

## BAB II

### AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS DAN METODE BERMAIN PERAN

#### A. Aktivitas pembelajaran IPS.

##### 1. Pengertian Aktivitas Pembelajaran IPS.

Berdasarkan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, aktivitas adalah suatu proses yang terjadi dalam interaksi belajar. Sardiman (2004), aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indra yang dapat membuat seluruh dan pikiran terlibat langsung dalam proses belajar dan juga menciptakan suatu keadaan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam proses belajar situasi dan kondisi guru dengan siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut masalah sosial.

Melalui aktivitas seperti: diskusi, tanya jawab antara guru dan siswa dapat menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Berbagai kajian dikemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Sebenarnya belajar dapat terjadi tanpa pembelajaran, namun hasil belajar akan tampak jelas dari suatu aktivitas pembelajaran. Aktivitas yang diperhatikan dalam pembelajaran IPS dalam bermain peran terutama pada

materi Koperasi antara lain: aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Dalam pembelajaran IPS aktivitas dalam proses pembelajaran sangat penting, hal ini dikarenakan pembelajaran IPS menuntut adanya proses, prosedur, produk. Proses adalah adanya usaha dalam rangka memahami IPS. Prosedur adalah langkah-langkah pengamatan yang tepat dan benar, sedangkan produk adalah terdapat sebuah kesimpulan yang benar dari apa yang telah dilakukan.

Pembelajaran IPS juga menuntut adanya keseimbangan antara aktivitas belajar siswa yang terdiri atas aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Aktivitas fisik, yang dituntut dalam proses pembelajaran IPS di kelas, yaitu: mengamati, menerapkan, menata, membaca, mencatat, menyimpulkan. Aktivitas mental berupa suasana yang hidup dalam proses pembelajaran misalnya muncul keberanian siswa mengajukan pertanyaan, keberanian menjawab pertanyaan. Sedangkan aktivitas emosional yaitu munculnya minat pada mata pelajaran.

## 2. Pentingnya Aktivitas Pembelajaran.

Aktivitas siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, sebab siswa yang aktif baik fisik maupun non fisik akan menyebabkan interaksi yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa. Aktivitas yang datang dari siswa menyebabkan

terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Dalam proses belajar situasi atau kondisi guru dan siswa sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Melalui aktivitas seperti diskusi, tanya jawab antara guru siswa dapat menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Berbagai kajian dikemukakan bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang dirancang, disusun, sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Aktivitas Pembelajaran.

Suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu dapat kita bedakan menjadi dua golongan, yaitu:

- a. Faktor yang ada pada diri anak itu sendiri yang kita sebut faktor individu atau perorangan.
- b. Faktor yang ada di luar individu disebut faktor sosial.

Yang termasuk ke dalam faktor individual, antara lain: faktor kematangan/ pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor

pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial, antara lain: faktor keluarga/ keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya.

#### 4. Jenis-jenis Aktivitas Pembelajaran.

Aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich Sardiman A.M (2010) memiliki jenis-jenis yang diklasifikasi menjadi beberapa kelompok, yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan-kegiatan Visual (*Visual activities*).

Sebagai contoh, misalnya: melihat gambar-gambar, mengamati media, bermain dan sebagainya.

b. Kegiatan-kegiatan Lisan (*Oral Activities*).

Yang termasuk di dalamnya, antara lain: mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, diskusi dan sebagainya.

c. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan (*listening activities*).

Yang termasuk didalamnya, antara lain: mendengarkan penjelasan (uraian), mendengarkan instruksi dan lain-lain.

d. Kegiatan-kegiatan Menulis (*Writing activities*).

Yang termasuk didalamnya, antara lain: menulis/ mencatat, mengerjakan latihan dan menyalin.

e. Kegiatan-kegiatan Menggambar (*Drawing activities*).

Yang termasuk didalamnya, antara lain: menggambar, membuat garis bilangan dan lain-lain.

f. Kegiatan-kegiatan Motorik (*Motor activities*).

Sebagai contoh, misalnya: menyiapkan buku-buku, alat-alat tulis, dan menyelenggarakan permainan.

g. Kegiatan-kegiatan Mental (*Mental activities*).

Seperti: merenung, mengingat, memecahkan masalah, dan lain-lain.

h. Kegiatan-kegiatan Emosional (*Emotional activities*).

Yang termasuk didalamnya antara lain: minat, ribut, berani, tenang, penjiwaan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat Paul D. Dierich, dapat disimpulkan terdapat tiga aktivitas belajar yaitu yang berkaitan dengan aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Aktivitas fisik berkaitan dengan keikutsertaan yang berhubungan dengan jasmani siswa, aktivitas mental berhubungan dengan pola pikir sedangkan aktivitas emosional berhubungan dengan perasaan siswa terhadap suatu kegiatan.

5. Indikator Kinerja untuk Mengukur Aktivitas Pembelajaran.

Untuk mengukur keberhasilan tindakan yang dilakukan, maka ditetapkan indikator kinerja aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## **B. Metode Bermain Peran.**

1. Pengertian metode bermain peran.

Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”.

Sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analog yang diwujudkan dalam bermain peran peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain. Juga memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan dari bermain peran. Metode ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu model ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial. Sebagai model mengajar, mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Jika ditelaah dari esensinya, model bermain peran lebih menitik-beratkan keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menjajaki perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam

pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

## 2. Manfaat Metode Bermain Peran.

Bermain peran (*role playing*) berfungsi untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral serta pencerminannya dalam perilaku. Model ini juga digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai model mengajar, model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dan dunia sosial serta berupaya memecahkan permasalahan sosial dengan bantuan kelompok. Karena pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial terutama permasalahan interpersonal. Melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Jika ditelaah dari esensinya model bermain peran lebih menitikberatkan keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menjajaki perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dalam persepsinya, mengembangkan keterampilan dari sikapnya di dalam

pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dan pengetahuan dari dunia tidak nyata menjadi nyata (abstrak). Terhadap analog yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkap perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain, yang tujuannya untuk mengurangi beban emosional.

### 3. Keunggulan dan Kelemahan Metode Bermain Peran.

Keunggulan metode bermain peran:

- a. Peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri, karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
- b. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran, sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar.

Adapun kelemahannya antara lain:

- a. Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dan waktu pembelajaran telah ditetapkan sebelumnya.



- b. Aktivitas dan pembelajaran cenderung akan didominasi oleh peserta didik yang biasa atau senang berbicara sehingga peserta didik lainnya lebih banyak mengikuti jalan pikiran peserta didik yang senang berbicara tersebut.

#### 4. Langkah-langkah Penggunaan Metode Bermain Peran.

Menurut Shaftel, dalam sebuah buku yang berjudul "*Role Playing for social Studies*", menyarankan 9 langkah penerapan metode bermain peran, yaitu:

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
- b. Memilih partisipan/peran.
- c. Menyusun tahap bermain peran.
- d. Menyiapkan pengamat.
- e. Pemeranan.
- f. Diskusi dan komunikasi.
- g. Pemeranan ulang.
- h. Diskusi dan komunikasi tahap dua.
- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan dan keputusan.

Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu serta menjelaskan peran

yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. Tahap ini lebih banyak untuk mengaktifkan peserta didik agar tertarik pada pemecahan masalah. Oleh sebab itu bermain peran sangat diperlukan dalam menentukan keberhasilan aktivitas fisik, aktivitas mental, aktivitas emosional. Jika peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang dianjurkan guru.

Melalui peran dalam pembelajaran tahap ini, peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan. Para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

##### 5. Hubungan antara Metode Bermain Peran dengan Aktivitas Pembelajaran.

Antara metode bermain peran dengan aktivitas pembelajaran sangat erat hubungannya sebab siswa bermain peran memerlukan aktivitas antara lain: Aktivitas fisik, seperti: mendengar, melihat, menata, meraba, memegang, membaca dan lain-lain. Aktivitas mental, seperti: berkomunikasi, berinteraksi, bertanya, menjawab, mengingat, membedakan, menjelaskan, menerapkan, menyimpulkan dan lain-lain. Aktivitas emosional, meliputi: penjiwaan, bertanggung jawab,

mengeluarkan ide, keberanian dan lain-lain. Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lain sebagai pengamat/ pembeli. Sebagai pemeran harus menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan peran yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, sikap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa ingin tahu, senang dan lainnya. Pemeran merasa asyik dengan peran yang dimainkannya.

Sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

### **C. Pembelajaran IPS di SD.**

#### **1. Pengertian Pembelajaran.**

Menurut Winkel, pembelajaran adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut Ernest R. Hilgard dalam Sumardi Suryabrata (1984:252), pembelajaran merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan

sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* (1977), belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.

Moh. Surya (1981:32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Dengan kata lain adanya interaksi antara siswa dengan guru, dan antara siswa dengan siswa khususnya di sekolah, apabila di luar sekolah terjadi interaksi antara masyarakat yang satu dengan yang lain.

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD.

Tujuan IPS secara implisit sudah terumus di dalam tujuan pendidikan nasional, yaitu: mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatifitas dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20 Tahun 2003).

Menurut kurikulum (2004) untuk tingkat SD menyatakan bahwa tujuan IPS adalah:

- a. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, kewarganegaraan, paedagogis dan psikologis .
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreaatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial .
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekarja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Sejalan dengan tujuan tersebut pendidikan IPS menurut (Nursid Sumaatmadja (2006), adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya, bagi masyarakat dan dunia. Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik (1992), merumuskan tujuan pembelajaran IPS berorientasi pada tingkah laku para peserta didik, yaitu: (1). Pengetahuan

dan pemahaman. (2). Sikap hidup belajar. (3). Nilai-nilai sosial dan sikap.  
(4). Keterampilan.

### 3. Hakekat Pembelajaran IPS SD.

Selama ini guru mengajar pelajaran IPS sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa hanya mentransfer pengetahuan dari guru. Akhirnya yang aktif guru, siswa menjadi pasif tidak memiliki keterampilan, kesempatan berpikir, bekerja dan sebagainya. Dengan demikian guru berkesimpulan menggunakan metode bermain peran. Terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat: (1). Mengeksplorasi perasaannya. (2). Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya. (3). Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. (4). Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Pembelajaran partisipatif memiliki prinsip tersendiri dalam kegiatan belajar dan kegiatan pembelajaran. prinsip dalam kegiatan belajar adalah bahwa peserta didik memiliki kebutuhan belajar, dan berperilaku belajar. Prinsip dalam kegiatan pembelajaran bahwa pendidik menguasai metode dan teknik pembelajaran memahami materi atau bahan ajar yang cocok dengan kebutuhan belajar.

#### 4. Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS.

Pelaksanaan metode bermain peran dilaksanakan di dalam kelas pada hari Kamis tanggal 7 Pebruari 2013 untuk siklus 1. Guru, saya sebagai peneliti, teman sejawat sebagai pengamat. Pelaksanaan siklus 2 diadakan di dalam kelas pada hari Kamis tanggal 14 Pebruaari 2013. Jumlah siswa 20 orang, laki-laki = 10 Orang, wanita =10 orang.

##### a. SK/KD.

2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan propensi.

2.2. Menenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

##### b. SK/KD.

2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan propensi.

2.2.Menenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat