

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Belajar

Istilah kata belajar sering terdengar dalam kehidupan sehari-hari. Belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Ini karena belajar merupakan keharusan bagi siapapun, selama manusia itu masih hidup maka dia pasti membutuhkan belajar. Belajar juga istilah kunci yang paling pokok dalam kehidupan manusia khususnya dalam sektor pendidikan.

Setiap orang punya pendapat sendiri tentang pengertian belajar dan untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar menurut para ahli. Belajar menurut Sagala adalah suatu kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.¹ Berdasarkan pengertian ini, Sagala memandang belajar akan terjadi sebagai akibat memperoleh dan mengolah pengetahuan, perilaku dan dan keterampilan. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi materi yang dipelajarinya dan

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.12

terjadinya sebuah perubahan baik dari segi pengetahuan, perilaku maupun keterampilan. Perubahan menjadi ciri utama dalam pengertian di atas.

Menurut Baharuddin belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.² Sementara menurut Soemanto belajar adalah proses di mana tingkah (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.³ Berdasarkan definisi di atas, belajar dapat membawa perubahan tingkah laku karena pelatihan atau pengalaman dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja. Perubahan tingkah laku bukan dilihat dari perubahan sifat-sifat fisik misalnya tinggi dan berat badan. Perubahan yang disebabkan oleh alkohol atau obat-obatan lainnya juga tidak dapat dianggap sebagai belajar, sebab perubahan ini bersifat fisiologis.

Hal tersebut senada juga dengan yang diungkapkan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. Menurut mereka belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah

² Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), h.163

³ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.103

berakhirnya melakukan aktivitas belajar.⁴ Teori mereka diperkuat lagi oleh Purwanto yang mendefinisikan belajar adalah sebuah proses dalam diri individu dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.⁵ Dari pengertian ketiga teori tentang belajar di atas, semuanya mempunyai kesamaan pada tujuan belajar, yaitu perubahan tingkah laku.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya untuk memperoleh pengalaman. Belajar dapat membawa perubahan untuk si pelaku baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

b. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h.38

⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h.39

Hasil belajar dapat diperoleh ketika berakhirnya suatu proses belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁶ Maksud dari pengertian di atas adalah terjadinya proses pembelajaran di dalam kelas yang mempelajari mata pelajaran dan pada akhir kegiatan pembelajaran semua siswa akan memperoleh suatu hasil dan ini dapat dikatakan bahwa siswa telah mendapatkan hasil belajar.

Adapun menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.⁷ Menurut pendapat tersebut seseorang telah mencapai hasil belajar bila terjadi perubahan pada diri si pembelajar dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Aspek-aspek perubahan hasil belajar menurut teori Bloom, terkelompok menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.⁸ Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, dan evaluasi.

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.3

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2008), h.30

⁸ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010), hh.8-12

Teori taksonomi Bloom yang lama disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl yang dikenal dengan revisi taksonomi Bloom.⁹ Mereka mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu mengingat, mengerti, memakai, menganalisis, menilai, dan mencipta. Guru dapat menggunakan revisi taksonomi bloom ini untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran, memperbaiki tujuan pembelajaran dan menerapkan tuntutan dari standar penilaian.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, peneliti mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti yang dimiliki siswa setelah didapatkan melalui pengalamannya dalam proses belajar serta dapat diukur salah satunya melalui ranah kognitif.

c. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, merupakan salah satu pelajaran yang diberikan pada jenjang SD. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama dengan masyarakat lainnya. Menurut Susanto IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji

⁹*Ibid.*, h.9

berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman mendalam kepada siswa.¹⁰ Ahmadi mengungkapkan hal serupa, yakni IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan atau fusi sejumlah mata pelajaran sosial.¹¹ Ditinjau dari teori di atas, IPS bertujuan agar siswa peka terhadap masalah sosial dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.¹² Sejalan dengan KTSP, menurut Samlawi IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermanfaatan bagi siswa dan kehidupannya.¹³ Di dalam kurikulum tersebut menuturkan bahwa IPS diharapkan siswa dapat mengenal

¹⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.137

¹¹ Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hh.2-3.

¹² http://bsnp-indonesia.org/id/?page_id=103/. Diunduh hari Senin 11 Mei 2015

¹³ Fikih Samlawi, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Depdikbud, 2006), h.1

konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

Mata pelajaran IPS sangat penting untuk diberikan di SD. Adanya pelajaran IPS siswa dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungan dan masyarakat. Menurut Kokasih dalam buku Etin Solihatin dan Raharjo, IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya.¹⁴ Lingkungan masyarakat yang dimaksud adalah lingkungan di mana anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat. Melalui pelajaran IPS diharapkan dapat menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungannya.

Berdasarkan teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang menyederhanakan ilmu-ilmu yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi yang disajikan dalam bentuk seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu yang berkembang di masyarakat. Peristiwa yang akan di angkat peneliti dalam mata pelajaran IPS adalah peristiwa kegiatan ekonomi.

¹⁴ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h.14

d. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perubahan tingkah laku yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti yang dimiliki siswa setelah didapatkan dalam proses belajar pelajaran IPS serta dapat diukur melalui tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik

2. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi kemudian adalah sampai di tingkat mana hasil belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah guru harus paham karakteristik siswa agar guru mampu memahami kekurangan atau kelebihan setiap siswa yang ada di kelas. Guru yang memahami karakteristik siswanya dapat mengelola kelas dengan baik dan dapat mendayagunakan potensi kelas berupa pemberian kegiatan-kegiatan yang kreatif dan terarah sehingga waktu dapat dimanfaatkan secara efisien.

Masa usia SD sebagai masa anak-anak berlangsung antara usia enam tahun hingga dua belas tahun. Menurut Jean Piaget dalam buku Muhibbin Syah, perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan, yaitu:

(1) tahap *sensory-motor* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun, (2) tahap *pre-operational* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun, (3) Tahap *concrete-operational* yang terjadi pada usia 7-11, (4) tahap *formal-operational*, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 1-15 tahun.¹⁵

Menurut Jean Piaget, karakteristik siswa kelas IV SD memasuki tingkat *concrete operational* atau operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini siswa sudah dapat mengembangkan tiga macam operasi berpikir, yaitu: a) identifikasi: mengenali sesuatu, b) negasi: meningkari sesuatu, dan c) reprovokasi: mencari hubungan timbal-balik antara beberapa hal.¹⁶ Dilihat dari operasi berpikir siswa, maka siswa dituntut mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri berdasarkan hasil dari buah pikirannya.

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa usia SD kelas IV berada pada tahap operasional konkret. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan bila materi dihubungkan dengan hal-hal nyata agar siswa memahami dengan tepat. Guru harus membuat kondisi belajar yang optimal agar terciptanya suasana yang menyenangkan dan tercapainya hasil belajar yang memuaskan.

¹⁵ Muhibbin Syah dan Aswan Zain, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.66

¹⁶ Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.24

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Metode

Masalah pokok yang dihadapi guru, baik pemula maupun sudah berpengalaman adalah metode belajar. Inilah aspek yang paling sering didiskusikan oleh guru-guru karena tingkah laku siswa di kelas yang berbeda-beda dan memaksa guru untuk berpikir metode apa yang dapat menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dengan optimal.

Menurut Muhibbin Syah, metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.¹⁷ Cara yang dimaksud dari teori di atas adalah usaha guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Sering sekali guru menggunakan lebih dari satu metode, karena guru menyadari bahwa semua metode ada kelebihan dan kelemahannya.

Menurut Djamarah dan Zain, metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Metode hanyalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan.¹⁸ Teori di atas menjelaskan bahwa guru harus merumuskan

¹⁷ Muhibbin Syah, *op.cit.*, h.198

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op.cit.*, h.75

tujuan terlebih dahulu, kemudian metode disesuaikan dengan tujuan. Kegagalan pengajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat. Kelas yang kurang bergairah dan kondisi anak yang kurang aktif dikarenakan penentuan metode yang tidak sesuai pengajaran. Guru sebaiknya memperhatikan pemilihan metode sebelum kegiatan belajar dilaksanakan di kelas.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah usaha guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Guru harus bisa mengatur kelas agar suasana kelas kondusif. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode mengajar yang akan guru gunakan dalam pembelajaran janganlah asal pilih, tetapi harus melalui kebutuhan dengan perumusan tujuan pengajaran. Ditinjau dari segi penerapannya, metode mengajar ada yang tepat digunakan untuk siswa dalam jumlah besar dan ada yang tepat untuk siswa dalam jumlah kecil. Salah satu metode yang bagus digunakan untuk siswa dalam jumlah besar adalah *Role Playing* (bermain peran atau sosiadrama).

Menurut Djamarah dan Zain metode *Role Playing* pada dasarnya adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.¹⁹ Belajar dengan cara mendramatisasikan akan membuat siswa lebih menghayati dan menghargai orang lain. Dalam interaksinya dengan masalah sosial akan membuat peka siswa dan belajar bagaimana bertanggung jawab.

Adapaun menurut Sanjaya yang menyebutkan *Role Playing* adalah metode pembelajaran sebagai bahan dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.²⁰ Dengan adanya simulasi yang dilakukan, siswa akan mendapatkan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial dan merangsang kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Pendapat Sanjaya sejalan dengan Roestiyah yang mengartikan *Role Playing* merupakan mendramatisasikan tingkah laku atau gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.²¹ Belajar dengan cara mendramatisasi membuat siswa menghayati peran, belajar watak orang lain, dan memecahkan masalah-masalah sosial yang ada.

¹⁹ *Ibid.*, h.88

²⁰ *Ibid.*, h.59

²¹ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.90

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah pembelajaran dengan menugaskan siswa memerankan atau mendramatisasikan suatu tokoh atau suatu peristiwa dengan tujuan siswa memahami dan mampu memecahkan masalah sosial yang ada. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih tertarik perhatiannya karena mereka bermain peran dengan menyesuaikan watak sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian.

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Peranan guru sangat penting dalam melaksanakan kegiatan bermain peran agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar. Berikut ini adalah tahapan penerapan metode *Role Playing* menurut Djamarah dan Zain:

(1) tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas, (2) ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut, (3) tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas, (4) jelaskan kepada pendengar mengenai perananan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung, (5) beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya, (6) akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, (7) akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut, (8) jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.²²

²² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op.cit.*, h.89

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Bambang Wiharja berjudul meningkatkan hasil belajar IPS tentang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia melalui metode sosiodrama pada siswa kelas V SDN Jayasakti 05 Pagi tahun 2014. Dari penelitian tersebut terbukti bahwa siswa kurang menyukai pembelajaran IPS di sekolah karena membosankan dan metode bermain peran dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.²³

Penelitian lain dilakukan oleh Maulidha Indriani yang berjudul meningkatkan hasil belajar IPS tentang jual beli di lingkungan rumah dan sekolah melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas III di SDN Guntur 03 Pagi Jakarta Selatan pada tahun 2013.²⁴ Dari penelitian itu terbukti melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian relevan lain dilakukan oleh Lusiana Botutihe yang berasal dari Universitas Gorontalo dengan judul meningkatkan hasil belajar tentang materi jual beli pada pembelajaran IPS melalui metode bermain peran. Penelitian ini dilakukan di SDN Kali Bone Kabupaten Bone Bolango pada semester II tahun Pelajaran 2013. Penelitian ini

²³ Bambang Wiharja, Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia Melalui Metode Sosiodrama. (Jakarta: UNJ, 2014), h.74

²⁴ Maulidha Indriyani, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah Melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas III, (Jakarta: UNJ, 2013), h.109

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.²⁵

Berdasarkan hasil penelitian di atas metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga dapat mengaktivitasakan siswa dan menjalin kerja sama dalam kelompok yang bermanfaat bagi siswa.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan beberapa landasan teori di atas maka dapat disusun pengembangan konseptual dari penelitian ini yaitu belajar mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya untuk memperoleh pengalaman. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti yang dimiliki siswa setelah didapatkan melalui pengalamannya dalam proses belajar serta dapat diukur salah satunya melalui ranah kognitif. IPS adalah mata pelajaran yang menyederhanakan ilmu-ilmu yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi yang disajikan dalam bentuk seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu yang berkembang di masyarakat.

²⁵ <http://eprints.ung.ac.id/5588/>. Diunduh hari selasa 12 Mei 2015

Metode adalah usaha guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Metode yang digunakan guru hanyalah pelicin dalam tujuan pengajaran. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. *Role Playing* adalah pembelajaran dengan menugaskan siswa memerankan atau mendramatisasikan suatu tokoh atau suatu peristiwa dengan tujuan siswa memahami dan mampu memecahkan masalah sosial yang ada. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih tertarik perhatiannya karena mereka bermain peran dengan menyesuaikan watak sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam tindakan ini dirumuskan sebagai berikut: “Melalui Metode *Role Playing* (Bermain Peran) dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang SDA dan Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SDS Hang Tuah 6 Jakarta Utara.