajar, pendidik hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan dengan kemampuan peserta didiknya. Pendidik hendaknya mengerti dan bersabar dalam melaksanakan tugas pelayanan belajar bagi para peserta didiknya.

Pada model pembelajaran klasikal umumnya para pendidik pada jam pelajaran yang sama, dalam suatu kelas pendidik mengajarkan bahan dan materi yang sama dengan cara yang sama untuk semua peserta didik pada kelas tersebut, sehingga perbedaan individu tersebut cenderung diabaikan. Karena itu pendidik harus mampu mengkombinasikan kegiatan pelayanan kelas dengan pelayanan belajar individual dengan serasi, yaitu mendesain prosedur maupun alokasi waktu yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dalam kelas yang menjadi tanggung jawabnya.

Pembelajaran model klasikal dapat disempurnakan dengan cara :

1. Pendidik menggunakan metode atau strategi belajar mengajar yang bervariasi, sebab dengan variasi tersebut diharapkan beberapa perbedaan kemampuan anak dapat terlayani
2. Menggunakan alat dan media pengajaran yang dapat membantu peserta didik khususnya yang mempunyai kelemahan tertentu. Anak yang kemampuan berpikir abstraknya kurang, dapat dibantu dengan peraga yang konkret, anak yang pendengarannya kurang dapat dibantu dengan penglihatan dan sebagainya.
3. Pendidik memberikan bahan pelajaran tambahan kepada anak-anak yang pandai, untuk mengimbangi kepandaiannya.
4. Pendidik memberikan bantuan atau bimbingan khusus kepada anak-anak yang kurang pandai atau lambat dalam belajar yang dilakukan dalam jam pelajaran maupun di luar jam pelajara
5. Pemberian tugas-tugas disesuaikan dengan minat dan kemampuan anak.

Kelima cara-cara tersebut penerapannya tidaklah kaku, tetapi fleksibel atau lugas, untuk memberi dinamika belajar yang lebih bervariasi, cara-cara tersebut sebelumnya telah dimasukkan dalam perencanaan pembelajaran.

1. **Metode-metode Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS ini dapat menerapkan berbagai jenis metode pembelajaran dengan harapan tujuan pembelajaran IPS dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Macam-macam metode pembelajaran IPS (Nana Supriatna, dkk. 2009:124-138), sebagai berikut :

1. *Metode Ceramah*; suatu metode mengajar dimana pendidik memberikan penyajian fakta-fakta dan prinsip-prinsip secara lisan.
2. *Metode Tanya Jawab;* sebagai format interaksi antara pendidik dengan peserta didik melalui kegiatan bertanya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendapatkan respons lisan dari peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada diri peserta didik.
3. *Metode Diskusi*; suatu cara penyajian materi pelajaran dimana peserta didik dibedakan kepada suatu masalah, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan yang bersifat problamatik untuk dibahas atau dipecahkan oleh siswa secara bersama-sama.
4. *Metode Penugasan*; suatu penyajian bahan pembelajaran dimana pendidik memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar dan memberikan laporan sebagai hasil dari tugas yanng dikerjakannya.
5. *Metode Kerja Kelompok*; format belajar mengajar yang menitikberatkan kepada interaksi antara anggota yang satu dengan anggota yang lain dalam satu kelompok.
6. *Metode Demonstrasi*; format interaksi belajar mengajar yang sengaja mempertunjukkan atau memperagakan tindakan, proses, atau prosedur yang dilakukan oleh pendidik atau orang lain kepada seluruh peserta didik.
7. *Metode Karyawisata*; suatu kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dibawa kesuatu objek di luar kelas untuk mempelajari suatu masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.
8. *Metode Simulasi*; format belajar mengajar dalam pengajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura (simulasi) dari orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.
9. *Metode Discovery*; menekankan belajar secara individual, manipulasi objek atau pengaturan objek, dan ekspermentasi lain oleh peserta didik sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat.
10. *Metode Role Playing*; sebuah proses belajar melalui bermain peran yang dapat mengembangkan pemahaman, dan identifikasi terhadap nilai.
11. *Metode Sosio Drama*; suatu proses belajar bermain peran yang berhubungan dengan isu sosial yang disebut dengan istilah *interpersonal conflict*.
12. **Metode Pembelajaran *Role Playing***

Metode (method), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa Greeka, metha, (melalui atau melewati), dan hodos (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus di lalui untuk mencapai tujuan tertentu.

Secara umum atau luas  metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar dan mengajar. Prof. Dr.Winarno Surachmad (1961), mengatakan bahwa metode mengajar adalah cara-cara pelaksanaan dari pada murid-murid di sekolah. Pasaribu dan Simanjuntak (1982), mengatakan bahwa metode adalah cara sistematik yang digunakan untuk mencapai tujuan.

Metode merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Sebagaimana Suradisastra, dkk (1991/1992:91) mengungkapkan bahwa :

Metode adalah cara yang di anggap efesien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Pendapat lain menurut Sutomo (1993:155) mengatakan bahwa :

Metode mengajar adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai, sehingga semakin baik penggunaan metode mengajar semakin berhasillah pencapai tujuan, artinya apabila guru dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan bahan pengajaran, murid, situasi kondisi, media pengajaran maka semakin berhasillah tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

<http://cumanulisaja.blogspot.com/2012/09/pengertian-metode.html> Di akses pada tanggal 04 Juli 2013 pada pukul 17.53 WIB.

Teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah salah satu prosedur atau cara yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang pendidik maka pembelajaran akan semakin baik.

Wahab, A. A (2007:109) mengemukakan pendapat dalam bukunya bahwa:

Bermain peran (*Role Playing*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau kemungkinan keadaan yang akan datang.

Menurut Saiful Sagala (2010:213) mengemukakan pendapat dalam bukunya bahwa :

Sosiodrama (*Role Playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Oemar Hamalik (2010:199) mengatakan bahwa bermain peran atau sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Ginnot (1961; dalam Eka, 2008) menegaskan bahwa *Role Playing* merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan. Sedangkan menurut Van Fleet (2001) menyatakan *Role Playing* merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan peserta didik sampai penampilan yang optimal di sekolah.

Selain itu, *Role Playing* juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya, seperti :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja

Jika kita melihat metode *Role Playing* dalam dalam cakupan cara dalam proses belajar mengajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan metode *Role Playing* antara lain:

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

<http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html> Diakses pada tanggal 17 Mei 2013 pukul 10:10 WIB

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini anak didik lebih meresapi perolehan pemahamannya.

Berikut langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh Hanafiyah (2009:47-48) antara lain:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk beberapa siswa menjadi lima anggota.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Dalam metode pembelajaran *role playing*, pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/ menampilkan skenario yang telah disiapkan pendidik. Peserta didik diberi kebebasan berimprofisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari pendidik. Tahapan-tahapan dalam *role playing* terdiri dari sembilan fase dan aktivitas seperti yang dikemukakan oleh Shaftel & Shaftel sebagai berikut :

1. Fase satu, memotivasi kelompok, mencakup memperkenalkan masalah kepada siswa sehingga mengetahui materi yang akan dipelajari. Selanjutnya diungkapakan masalah-masalah secara jelas. Bagian terakhir dari fase ini adalah mengajukan pertanyaan yang akan membuat siswa berpikir dan mem prediksikan cerita yang akan ditampilkan.
2. Fase dua, memilih pemeran. Guru dan siswa menggambarkan karakter-karakter peran. Mengenai seperti apa karakter peran-peran tersebut dan bagaimana peran dibawakan. Hendaknya guru bertanya kepada siswa, apakah siswa itu akan berpartisipasi dalam pemeranan. Kemudian siswa tersebut memilih peran yang mana. Apabila guru yang menentukan, hendaknya diperhitungkan kecenderungan kesukaan siswa terhadap peran yang ada.
3. Fase tiga, menyiapkan tahap-tahap peran. Para pemain menggambarkan garis besar skenario. Gambaran sederhana setting dan aksi pemeranan salah satu pemeran. Guru dapat membantu tahap-tahap peran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana mengenai hal-hal yang berkaitan dengan peran tersebut. Hal tersebut penting agar siswa merasa aman dalam melaksanakan *role play* dan memulai aksi pemeranan.
4. Fase empat, menyiapkan pengamat. Pengamat terlibat aktif seperti kelompok pemeran dan menganalisis pemeranan. Shaftel menyarankan agar guru terlibat menjadi pengamat dalam *role play* dengan menetapkan tugas untuk siswa. Seperti mengevaluasi realisme *role play*, memberi komentar terhadap keefektifan dan rangkaian sikap pemeran.
5. Fase lima, pemeranan. Guru membiarkan pemeran mengekspresikan ide mereka sesuai dengan tujuan. Apabila tindak lanjut yaitu diskusi menunjukkan kekurangpahaman siswa terhadap alur cerita yang diperankan, guru dapat meminta pemeranan ulang. Tujuan sederhana pemeranan adalah untuk mendirikan kejadian dan peran, yang kemudian peran dapat diselidiki, dianalisis dan dikerjakan kembali.
6. Fase enam, diskusi dan evaluasi. Dengan mengajukan sebuah pertanyaan, siswa akan segera terpancing untuk segera mengeluarkan pendapatnya. Spontanitas diskusi hanya terjadi karena siswa mengerti apa yang baru saja diperankan.
7. Fase tujuh, pemeranan ulang. Apabila terdapat gagasan mengenai alternatif-alternatif pemeranan, maka pemeranan ulang dilakukan. Dari uraian pada fase pemeranan, apabila dalam diskusi menunjukkan kekurangpahaman siswa, maka pemeranan ulang dilakukan.
8. Fase delapan, diskusi dan evaluasi dilakukan sebagai tindak lanjut dari *role play* tersebut. Diskusi dan evaluasi dilakukan untuk membahas fokus dari pemeranan ulang.
9. Fase sembilan mengenai berbagi pengalaman dan generalisasi. Guru hendaknya membentuk diskusi sehingga siswa setelah mengalami *role play* dapat mengenarilasasi situasi masalah dan konsekuensinya. Bentuk diskusi yang mencukupi akan sampai pada kesimpulan yang tepat.

<http://www.psychologymania.com/2013/02/metode-role-play.html> Diakses tanggal 12 Mei 2013 pukul 09:25 WIB.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut : 1) mempersiapkan masalah atau materi yang akan dibahas, 2) menjelaskan materi atau masalah yang akan dibahas, 3) mempersiapkan peserta didik yang akan menjadi pemeran, 4) menjelaskan kepada peserta didik lain tentang peran-peran yang akan dibawakan, 5) mendiskusikan terlebih dahulu tentang proses yang akan dilaksanakan, 6) bermain peran, 7) mendiskusikan hasil dari bermain peran, 8) mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan kesimpulan.

1. **Pemahaman Konsep**

Sapriya (2007: 36) konsep secara sederhana dapat diartikan sebagai penamaan untuk sesuatu yang membantu seseorang mengenal, mengerti dan memahami tentang sesuatu tersebut. Maka, definisi konsep secara umum yaitu fakta yang belum diberi label. Adapun menurut Ruseffendi (1998:157) konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan kita untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan objek atau kejadian itu merupakan contoh dan bukan contoh dari ide tersebut. Selain itu, menurut Hasan (1995) “Konsep adalah pengabstraksian dari sejumlah benda yang memiliki karakteristik yang sama”. Sedangkan menurut More dalam Skell (1995:30) “Konsep adalah sesuatu yang tersimpan dalam benak atau pikiran manusia berupa sebuah ide atau sebuah gagasan” (Sapriya, dkk. 2007: 37).

Konsep adalah suatu kesepakatan bersama untuk penamaan sesuatu dan merupakan alat intelektual yang membantu kegiatan berpikir dan memecahkan masalah. Apabila kita memperoleh jumlah informasi, misalnya ada sebuah benda yang terbuat dari kayu, memiliki empah buah kaki, ada bidang datar di atas kaki tersebut yang dipergunakan untuk menulis, maka dengan kemampuan mental, informasi atau fakta tersebut kita sederhanakan dengan cara memberi label atau nama yaitu “meja tulis” Sapriya (2007: 36-37).

Konsep yang di kaji dalam mata pelajaran IPS di SD meliputi hal-hal yang berkaitan dengan manusia, gunung, lautan, daratan, rumah, negara, barang konsumsi, pakaian, pabrik, dan sebagainya.

Menurut Ernawati (2003:8) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk lain yang dapat dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklasifikasikannya. Sebagaimana diungkapkan oleh Suharsimi, beliau menyatakan bahwa:

Pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep.

<http://pengertian5.blogspot.com/2012/07/pengertian-pemahaman.html> Diakses pada tanggal 16 Mei 2013 pukul 23.07 WIB

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan suatu kesimpulan dengan bahasa sendiri sesuai dengan apa yang diketahuinya melalui pembuktian konsep.

Menurut Patria (2007:21), beliau mengemukakan pendapat bahwa yang dimaksud pemahaman konsep adalah :

Kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interprestasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

<http://belajardanmengajar7.blogspot.com/2012/12/pemahaman-konsep.html> Diakses pada tanggal 10 Mei 2013 pada pukul 21:07 WIB.

Berdasarkan teori di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang untuk menguasai dan mengungkapkan kembali materi-materi pelajaran dengan bahasa sendiri sesuai dengan apa yang diketahuinya dengan memberikan atau mengaplikasikan suatu materi tersebut secara terstruktur. Jadi pada dasarnya peserta didik tidak hanya ditekankan kepada suatu hapalan saja, namun peserta didik juga harus memahami apa yang telah disampaikan pendidik baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut Nana Sudjana (2011:51) mengatakan bahwa ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum; pertama *pemahaman terjemahan*, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misal, memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan lambang Negara, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, dll. Kedua *pemahaman penafsiran,* misal memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Ketiga *pemahaman ekstrapolasi*, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, atau memperluas wawasan.

Ketiga macam pemahaman di atas kadang-kadang sulit dibedakan, dan bergantung pada kontek isi pelajaran. Kata-kata operasional untuk merumuskan tujuan instruksional dalam bidang pemahaman, antara lain; membedakan, menjelaskan meramalkan, menafsirkan, memperkirakan, memberi contoh, mengubah, membuat rangkuman, menuliskan kembali, menuliskan dengan kata-kata sendiri.

1. **Kebijakan-kebijakan Pendidikan**
2. Undang-Undang Sistem Pendidikan

Pendidikan nasional dewasa ini sedang dihadapkan pada berbagai krisis yang perlu mendapat penanganan secepatnya, diantaranya berkaitan dengan masalah relevansi atau kesesuaian antara pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan pembangunan. Dalam kerangka inilah pemerintah menggagas KTSP sebagai tindak lanjut kebijakan pendidikan dalam konteks otonomi daerah dan desentralisasi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan di masa depan pada zaman globalisasi. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, pendidikan juga dapat diraih darimana saja terutama pendidikan di sekolah.

Fungsi dan tujuan pendidikan juga tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 3 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan di sekolah merupakan kewajiban bagi seluruh warga Negara Indonesia, untuk itu pemerintah telah mencanangkan Wajib Belajar 9 Tahun. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 3 yang menyatakan bahwa “Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efesiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 11 menyatakan bahwa “Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi”.

Jenjang pendidikan di Sekolah Dasar (SD) meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan yaitu selama enam tahun mulai kelas I sampai dengan kelas VI. Berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kurikulum Sekolah Dasar (SD) memuat delapan mata pelajaran,
2. Substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada Sekolah Dasar (SD) merupakan “IPA Terpadu” dan “IPS Terpadu”,
3. Pembelajaran pada kelas I sampai dengan kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV dampai dengan kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran,
4. Jam pembelajaran untuk setiap mata pelajaran dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum. Satuan pendidikan dimungkinkan menambah maksimum empat jam pembelajaran per minggu secara keseluruhan,
5. Alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 35 menit
6. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34-38 minggu.
7. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

KTSP merupakan kurikulum operasional yang pengembangannya diserahkan kepada daerah dan satuan pendidikan. Dengan demikian, melalui KTSP ini pemerintah berharap jurang pemisah yang semakin menganga antara pendidikan pembangunan, serta kebutuhan dunia kerja dapat segera teratasi.

Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasal 1, ayat 15) dikemukakan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan.

Secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum.

Secara khusus tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk :

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia.
2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam pengembangan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama.
3. Meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dilandasi oleh undang-undang dan peraturan pemerintah sebagai berikut :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dikemukakan bahwa Standar Nasional Pendidikan (SNP) terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 adalah peraturan tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). SNP merupakan kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
3. Peratuan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 mengatur tentang standar isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi, mencakup lingkup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut standar isi mencakup lingkup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu (SNP Pasal 5 ayat 1). Standar isi memuat kerangka dasar, struktur kurikulum, bebabn belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan, dan kalender pendidikan/akademik.
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 mengatur Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah digunakan sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik. Standar Kompetensi Lulusan meliputi standar kompetensi lulusan minimal satuan pendidikan dasar dan menengah, standar kompetensi lulusan minimal kelompok mata pelajaran, dan standar kompetensi lulusan minimal mata pelajaran, yang akan bermuara pada kompetensi dasar.
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 mengatur tentang pelaksanaan SKL dan Standar Isi. Dalam peraturan ini dikemukakan bahwa satuan pendidikan dasar dan menengah mengembangkan dan menetapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai kebutuhan satuan pendidikan yang bersangkutan, berdasarkan pada :
6. UU No. 20 Thn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 36 s/d Pasal 38;
7. Peraturan Pemerintah No. 19 Thn 2005 tentang SNP Pasal 5 s/d Pasal 18, dan Pasal 25 s/d Pasal 27;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Thn 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Thn 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
10. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini berlaku untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah pada jalur formal, baik pada sistem paket maupun pada sistem kredit semester.

Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efsien. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelakasanaan Pembelajaran (RPP) pada hakekatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Dengan demikian, RPP merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

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

1. Komponen RPP adalah :
2. Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.

1. Standar kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemam­puan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran

1. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran ter­tentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompe­tensi dalam suatu pelajaran.

1. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja opera­sional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

1. Materi ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompe­tensi.

1. Alokasi waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan un­tuk pencapaian KD dan beban belajar.

1. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembela­jaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situ­asi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik digunakan untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI.

1. Kegiatan pembelajaran
2. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan un­tuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

1. Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran di­lakukan secara interaktif, inspiratif, menyenang­kan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

1. Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan un­tuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

1. Sumber belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kom­petensi.

1. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kom­petensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

1. Implementasi Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

* + - 1. Kegiatan Pendahuluan, dalam kegiatan pendahuluan, guru:

menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;

mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;

menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;

menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

* + - 1. Kegiatan Inti, merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativi­tas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pela­jaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

*Eksplorasi,* dalam kegiatan eksplorasi, guru:

melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prin­sip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;

menggunakan beragam pendekatan pembela­jaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;

memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;

melibatkan peserta didik secara aktif dalam se­tiap kegiatan pembelajaran; dan

memfasilitasi peserta didik melakukan per­cobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

*Elaborasi*, dalam kegiatan elaborasi, guru:

membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentuyang bermakna;

memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memuncul­kan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;

memberi kesempatan untuk berpikir, menga­nalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;

memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;

memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;

memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa per­caya diri peserta didik.

*Konfirmasi,* dalam kegiatan konfirmasi, guru:

memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,

memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplo­rasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,

memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,

memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar :

berfungsi sebagai narasumber dan fasilita­tor dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan be­nar;

membantu menyelesaikan masalah;

memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;

memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;

memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

* + - 1. Kegiatan Penutup, dalam kegiatan penutup, guru:

bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;

melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;

memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;

merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tu­gas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

menyampaikan rencana pembelajaran pada per­temuan berikutnya.

1. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian dilakukan oleh pendidik terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kema­juan hasil belajar, dan memperbaiki 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, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

1. **Kompetensi Guru**

Dalam makna yang lebih luas kompetensi memiliki arti sebagai kecakapan, kebisaan, keterampilan yang dibutuhkan seseorang dalam kehidupannya. Menurut Broke and Stone (Heriati,2007:65) menjelaskan bahwa kompetensi adalah kemampuan merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku pendidik atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti. Selanjutnya, Fitt (Heriati,2007:65) mengemukakan terdapat lima dimensi kompetensi yaitu : (1) motif ; (2) sifat ; (3) konsep diri ; (4) pengetahuan dan (5) keterampilan. Sementara itu dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen dijelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan keterampilan dan perilaku yang dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru dan dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya.

Secara yuridis mengenai pentingnya guru memiliki kompetensi, sehingga kompeten dalam menjalankan profesinya sesuai dengan bunyi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Bab IV Bagian kesatu pasal 8, yaitu guru wajib memiliki kualifikasi, kompetensi dan sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya, pada pasal 10 dinyatakan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksudkan dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogic, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Kompetensi Pedagogik

Pedagogik berasal dari kata paes yang artinya mendidik dan gogos yang artinya ilmu. Jadi pedagogik adalah ilmu mendidik. Oleh karena itu kompetensi pedagogik sebagaimana dinyatakan dalam UU RI Nomor 14 Tahun 2005 memiliki arti sebagai kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran peserta didik yang didasarkan pada ilmu mendidik. Seorang guru yang telah mempunyai kompetensi pedagogik minimal telah menguasai ilmu pendidikan (landasan pendidikan) disamping menguasai bidang studi tertentu, menguasai metode pembelajaran dan menguasai berbagai pendekatan pembelajaran.

Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian atau kompetensi personal, menurut Surya (Heriati, 2007:112) adalah seperangkat perilaku yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam mewujudkan dirinya sebagai pribadi yang mandiri untuk melakukan transformasi diri, identitas diri, dan pemahaman diri. Dengan kata lain, kompetensi kepribadian merupakan kemampuan menjadikan dirinya sebagai manusia yang memiliki sikap positif dalam menjalankan tugasnya sebagai guru. Kompetensi kepribadian mencakup kemampuan-kemampuan dalam memahami diri, mengelola diri, mengendalikan diri dan menghargai diri. Mengingat tugas guru bukan sekedar menyampaikan informasi di depan kelas dan setelah itu selesai, tetapi lebih dari itu bahwa yang dihadapi pendidikan adalah manusia dengan segala potensinya untuk berkembang, sehingga pendidikan dilandasi oleh nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan menghargai martabat manusia, dimana manusia memiliki kemauan, pengetahuan, emisu dan perasaan, maka kompetensi kepribadian bagi guru menjadi amat penting.

Kompetensi Sosial

Gardner (Heriati, 2007:113) menyebutkan kompetensi sosial sebagai social intelegence atau kecerdasan sosial. Kecerdasan sosial merupakan salah satu dari sembilan kecerdasan (logika, bahasa, musik, raga, ruang, pribadi, alam dan kuliner). Pentingnya kecerdasan sosial dan kecerdasan emosi bagi seseorang dalam usahanya meniti karir di masyarakat, lembaga atau perusahaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan seseorang berkomunikasi, bergaul, bekerjasama dengan orang lain. Sementara itu, Surya (Heriati, 2007:113) menyebutkan bahwa kompetensi sosial merupakan perangkat perilaku tertentu yang merupakan dasar dari pemahaman diri sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan sosial serta tercapainya interaksi sosial secara efektif. Dengan demikian kompetensi sosial mencakup kemampuan interaktif dan pemecahan masalah kehidupan sosial.

Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan mereka membimbing peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan Johnson (Heriati, 2007:100) bahwa kemampuan profesional mencakup penguasaan materi pelajaran, yang terdiri dari atas penguasaan bahan/materi yang harus diajarkan dan konsep-konsep dasar keilmuan dari bahan yang diajarkannya itu. Sementara itu, Peter Javis (Heriati, 2007:100) menambahkan bahwa kompetensi profesional meliputi tiga elemen yakni : (1) pengetahuan dan pemahaman tentang disiplin akademik (keilmuan), elemen psikomotor, hubungan interpersonal dan nilai-nilai norma; (2) keterampilan-keterampilan dalam melaksanakan prosedur-prosedur yang bersifat psikomotorik, berinteraksi dengan orang lain; dan (3) sikap-sikap profesional. Dengan demikian, kompetensi guru berkaitan dengan kemampuan penguasaan bidang keilmuan yang didalaminya yang membedakannya dari orang yang tidak mempelajari secara intensif melalui pendidikan jangka panjang.

1. **Hasil Penelitian Orang Lain**

1. Hasil Penelitian Ii Yulia Fitriani Tahun 2009

Ii Yulia Fitriani (0701184), Program studi PGSD. Tempat penelitian SDN Karangmadu. Tempat Kuliah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Dalam Skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas III Pada Topik Kegiatan Jual Beli Dalam Pembelajaran IPS” Masalah yang dihadapi peneliti ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap materi IPS sehingga pemahaman peserta didik tidak mencapai apa yang diharapkan.

Alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga peserta didik termotivasi untuk mengeluarkan ide dengan menggunakan metode *Role Playing*, sehingga perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II dapat di lihat dari tabel berikut ini.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hasil | Penilaian Siklus I | Penilaian Siklus II |
| Proses | Akhir | Proses | Akhir |
| Rata-rata | 8,25 | 6,8 | 9,75 | 8,8 |

Tabel 2.1. Hasil Belajar Siswa Setelah Tindakan Pembelajaran

Pada Pelaksanaan Tindakan I perubahan hasil evaluasi proses dan evaluasi akhir siswa belum memperlihatkan peningkatan yang memuaskan. Tetapi, pada tahap Pelaksanaan Tindakan II baik hasil evaluasi proses maupun evaluasi akhir siswa sudah memperlihatkan peningkatan yang memuaskan.

2. Hasil Penelitian Irman Nurmansah Tahun 2012

Irman Nurmansah (0802657), Program studi PGSD. Tempat penelitian SDN 3 Cikidang kelas V. Tempat Kuliah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Dalam Skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang” Masalah yang dihadapi peneliti yaitu masih rendahnya hasil proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan memaknai perjuangan para pejuang pada jaman penjajahan pada siswa SD, seringkali kegiatan belajar lebih di tandai dengan budaya hapalan sehingga pemahaman peserta didik jauh dari yang harapan.

Alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga peserta didik termotivasi untuk mengeluarkan ide dengan menggunakan metode *Role Playing,* sehingga perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III dapat di lihat dari grafik berikut ini.

****

Diagram 2.1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Keberhasilan pada siklus terakhir didukung dengan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan hasil yang memuaskan. Siswa dapat memperagakan metode dengan baik, penonton sekaligus memberi kritikan yang membangun sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* berjalan dengan baik. Sehingga presentase ketuntasan Siklus III ini mencapai 95%. Pertimbangan hal di atas, maka kegiatan penelitian ini di anggap tuntas dan tidak melakukan tindakan berikutnya.

1. **KerangkaTeori**

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Input(Masalah)** |  | **Proses(Solusi)** |  | **Output(Hasil)** |
| 1. Ketidakpahaman pendidik terhadap substansi mata pelajaran IPS :
2. Hakikat
3. Tujuan
4. Ruang Lingkup

 (KTSP:2006)1. Ketidakpahaman pendidik terhadap kemampuan peserta didik untuk menyatakan ulang suatu konsep (Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004)
2. Ketidakpahaman pendidik terhadap karakteristik peserta didik (Jean Piaget dalam Aunurrahman 2011:58)
3. Ketidakpahaman pendidik terhadap metode-metode pembelajaran yang dilakukan pendidik (Menurut Nana Supriatna, dkk, 2009:124-138).
 |  | 1. Penggunaan Metode *Role Playing* (Oemar Hamalik, 2010:199)
2. Menerapkan kebijakan-kebijakan pendidikan yang menyangkut tentang strategi pembelajaran
3. UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas
4. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
5. Peraturan Menteri Pendidikan

1) UU No. 22 tahun 2006 tentang standar isi2) UU No. 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan3) UU No. 24 tahun 2006 tentang pelaksanaan SKL dan Standar Isi4) UU No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses5) Penilaian |  | 1. Pemahaman Konsep meningkat menurut Patria (2007:21)
2. Kompetensi guru meningkat, dilihat dari empat aspek, yaitu :
3. Pedagogik
4. Kepribadian
5. Sosial
6. Profesional

(dalam buku Heriati:2007)1. Hasil belajar meningkat dalam meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Taksonomi Bloom dalam Dimyati dan Mudjiono,1999:202)
 |

Bagan di atas menggambarkan adanya *Input* (masalah) yang terjadi dalam proses pembelajaran, dari proses pembelajaran tersebut kita sebagai pendidik sering di hadapi dengan masalah-masalah baik dari sisi ketidakpahaman pendidik terhadap substansi IPS, ketidakpahaman pendidik terhadap kemampuan peserta didik untuk menyatakan ulang suatu konsep, ketidakpahaman pendidik terhadap karakteristik peserta didik, dan ketidakpahaman pendidik terhadap metode-metode pembelajaran IPS yang digunakan pendidik, dari masalah kekurangpahaman tersebut tentunya pendidik dapat menemukan solusi melalui proses penggunaan metode-metode khususnya metode *Role Playing* dengan menerapkan kebijakan-kebijakan pendidikan yang menyangkut tentang strategi pembelajaran, sehingga terjadi *output* (hasil) yang diharapkan seperti pemahaman konsep yang meningkat, kompetensi guru meningkat, serta hasil belajar dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif pun meningkat.

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diduga melalui penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadapa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Cijati.

Lebih jelas peneliti merinci hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Cijati Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat.
2. Proses Pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Cijati Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat.
3. Pemahaman konsep dapat meningkat dengan penerapan metode *Role Playing* terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Cijati Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat.