**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Metode *Role Playing* di SD**
3. **Pengertian Metode *Role Playing***

Sebelum menguraikan pengertian metode *role playing* terlebih dahulu kita harus pahami apa yang dimaksud metode. Menurut Daryanto (2013: 1) pegertian metode adalah “cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi/bahan ajar. Metode berasal dari kata *metha* dan *hodos*, *metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* berarti jalan atau cara”.

Pemilihan metode dalam pembelajaran erat hubunganya dengan tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Metode yang dipilih harus membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.

Metode pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak terbatas jumlahnya. Pada prinsipnya penggunaan metode pangajaran berkaitan erat dengan penguasaan guru terhadap metode yang digunakan dan materi yang disampaikan. Di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, seorang guru harus mampu menerapkan metode pengajaran yang dapat membangkitkan daya tarik dan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Sedangkan diantara beberapa metode yang ada, peneliti memilih salah satu dari beberapa metode yaitu metode *role playing*, dengan pertimbangan agar siswa tidak merasa bosan, jenuh tertekan dan bersifat negatif terhadap materi yang sedang dipelajari.

7

Metode *role playing* memberikan peluang kepada siswa untuk dapat membangkitkan daya tarik daan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan baik. *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Menurut Hamalik (2008: 199) adalah “suatu jenis teknik simulasi yang umumya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan”

Shaftel (Uno, 2012: 25) mendefenisikan *Role Playing* bahwa:

*Role playing* merupakan suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Dalam kaitan ini, metode *role playing* disebut juga sebagai sosiodrama, dimana pada sosiodrama mendemonstrasikan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan pada role playing lebih menekankan pada kenyataan.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian metode *role playing*, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode mengajar yang digunakan untuk mendramatisasi peran, dan mendemonstrasikan tingkah laku serta menghadirkan peran-peran dalam dunia nyata ke dalam kelas.

1. **Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing***

Dalam metode *Role Playing* tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan yaitu sesuai dengan jenis belajar yang dilksanakan. Menurut Hamalik (Aqib, 2013: 40)

mengemukakan bahwa penggunaan metode *Role Playing* bertujuan untuk:

1. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuanya utuk mengembangkan keterampilan keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
2. Belajar dengan peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) prilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuanya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. Memberikan pengalaman untuk menghayati situai-situasi tertentu.
4. Belajar memalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat diperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Selain itu, Zuhaerini (Asrina, 2011) mengemukakan bahwa metode *Role Playng* bertujuan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang tujuan metode *Role Playing* di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif maupun reaktif dan mengembangkan sikap/perasaan bersosialisasi dengan orang lain mampu mengembangkan konsep nilai, berfikir, dan bertindak tepat.

1. **Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode *Role Playing***

Model *Role Playing* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran aktif untuk menciptakan kondisi pembelajaran dengan asumsi bahwa siswa akan lebih mudah memahai konsep tersebut karena siswa melakukan sendiri dibanding siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja penjelasan guru. Menurut Uno (2012) dalam rangka menyiapkan suatu situasi *role playing* di dalam kelas, maka ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan yakni pemanasan, memilih pemain, menata panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, mendskusikan permainan, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagai pengalaman dan kesimpulan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah mengambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengja disiapkan oleh guru.

1. Memilih Pemain

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-peranya.

1. Menata Panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana pemain itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

1. Pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam perminan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

1. Permainan Peran Dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peranya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dilakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

1. Mendiskusikan Permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah. Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan ke langkah ketujuh.

1. Permainan Peran Ulang

Permainan peran ulang, yaitu seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

1. Diskusi dan Evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegalakan yang dilakukan orang tua dapat dijadikan bahan diskusi

1. Berbagi Pengalaman

Siswa diajak unuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing***

Metode *role playing* merupakan metode mengajar yang mendemonstrasikan cara bertingkah laku yang lebih menekankan pada kenyataan. Dalam mengaplikasikan metode ini, ada beberapa kelebihan dan kekurangan. Mansyur(Aqib, 2013: 24) mengemukakan tentang kelebihan dari metode *role playing*, antara lain:

1. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan.
2. Murid akan berlatih untuk berinisisatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau timbale bibit seni dari sekolah.
4. Kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan memebagi tanggug jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan kekurangan metode *role playing* menurut (Aqib, 2013: 24) sebagai berikut:

(1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif; (2) Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran, dan pelakasanaan pertujukan; (3) Memerlukan tempat yang cukup luas; (4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan pennton.

Agar pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan metode *role playing*, maka guru harus mengetahui kelemahan *role playing* agar dapat meminimalisir atau menghindari kesalahan dalam penerapannya.

1. **Cara Mengatasi Kekurangan Metode *Role Playing***

Mengingat metode *role playing* mempunyai beberapa kekurangan, maka guru perlu mengetahui cara mengatasi kekurangan tersebut agar dapat menghindari kekurangan tersebut atau agar dapat meminimalisir kesalahan dalam penerapan *role playing*. Muthoharoh dalam Bahar (2012: 12) mengemukakan beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penerapan metode *role playing*, yaitu sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melalui metode ini. Dan tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit/berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.
2. Melatar belakang cerita sosiodrama dan bermain peranan tersebut.
3. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan *role playing* melalui peranan yang harus murid lakukan/mainkan.
4. Menetapkan siapa-siapa diantara murid yang pantas memainkan/ melakonkan jalannya suatu cerita. Dalam hal ini termasuk peranan penonton.
5. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara seksama.
6. Sebaiknya diadakan latihan-latihan secara matang, kemudian diadakan uji coba terlebih dahulu, sebelum sosiodrama dipentaskan dalam bentuk yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* harus memperhatikan tujuan yang ingin dicapai berdasarkan alur cerita yang akan diperankan, pemilihan murid yang sesuai karakternya dengan perannya masing-masing dan melalui latihan yang matang.

1. **Hasil Belajar di SD**
	1. **Pengertian Hasil Belajar**

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, belajar merupakan proses mencari tahu. Proses belajar pada hakikatnya berlangsung sepanjang hayat tanpa batas usia, dorongan belajar sepanjang hayat itu terjadi karena dianggap sebagai kebutuhan. Hasil belajar adalah hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan dalam menyajikan tugas. Hamalik (2011: 139) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Menurut Slavin (Trianto, 2012: 16) bahwa :

Belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir, manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Daryanto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap manusia dituntut untuk mampu menyesuaikan diri terhadap berbagai perubahan yang terjadi secara dinamis. Menurut Dirman dan Juarsi (2014: 4) Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Sedangkan Mappasoro (2012: 2) mengemukakan:

Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/ peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Menurut R. Gagne (Susanto, 2013: 1) “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Sementara W.S. Winkel (Suyono & Hariyanto: 2016: 14) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang mengakibatkan terjadinya sebuah perubahan kemampuan berupa pengetahuan, sikap, pemahaman serta keterampilan yang diperoleh dari pengalaman atau kegiatan belajar itu sendiri.

Susanto (2013: 5) “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Sedangkan Bundu (2008: 66) mengatakan “Hasil belajar seseorang sering tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar”. Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Secara sederhana, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi.

Nasution dalam Supardi (2016: 2) Mengemukakan pengertian hasil belajar sebagai berikut:

keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.

Beragamnya pendapat ahli diatas mengenai hasil belajar sebenarnya mengacu pada satu hal yang sama. Hasil belajar dimaknai sebagai perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi, baik berupa angka maupun bukan angka, yang dicapai oleh seseorang setelah proses belajar. Penilaian tersebut bisa berupa nilai buruk maupun nilai baik. Slameto (Supardi, 2016: 2) Mengemukakan prinsip prinsip keberhasilan belajar yaitu “(1) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar; (2) perubahan dala belajar mem punyai tujuan; (3) perubahan belajar secara positif; (4) perubahan dalam belajar bersifat kontinu; (5) perubahan dalam belajar bersifat permanen”.

Berdasarkan hal tersebut yang dimaksud denggan kebrhasilan belajar adalah tahap pencapaiian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, penghargaan. Menurut Susanto (2013: 5) “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyengkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Terkait dengan pendapat tersebut, menurut (Purwanto, 2014: 54) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dipelajari oleh pendidik tidak dibatasi pada penguasaan ilmu”.

Sesuai dengan hal tersebut, maka hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang di batasi pada penguasaan ilmu pengetahuan yang di berikan, yaitu skor tes hasil belajar siswa.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan murid lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdikbud (2001: 789) merumuskan “hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian”. Terkait dengan pendapat tersebut, Muhibbin (2003: 150) mengemukakan “hasil belajar adalah hasil pengungkapan belajar yang meliputi ranah cipta (kognitif), ranah rasa (afektif), dan ranah karya (psikomotorik)”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dimana hasil belajar ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya. Jadi proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

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

Hasil belajar merupakan suatu ukuran seseorang dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dicapai oleh seseorang dapat menjadi indikator tentang kemampuan, kesanggupan, penguasan seseorang terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam kaitannya dengan usaha belajar, hasil belajar ditunjukkan oleh tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa terhadap materi yang diajarkan setelah kegiatan mengajar berlangsung dalam kurun waktu tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar tersebut menurut Daryanto (2013: 55) adalah dibagi atas dua factor utama yaitu:

Faktor yang bersumber dari dalam diri disebut faktor interen dan faktor yang bersumber dari luar disebut factor ekstern. Faktor yang bersumber dari dalam diri misalnya faktor jasmani,factor kelelahan dan faktor psikologi. Selanjutnya faktor yang bersumber dari luar misalnya keluarga sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan bahan pelajaran setelah memperoleh Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan bahan pelajaran setelah memperoleh pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu.

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

Pembelajaran IPS siswa diperkenalkan konsep-konsep baru yang melibatkan unsur kognitif dan mental murid. John Jarolimek dalam Yaba (2014: 4) tentang arti *social studies* itu. “Melalui diagramnya, ia menegaskan bahwa *social studies* merupakan studi yang mempelajari manusia dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya”. Pendapat tersebut hampir sama pendapat paul mathias (Yaba, 2014: 5) mengatan bahwa “*social studies is the study of man in society in the past present, and future social studies emerges as a subjet of prime importance for study in school*.”

Berdasarkan beberapa pengertian IPS yang ditemukan oleh beberapa tokoh pendidikan terkenal. Dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peranan manusia dalam masyarakat.

Melihat kenyataan di atas maka guru harus mempunyai inovasi baru dalam menyajikan suatu materi ajar, agar siswa mampu memahami materi yang ada sesuai dengan karakteristik dan konsep perkembangan siswa sekolah dasar di kelas IV. Metode *role playing* dalam pembelajaran *learning by doing* John Dewey (Hamalik : 2008) “artinya belajar dengan berbuat mampu digunakan dalam memahamkan materi ajar yang ada dalam mata pelajaran IPS. Dapat dijelaskan kepada siswa dengan menampilkan contoh real dengan pembelajaran berpusat pada pengalaman maka siswa akan mempraktekkan kegiatan tersebut di depan kelas sehingga pembelajaran akan lebih berkesan dengan pengalaman yang pernah mereka lakukan sendiri.

1. **Tujuan IPS di SD**

IPS adalah telaah tentang manusia dan dunia. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya. Oleh karena itu tujuan IPS ialah upayah menyiapkan para siswa supaya dapat menjadi warga negara yang baik. Tetapi namun demikian ia juga menunjukan bahwa bukan sebenarnya hanya ada satu telaah dalam IPS melainkan ada tiga. Barr (Yaba, 2014: 10) mengemukakan 3 tuujuan IPS yang disebut tradisi dalam IPS yaitu:

1. Pewarisan budaya yang menurut mereka bersifat indokrinatif dalam menyajikan bahan belajar
2. Teradisi ilmu sosial yang merujuk kepada pengertian bahwa IPS sebenarnya dapat diturunkan dari salah satu ilmu sosial yang bersifat reduktif.
3. Inkuiri reflektif yang didasarkan kepada Pemikiran reflek, daalam tradisi ini tercermin dari kemampuan siswa memecahkan masalah dalam Susana lingkungan yang sarat nilai.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari hari yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Mustakin (Susanto, 2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS disekolah dasar sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkunganya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisi yang kritis, seelanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa dalam tujuan pembelajaran IPS siswa memiliki kesadaran dan peduli terhadap lingkungan, nilai-nilai sejarah dan mampu memecahkan masalah-masalah sosial dan menjadi warga negara yang baik.

1. **Karakteristik IPS**

IPS merupakan pengetahuan terapan yang dilakukan disekolah-sekolah antara lain untuk mengembangkan kepekaan anak didik terhadap kehidupan sosial disekitarnya. IPS tidak menemukan pengetahuan, melainkan manfaatnya. IPS mengembangkan ruang lingkup pengetahuan. Didalamnya dikembangkan saling hubungan antara konsep membentuk generalisasi dan teori-teori yang dikembangkan melalui observasi dan eksperimen yang tekun dan terus menerus diuji melalui observasi dan eksperimen kembali (*resert*) yang pelaksanaanya melalui metode-metode tertentu.

Zuraik (Susanto, 2013: 138) mengemukakan karakteristik IPS bahwa:

Harapan untuk mampu membina suatu masyarakaat yang baik dimana para anggotaanya benar\_benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai yang harus beroreintasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap dan kecapakan-kecapaakan dasar siswa yang berpijak padakenyataaan kehidupan sosialkemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa dimasyaraakaat.

1. **Kerangka Pikir**

Mengajarkan IPS salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penggunaan metode yang tepat untuk mengajarkan konsep pembelajaran kepada siswa, dengan memperhatikan bahwa siswa SD umunya masih pada dataran berpikir real pada suatu objek. Namun pada kenyataannya pendidik jarang memperhatikan hal tersebut.

Pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Inpres Mnasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar mengalami permasalahan, kondisi awal menggambarkan hasil belajar IPS tergolong rendah hal disebabkan karena dua aspek yaitu aspek dari guru dan aspek dari siswa itu sendiri. Aspek dari guru yaitu: (1) kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan inspirasi, ide dan kreatifitas yang ada pada dirinya; (2) kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran; (3) kurang meningkatkan terjalinnya interaksi multi arah dalam proses belajar mengajar. Sedangkan aspek dari siswa yaitu: (1) siswa kurang dalam mengungkapkam inspirasi, ide, dan kreatifitas dalam pengembangan sikap intelektual; (2) siswa kurang mengembangkan sikap kritis dan berpikir efektif dalam proses pembelajaran dan (3) siswa tidak dilibatkan secara langsung dengan objek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran.

Dengan kondisi seperti ini, peneliti akan melaksanakan suatu tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV. Dalam rangka menyiapkan suatu situasi Peneliti, menerapkan Metode *role playing* di dalam kelas, maka ada beberapa langkah-langkah penerapan yang dilakukan yakni pemanasan, memilih pemain, menata panggung, menyiapkan pengamat, memainkan peran, mendskusikan permainan, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagai pengalaman dan kesimpulan. Dasar inilah sehingga peneliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Dengan beberapa asumsi siswa akan lebih aktif. Keberhasilan dalam proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran. Sehubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, maka skema berpikir rencana tindakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Pembelajaran IPS kelas IV SD Inpres Minasa Upa1 kecamatan Raapoccini Kota Makassar.

 Aspek Siswa

1. Siswa kurang dalam mengungkapkan inspirasi, ide dan kreativitas dalam pengembangan sikap intelektual
2. Siswa kurang mengembangkan sikap kritis dan berpikir efektif dalam proses pembelajaran
3. Siswa tidak dilibatkan secara langsung dengan objek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran

Aspek Guru

1. Kurang memberikan kesmpatan pada siswa untuk mengungkapkan inspirasi, ide dan kreativitas
2. Kurang melibatkan siswa dalam proses pmbelajaran
3. Kurang meningkatkan terjalinnya interaksi multiarah dalam proses belajar mengajar

Hasil Belajar IPS Siswa Rendah

Penerapan Metode *Role Playing*

1. pemanasan
2. memilih pemain
3. menata panggung
4. menyiapkan pengamat
5. memainkan peran
6. mendskusikan permainan
7. memainkan peran ulang
8. diskusi dan evaluasi kedua
9. berbagai pengalaman dan kesimpulan

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian Tindakan.**

 Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS akan Meningkat

* 1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu jika metode *role playing* diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka hasil belajar siswa di kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 Makassar akan meningkat.