

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Hakikat Pengembangan Modul IPS

1. Hakikat Pengembangan

Demi meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan pada zaman yang semakin berkembang saat ini diperlukan pengembangan, tidak terkecuali dalam pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 2012 tentang sistem nasional penelitian, pengembangan, dan penerepan ilmu pengetahuan teknologi menyebutkan, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.¹ Pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan untuk menciptakan inovasi baru maupun mengembangkan inovasi yang telah ada.

¹ Republik Indonesia, *Undang-undang No. 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Bab I, Pasal 1.

Pengembangan menekankan pada suatu proses untuk meningkatkan suatu produk yang telah ada maupun menciptakan produk baru. Menurut Setyosari, pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.² Senada dengan pendapat Kuzma dan VerHage mengemukakan *development as specific product cited, largely experiment or studies to optimize product*.³ Dalam arti lain, pengembangan menekankan pada suatu produk tertentu, sebagian besar eksperimen atau studi untuk mengoptimalkan produk. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, pengembangan dilakukan untuk mengembangkan suatu produk pendidikan kemudian divalidasi dan diuji untuk mengoptimalkan produk.

Dalam menciptakan produk yang dikembangkan perlu mengalami suatu proses, menurut pendapat Seels dan Richey dalam Richey mendefinisikan pengembangan sebagai *the process of translating the design specifications into physical form*.⁴ Dalam artian lain, menunjukkan pengembangan merupakan proses untuk menciptakan bahan pembelajaran dengan proses menerjemahkan rancangan kedalam suatu produk fisik. Pengembangan

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 223.

³ Jennifer Kuzma and Peter VerHage, _____, *Agrifood Nanotechnology Methodology*. (http://www.nanotechproject.org/process/files/2780/agrifood_nanotechnology_methodology.pdf), h. 1. Diunduh tanggal 8 April 2017.

⁴ Rita C. Richey, James C. Klein, and Wayne A. Nelson, *Studies of Instructional Design and Development*, 2016, (https://www.researchgate.net/publication/253749347_DEVELOPMENTAL_RESEARCH_STUDIES_OF_INSTRUCTIONAL_DESIGN_AND_DEVELOPMENT?_sg=ZNnfxYJVlBHXyAIAY16gS2ochAoYfaIV_qAg_B2FCtsJBAOQtaf3djJuHRSxbtR3), h. 1101. Diunduh tanggal 11 Januari 2017.

perlu dirancang terlebih dahulu kemudian diproses untuk dapat dibuat suatu hasil yang berupa produk fisik yaitu dapat terlihat.

Berdasarkan definisi pengembangan yang telah dipaparkan, maka yang maksud dengan pengembangan adalah kegiatan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada melalui proses pengidentifikasian terhadap masalah, mendesain rancangan produk, kemudian uji coba produk untuk mengetahui apa saja yang harus direvisi untuk kesempurnaan produk yang dihasilkan.

2. Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Menurut *National Center for Vocational Education Ltd* dalam Prastowo, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.⁵ Dengan arti lain, bahan ajar juga dapat dikatakan sebagai alat dan sumber belajar yang memuat informasi yang diperlukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pandangan ini juga diperkuat oleh Pannen dalam Prastowo, bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara

⁵ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 138

sistematis yang digunakan untuk guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat didefinisikan bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik tertulis maupun tidak tertulis yang telah disusun secara sistematis untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Bahan ajar juga digunakan oleh siswa untuk mempermudah memahami materi pelajaran.

Pendapat lain mengemukakan, bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran.⁷ Bahan ajar dalam hal ini disusun dengan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bahan ajar memuat implementasi pembelajaran yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang ditentukan.

Bahan ajar perlu memuat seperangkat komponen-komponen yang diperlukan dalam pengimplementasian kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam bahan ajar diperlukan seperangkat alat pembelajaran yang diperlukan siswa untuk mencapai kompetensi yang akan dicapai. Menurut

⁶ *Ibid.*

⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2015), h. 17.

Widodo dalam Lestari mengemukakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitas.⁸ Bahan ajar dirancang dengan menggunakan metode dan alat evaluasi yang tepat untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan memperhatikan beberapa aspek tersebut maka bahan ajar dapat dijadikan sumber belajar yang mendukung pencapaian kompetensi.

Bahan ajar ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dengan mengevaluasi kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi atau subkompetensi yang diharapkan. Pencapaian kompetensi dalam bahan ajar ini disesuaikan dengan pembelajaran yang menggunakan metode serta batas-batasan terhadap materi yang ditampilkan bahan ajar guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Bahan ajar disusun dengan sistematis sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Menurut Sa'ud bahan ajar adalah bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan untuk kegiatan pembelajaran.⁹ Dengan demikian, bahan ajar lazimnya berisikan tentang semua cakupan materi dari semua mata pelajaran. Bahannya sendiri

⁸ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013), h. 1.

⁹ Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 214.

merupakan media atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan definisi bahan ajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang dimaksud dengan bahan ajar adalah segala bentuk bahan tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan materi pembelajaran, metode, batas-batasan, dan cara mengevaluasi kompetensi atau subkompetensi yang dicapai oleh siswa untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki berbagai macam menurut bentuknya. Bahan ajar menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.¹⁰ Menurut Prastowo, empat macam bahan ajar menurut bentuknya adalah sebagai berikut:

a. Bahan Ajar Cetak (*Printed*)

Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan ajar yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh dari bahan ajar cetak ialah *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model atau maket.

¹⁰ Andi Prastowo, *op.cit.*, hh. 40-41.

b. Bahan Ajar Dengar (*Audio*)

Bahan ajar dengar (*audio*) atau program audio adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio.

c. Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audiovisual*)

Bahan ajar pandang dengar adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar gerak secara sekuensial. Contohnya: *compact disk* dan film.

d. Bahan Ajar Interaktif (*interactive teaching materials*)

Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya: *compact disk* interaktif.

Berdasarkan pemaparan macam-macam bahan ajar, modul sebagai bahan ajar cetak menurut bentuknya. Bahan ajar cetak menggunakan media kertas untuk mencetaknya. Bahan ajar cetak ini memuat informasi yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan bahan ajar cetak yaitu modul.

4. Hakikat Modul

Modul merupakan salah bentuk bahan ajar tertulis. Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar.¹¹ Komponen dasar bahan ajar yang dimaksud meliputi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dan evaluasi.

Selain menampilkan materi, modul juga disusun agar siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan modul. Menurut Prastowo mengemukakan modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru.¹² Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan modul. Modul dapat disesuaikan dengan penyampaian materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disajikan pada modul karena penyajiannya disusun secara sistematis.

¹¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 176.

¹² Andi Prastowo, *op. cit.*, h. 209.

Modul dapat diartikan tidak hanya sebagai bahan ajar yang berisikan tentang materi pelajaran saja tetapi modul sebagai bahan ajar yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Modul berisi mengenai petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, petunjuk kerja, serta evaluasi yang memberikan siswa dalam mengukur tingkat penguasaan terhadap kompetensi yang ada pada modul.

Pendapat Prastowo juga diperkuat oleh Wena yang mendefinisikan modul adalah salah satu bentuk media cetak yang berisi satu unit pembelajaran, dilengkapi dengan berbagai komponen sehingga memungkinkan siswa-siswa mempergunakannya dapat mencapai tujuan secara mandiri, dengan sekecil mungkin bantuan dari guru, mereka dapat mengontrol mengevaluasi kemampuan sendiri yang selanjutnya dapat menentukan mulai dari mana kegiatan belajar selanjutnya harus dilakukan.¹³ Siswa dapat mengevaluasi tingkat kemampuannya sendiri melalui pembelajaran menggunakan modul. Siswa akan dapat melakukan kontrol terhadap kemampuannya yaitu siswa dapat menguasai kompetensi yang ada sesuai tingkat kemampuannya sehingga siswa dapat mengatur waktu yang diperlukan untuk menguasai kompetensi tertentu sesuai tingkat kemampuan.

Penggunaan modul dapat mengontrol siswa mengenai kemampuan mengevaluasi dirinya dalam mengukur ketercapaian kompetensi yang ada

¹³ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 232.

pada modul, kemudian siswa dapat menentukan permulaan kegiatan pembelajaran selanjutnya tentang yang harus dilakukan oleh siswa untuk memulainya. Hal tersebut dapat menuntun siswa untuk belajar secara mandiri atau setidaknya dengan sedikit bimbingan dari guru. Siswa dapat mempelajari kembali materi yang belum dikuasainya dan dapat melanjutkan untuk mempelajari materi selanjutnya apabila materi sebelumnya telah dikuasai.

Modul sebagai bahan ajar yang berisikan seperangkat pengalaman belajar bagi siswa. Menurut Daryanto, modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik.¹⁴ Modul dalam hal ini memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar yang spesifik. Modul menjabarkan kompetensi yang dipelajari siswa kemudian disusun dengan perencanaan berupa pengalaman belajar yang akan dipelajari oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar yang spesifik yaitu berupa penjabaran dari kompetensi yang ditampilkan dalam modul.

Penyajian materi dalam modul perlu disesuaikan dengan metode pembelajaran. Menurut Basri, modul adalah alat atau sarana pembelajaran

¹⁴ Daryanto, *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 9.

yang berisi materi, metode, batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar, latihan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri.¹⁵ Selain evaluasi untuk mengukur ketercapaian kompetensi, dalam modul juga memperhatikan metode yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta dilakukan pembatasan terhadap materi pembelajaran agar dapat fokus untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka yang dimaksud dengan modul adalah salah satu bentuk bahan ajar tertulis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri mengenai perencanaan belajar yang disusun sistematis yang memuat materi, metode, batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar, dan evaluasi untuk mengukur ketercapaian kompetensi serta memberikan petunjuk belajar pada siswa untuk memulai suatu kegiatan belajar.

5. Karakteristik Modul

Pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul berikut karakteristik modul menurut Daryanto

¹⁵ Hasan Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), h. 144.

antara lain: (1) *self instruction*; (2) *self contained*; (3) berdiri sendiri (*stand alone*); (4) adaptif; dan (5) bersahabat/akrab (*user friendly*).¹⁶

Karakteristik modul *self instruction* memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Sebuah modul untuk dapat memenuhi karakter *self instruction* maka modul harus memuat tujuan pembelajaran yang jelas yang dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan belajar yang spesifik sehingga memudahkan siswa belajar dengan tuntas. Selain itu modul didesain dengan tampilan yang menarik siswa sehingga dapat meningkatkan gairah siswa dalam mempelajari modul. Modul dapat memuat contoh-contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan materi pelajaran, menggunakan contoh-contoh dan materi pelajaran yang kontekstual sehingga sesuai dengan lingkungan siswa, serta menggunakan bahasa yang komunikatif. Modul juga dilengkapi dengan rangkuman materi pembelajaran, soal-soal evaluasi pembelajaran, beserta umpan balik untuk siswa.

Modul dikatakan *self contained* apabila seluruh materi yang disajikan lengkap. Penyajian materi dalam modul ini disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dibahas dalam modul. Penyusunan materi yang lengkap ini bertujuan agar siswa dapat menguasai materi secara tuntas, karena materi pelajaran dikemas dalam satu kesatuan yang utuh sehingga memudahkan siswa dalam menguasai materi secara

¹⁶ Daryanto, *op. cit.*, hh. 9-11.

tuntas melalui modul dan dapat membantunya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penyajian materi yang lengkap dalam modul membuat modul memiliki karakteristik *stand alone* yaitu modul berdiri sendiri artinya penggunaan modul tidak bergantung pada bahan ajar lain ataupun media lain untuk mengerjakan tugas pada modul tersebut.

Modul memiliki karakteristik adaptif yang berarti modul memiliki tingkat adaptasi yang tinggi. Daya adaptasi yang tinggi menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar modul dapat digunakan secara luwes dan fleksibel. Selain itu modul hendaknya memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Penyajiannya menggunakan bahasa komunikatif, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu dari bentuk *user friendly*.¹⁷

6. Kerangka Modul

Modul merupakan salah satu bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis. Modul memiliki kerangka dalam sistematika penyajiannya, menurut Daryanto kerangka modul terdiri dari sistematika sebagai berikut:

(1) halaman sampul; (2) halaman francis (sampul dalam); (3) kata pengantar; (4) daftar isi; (5) peta kedudukan modul; (6) glosarium; (7) pendahuluan; (8) pembelajaran; (9) evaluasi; (10) penutup; (11) daftar pustaka.¹⁸

¹⁷ *Ibid.*, h.11.

¹⁸ *Ibid.*, h. 86.

Pada halaman sampul berisi judul modul, kode modul, keterangan revisi, gambar ilustrasi, institusi penerbit, dan edisi atau tahun terbit. Setelah halaman sampul modul selanjutnya adalah halaman francis (sampul dalam). Halaman francis (sampul dalam) berisi judul modul, nama penyusun, nama editor, tahun cetak dan tahun reivisi. Kata pengantar disajikan setelah halaman francis. Kata pengantar dalam modul memuat informasi peranan modul dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Daftar isi memuat *outline* modul beserta nomor halaman. Peta kedudukan modul menunjukkan kedudukan modul dalam seluruh program pembelajaran. Glosarium membuat istilah sulit atau asing yang terdapat dalam modul disajikan beserta artinya dan disusun menurut abjad.

Bagian modul selanjutnya terdiri dari pendahuluan, pembelajaran, evaluasi, dan penutup. Pada pendahuluan berisi deskripsi modul berupa penjelasan singkat ruang lingkup modul dan hasil belajar yang akan dicapai setelah menguasai modul, prasyarat sebagai awal yang dijadikan syarat untuk mempelajari modul, petunjuk penggunaan modul mengenai langkah-langkah belajar yang ditempuh, tujuan akhir berupa tujuan yang diharapkan setelah mengikuti kegiatan belajar, kompetensi berupa kompetensi yang akan dipelajari, dan cek kemampuan berisi daftar pertanyaan yang akan mengukur penguasaan kompetensi siswa terhadap kompetensi yang akan dipelajari dimodul. Selanjutnya pembelajaran berisi kegiatan belajar dalam setiap kegiatan belajar memuat tujuan setiap kegiatan belajar, uraian materi,

rangkuman, tugas, tes formatif, kunci jawaban tes formatif, lembar kerja. Evaluasi berisi tes formatif akhir dan kunci jawaban. Bagian penutup berisi informasi kepada siswa bahwa siswa telah menyelesaikan modul dan telah mencapai kompetensi yang ada pada modul.

Pada bagian terakhir pada modul terdapat daftar pustaka. Daftar pustaka berisi referensi buku yang dijadikan acuan menulis modul dan disusun berdasarkan abjad. Pada bagian ini memuat referensi yang dapat dijadikan sumber untuk memperoleh informasi yang lebih dalam dari materi yang disajikan dalam modul. Referensi pada modul juga berguna untuk pendidik dan siswa dalam memperoleh informasi dari sumber lain selain modul.

7. Komponen Penilaian Kelayakan Modul

Komponen penilaian kelayakan modul yang akan dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan komponen penilaian buku teks menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Menurut BSNP, buku teks yang berkualitas wajib memenuhi empat unsur kelayakan, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan. Keempat unsur tersebut diuraikan secara rinci menjadi beberapa indikator.¹⁹ Beberapa indikator tersebut dapat dijadikan instrumen untuk menilai

¹⁹ Masnur Muslich, *Text Book Writing* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hh. 291-292.

kelayakan buku teks yang dikembangkan. Adapun keempat unsur kelayakan tersebut dan indikator masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

a. Penilaian Kelayakan Isi

Penilaian kelayakan isi menurut BSNP memiliki tiga indikator yang perlu diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum mata pelajaran; (2) keakuratan materi; dan (3) materi pendukung pembelajaran.

1) Kesesuaian Uraian Materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Indikator kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar memuat mengenai penilaian kelayakan materi, keluasan materi, dan kedalaman materi. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

a) Kelengkapan Materi

Dalam penyajian materi yang terdapat pada buku teks, kelengkapan materi ini diukur dengan penyajian materi yang memuat semua materi pokok bahasan yang telah dirumuskan untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang bersangkutan.

b) Keluasan Materi

Keluasan materi ini diukur dengan menilai penyajian konsep, definisi, prosedur, contoh-contoh, dan pelatihan yang terdapat dalam buku teks sesuai dengan kebutuhan materi pokok untuk mendukung tercapainya

standar kompetensi dan kompetensi dasar. Materi yang dijabarkan dalam buku teks ini minimal memuat fakta, konsep, prinsip dan teori pada setiap materi maupun contoh dan latihan. Hal-hal tersebut merupakan rincian indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keluasan materi.

c) Kedalaman Materi

Kedalaman materi pada indikator penilaian ini merupakan penjabaran dari indikator keluasan materi yaitu pada kedalaman materi ini menekankan agar siswa dapat mengidentifikasi gagasan, menjelaskan ciri suatu konsep atau gagasan, dapat mendefinisikan, menyusun formula, mengkonstruksi pengetahuan baru, dan menerapkan pengetahuan sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Penguraian materi yang terdapat pada buku teks ini disesuaikan dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik serta disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa.

2) Keakuratan Materi

Ada beberapa indikator yang dijadikan pertimbangan penilaian pada aspek keakuratan materi, diantaranya sebagai berikut:

a) Akurasi Konsep dan Definisi

Konsep dan definisi yang disajikan pada buku teks harus akurat agar tidak terjadi kesalahan persepsi oleh siswa. Perumusan definisi perlu dipertimbangkan secara tepat untuk mendukung tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b) Akurasi Prinsip

Penyusunan buku teks dalam indikator ini perlu memperhatikan prinsip yang ada secara akurat agar tidak menimbulkan multi tafsir bagi siswa. Prinsip yang dimaksud ialah suatu aspek yang digunakan untuk menyusun materi. Aspek-aspek ini akan mempengaruhi penyajian materi sehingga memiliki pengaruh terhadap keakuratan materi.

c) Akurasi Prosedur

Prosedur yang dimaksud ialah langkah-langkah yang perlu ditempuh siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prosedur ini perlu disusun agar siswa tidak melakukan kekeliruan secara sistematis. Dengan demikian, langkah-langkah ini perlu disusun secara sistematis agar siswa dapat mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dituju.

d) Akurasi Contoh, Fakta, dan Ilustrasi

Penyajian contoh, fakta, dan ilustrasi dalam hal ini perlu disesuaikan dengan materi yang ada pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bersangkutan. Penyajian contoh, fakta, dan ilustrasi untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang ada pada buku teks.

3) Materi Pendukung Pembelajaran

Indikator materi pendukung pembelajaran diarahkan pada hal-hal berikut:

a) Kesesuaiannya dengan Perkembangan Ilmu dan Teknologi

Penyajian materi, contoh, latihan, dan daftar pustaka yang terdapat dalam buku teks harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Hal ini agar siswa dapat memahami materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan zaman yang ada disekitarnya.

b) Keterkinian Fitur, Contoh, dan Rujukan

Fitur yang dimaksud ialah uraian, contoh, dan latihan yang ada pada buku teks. Fitur ini harus mencerminkan kondisi terkini dalam penyajiannya. Rujukan yang digunakan pada buku teks menurut Masnur Muslich menggunakan buku teks rujukan maksimal lima tahun terakhir.²⁰

c) Penalaran

Penalaran ini berperan pada saat siswa membuat kesimpulan. Penyajian buku teks ini perlu memuat uraian, contoh, tugas, pertanyaan, dan soal latihan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir secara runtut. Selain itu, dalam buku teks perlu menyajikan soal dengan pertanyaan terbuka sehingga peserta dapat memberikan jawaban yang bervariasi.

²⁰ *Ibid.*, h. 295.

d) Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Dalam buku teks perlu memuat beberapa strategi pemecahan masalah. Pemecahan masalah yang dapat digunakan meliputi memahami masalah, merancang model, memecahkan model, memeriksa hasil (mencari solusi yang layak), dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

e) Keterkaitan Antar-konsep

Keterkaitan antar-konsep ini dapat dimuat pada uraian atau contoh. Melalui hal ini siswa dapat memahami keterkaitan antar-konsep secara utuh. Keterkaitan antara materi yang sedang dipelajari dengan manfaatnya terhadap kehidupan juga perlu ditekankan pada indikator ini.

f) Komunikasi (*Write and Talk*)

Materi yang disajikan pada buku teks hendaknya memuat penyampaian gagasan secara lisan maupun tulisan. Penyampaian secara tulisan dapat dilakukan dengan menggunakan simbol, ilustrasi, tabel, diagram, atau media lainnya, komunikasi secara lisan dapat dilakukan melalui kegiatan siswa dalam pembelajaran, yaitu dapat berupa kegiatan berkelompok, berpasangan, maupun individual.

g) Penerapan

Materi yang disajikan dalam buku teks hendaknya perlu memuat uraian, contoh, atau soal-soal yang menjelaskan penerapan suatu konsep dalam

kehidupan sehari-hari. Penjelasan konsep ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami manfaat materi yang dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.

h) **Kemenarikan Materi**

Materi yang terdapat dalam buku teks hendaknya memuat uraian, contoh, ilustrasi, cerita sejarah, atau soal-soal yang dapat menarik perhatian siswa. Minat siswa akan lebih meningkat jika materi disajikan dengan menarik. Melalui hal ini, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari buku teks yang dikembangkan.

i) **Mendorong untuk Mencari Informasi Lebih Jauh**

Materi yang terdapat pada buku teks hendaknya memuat tugas-tugas yang dapat membuat siswa untuk mencari tahu materi secara lebih jauh baik melalui narasumber, internet, maupun sumber lain.

j) **Materi Pengayaan**

Materi pengayaan ini bertujuan untuk memperdalam pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. pengayaan ini dapat dilakukan dengan menyajikan uraian, contoh-contoh, atau soal-soal pengayaan yang berkaitan dengan topik yang dibicarakan sehingga sajian materi lebih luas dibandingkan dengan sajian materi yang dituntut pada kompetensi dasar.

b. **Penilaian Kelayakan Penyajian**

Dalam hal penilaian kelayakan penyajian buku teks terdapat tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) teknik penyajian; (2) penyajian pembelajaran; dan (3) kelengkapan pembelajaran.

1) Teknik Penyajian

Menurut BSNP terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam penilaian kelayakan penyajian buku teks, diantaranya sebagai berikut:

a) Sistematika Penyajian

Dalam sistematika penyajian penilaian buku teks harus diperhatikan adanya teks pada setiap bab sebagai pendahuluan, motivasi siswa, prasyarat yang diperlukan siswa untuk memahami pokok bahasan, dan isi. Isi yang terdapat dalam bab memuat hal-hal yang tercakup dalam subkomponen kelayakan isi.

b) Keruntutan Penyajian

Keruntutan penyajian yang harus diperhatikan dalam penilaian buku teks ialah konsep disajikan dari hal yang mudah ke yang sukar, dari hal sederhana ke hal yang kompleks, atau dari hal yang informal ke yang formal untuk memudahkan siswa mempelajari buku teks dengan baik. Selain itu, siswa perlu mengetahui materi prasyarat yang perlu dikuasai sebelum mempelajari materi yang akan dipelajari. Oleh karena itu, penyajian materi prasyarat perlu diperhatikan keruntutannya dalam penyajian materi.

c) Keseimbangan Antar-bab

Dalam menilai indikator keseimbangan antar-bab harus diperhatikan keseimbangan substansi antar-bab yaitu jumlah halaman yang disajikan dipertimbangkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Penyajian halaman ini disajikan secara proposional yaitu

sesuai dengan kompetensi dasar yang akan disajikan pada bab yang bersangkutan. Selain itu, uraian substansi antarsubbab dalam bab harus diperhatikan dengan mempertimbangkan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

2) Penyajian Pembelajaran

Indikator penyajian pembelajaran dalam buku teks diarahkan pada hal-hal berikut:

a) Berpusat pada Siswa

Penyajian materi dalam buku teks harus bersifat interaktif dan partisipatif. Interaktif yaitu dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri. Penyajian yang partisipatif yaitu dengan menyajikan kegiatan pada buku teks untuk mendorong siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b) Mengembangkan Keterampilan Proses

Keterampilan proses yang dimaksud ialah penyajian dan pembahasan dalam buku teks lebih menekankan pada kegiatan berpikir dan psikomotorik sesuai dengan kata kerja operasional pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam hal ini bukan hanya pada perolehan hasil akhir tetapi menekankan pada keterlibatan siswa dalam belajar.

c) Memperhatikan Aspek Keselamatan Kerja

Setiap kegiatan yang disajikan dalam buku teks disajikan untuk mengembangkan keterampilan siswa dengan memperhatikan aspek

keamanan. Bahan, peralatan, tempat, dan bentuk kegiatan yang dilakukan tidak mengandung hal-hal yang membahayakan siswa.

d) Masalah Kontekstual

Materi yang disajikan dalam buku teks berupa masalah kontekstual yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa. Penyajian tersebut perlu menarik dan bermanfaat bagi siswa. masalah kontekstual dapat disajikan di bagian akhir sebagai uji pemahaman, ilustrasi aplikasi, atau generalisasi.

e) Menumbuhkan Berpikir Kritis, Kreatif, atau Inovatif

Penyajian materi dalam buku teks harus dapat menumbuhkan sikap berpikir kritis, kreatif, atau inovatif siswa. Berpikir kritis yaitu materi yang disajikan dapat menumbuhkan siswa untuk tidak langsung percaya dan membuat peserta selalu berusaha untuk menemukan kebenaran jawaban. Sajian materi yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa ditandai oleh dimilikinya daya cipta siswa. Selain itu, menumbuhkan inovasi siswa ditandai dengan adanya pembaruan dan kreasi baru dalam gagasan dan metode penyajian.

f) Menumbuhkan *Hands-on Activity*

Hands-on Activity yang dimaksud adalah upaya melibatkan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk menemukan dan mengidentifikasi. Aktivitas ini dapat dilakukan dengan memacu siswa untuk berinteraksi dan mengkomunikasikan gagasan. Aktivitas ini dapat berupa kegiatan nyata antara lain meliputi mengidentifikasi, memotong atau menggunting,

memasangkan, atau menyusun benda sehingga terbentuk suatu pola atau keteraturan yang merupakan sifat, rumus, atau teorema.

g) Variasi Penyajian

Tampilan materi yang disajikan harus diperhatikan agar siswa tidak bosan dalam mempelajari buku teks. Tampilan tersebut dapat berupa ilustrasi untuk menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari buku teks.

3) Kelengkapan Penyajian

Kelengkapan penyajian dalam buku teks diarahkan pada bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penyudah. Bagian tersebut merupakan kerangka yang harus diperhatikan dalam penyajian buku teks. Berikut ini adalah kelengkapan penyajian yang diperlukan dalam menilai buku teks, diantaranya:

a) Bagian Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan buku teks terdapat prakata, petunjuk penggunaan, dan daftar isi atau daftar simbol.

b) Bagian Isi

Penyajian materi dalam buku teks dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, tabel, rujukan/sumber acuan, soal latihan bervariasi, dan rangkuman setiap bab.

c) Bagian Penyudah

Pada bagian akhir buku teks terdapat daftar pustaka, indeks subjek, daftar istilah (glosarium), dan kunci jawaban soal.

c. Penilaian Kelayakan Bahasa

Dalam hal penilaian kelayakan bahasa terdapat tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa; (2) pemakaian bahasa yang komunikatif; dan (3) pemakaian bahasa memenuhi syarat keruntutan dan keterpaduan alur pikir.

1) Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa

Bahasa yang digunakan dalam buku teks untuk menjelaskan konsep atau ilustrasi sampai dengan contoh-contoh perlu diperhatikan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Selain itu, bahasa yang digunakan sesuai dengan kematangan sosial emosional siswa dengan didukung oleh ilustrasi yang menggambarkan konsep-konsep mulai dari lingkungan lokal sampai lingkungan global.

2) Kekomunikatifan

Dalam penilaian buku teks perlu diperhatikan kekomunikatifan bahasa yang disajikan pada setiap materi. Keterbacaan pesan harus diperhatikan dalam penilaian buku teks. Pesan yang ingin disampaikan dalam buku teks disajikan dengan bahasa menarik, jelas, tepat sasaran, menggunakan kalimat efektif, dan lazim dalam komunikasi tulis bahasa Indonesia sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajari buku teks secara tuntas. Selain

itu, penggunaan bahasa harus sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD).

3) Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir

Keruntutan dan keterpaduan alur pikir dalam penilaian buku teks meliputi keruntutan dan keterpaduan antar-bab dan antar-paragraf. Keruntutan dan keterpaduan antar-bab yaitu penyampaian pesan antar satu bab dan bab lain yang berdekatan dan antarsubbab dalam bab mencerminkan hubungan yang logis. Keruntutan dan keterpaduan antar-paragraf yaitu penyampaian pesan antarparagraf yang berdekatan dan antarkalimat dalam paragraf mencerminkan hubungan logis. Kedua hal tersebut harus disampaikan agar memiliki keruntutan dan keterpaduan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dalam buku teks.

d. Penilaian Kelayakan Kegrafikan

Dalam hal penilaian kelayakan kegrafikan terdapat tiga indikator yang harus diperhatikan dalam buku teks, yaitu (1) ukuran buku; (2) desain *cover* buku; dan (3) desain isi buku.

1) Ukuran Buku

Penilaian ukuran buku harus diperhatikan ialah kesesuaian ukuran buku dengan standar yang ditetapkan *Organization for Standardization* (ISO) dan kesesuaian ukuran buku dengan materi isi buku. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO, ukuran buku teks adalah A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x

210 mm), dan B5 (176 x 250 mm). penentuan ukuran buku disesuaikan dengan tingkat pendidikan siswa dan disesuaikan dengan materi isi buku karena hal ini akan mempengaruhi tata letak bagian isi serta jumlah halaman buku.

2) Desain Cover Buku

Desain *cover* buku yang harus diperhatikan meliputi tata letak, tipografi, dan penggunaan huruf.

a) Tata Letak

Penampilan tata letak pada *cover* buku depan, belakang, dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan yang konsisten. Aspek tersebut meliputi elemen warna, ilustrasi, dan tipografi yang ditampilkan harmonis dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Desain *cover* buku depan, belakang, dan punggung merupakan kesatuan yang utuh.

Penampilan pusat pandang pada *cover* buku yang baik. Penempatan unsur/materi desain yang dingin ditampilkan atau ditonjolkan sebagai daya tarik awal sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya. Selain itu, komposisi dan tata letak *cover* buku harus diperhatikan agar proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi. Unsur yang diperhatikan meliputi judul buku, nama pengarang, ilustrasi, logo, dll. Unsur-unsur tersebut harus diperhatikan secara proposional dengan ukuran buku.

b) Tipografi Cover Buku

Tipografi yang harus diperhatikan dalam penilaian buku teks yaitu dengan menentukan ukuran huruf. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca. Ukuran huruf judul buku lebih dominan dan proposional dibanding dengan nama pengarang. Judul buku harus memberikan informasi yang jelas terkait materi. Selain itu, warna pada judul buku lebih menonjol daripada warna latar belakang.

c) Penggunaan Huruf

Penggunaan huruf pada *cover* buku tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf, menggunakan dua jenis huruf dapat diperhatikan agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan. Selain itu, huruf yang digunakan bukan berupa huruf hias dan berbeda dengan jenis huruf pada isi buku.

3) Desain Isi Buku

Penilaian desain isi buku meliputi pencerminan isi buku, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, daya pemahaman tata letak, tipografi isi buku, dan ilustrasi isi. Indikator tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Pencerminan Isi Buku

Pencerminan isi buku yang dimaksud meliputi penggambaran materi ajar, penyajian bentuk, warna, ukuran, proporsi objek, tata letak, pemisahan antarparagraf jelas, dan tidak ada *window* atau *orphan*. Penggambaran materi ajar dapat dilakukan dengan memberikan ilustrasi yang tampilan berdasarkan materi ajarnya. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek yang

tampilkan juga perlu disesuaikan dengan realita. Selain itu, unsur tata letak juga perlu diperhatikan dan konsisten berdasarkan pola, penempatan unsur tata letak pada setiap awal bab konsisten dan setiap halaman mengikuti pola tata letak sesuai dengan yang telah ditetapkan. Penyajian susunan teks menggunakan rata kiri-kanan dan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas. Tidak ada window atau orphan yaitu setiap paragraf memiliki jumlah baris minimal tiga.

b) Keharmonisan Tata Letak

Tata letak antara judul, subjudul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, dan nomor halaman proposional dengan ukuran buku. Selain itu, susunan tata letak margin dua halaman berdampingan secara proposional. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai dalam satu halaman.

c) Kelengkapan Tata Letak

Kelengkapan tata letak meliputi judul bab, subjudul bab, angka halaman, ilustrasi dan keterangan gambar. Unsur-unsur tersebut disesuaikan dengan pola tata letak pada buku.

d) Daya Pemahaman Tata Letak

Daya pemahaman tata letak ini harus diperhatikan pada penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, dan angka halaman. Selain itu, penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar ditempatkan sesuai dengan pola yang telah ditetapkan

sehingga tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.

e) Tipografi Isi Buku

Huruf pada buku disesuaikan dengan tingkat pendidikan siswa. Dalam pemilihan huruf maksimal menggunakan dua jenis huruf dan tidak menggunakan huruf hias/dekoratif serta variasi huruf (*bold, italic, all capital, dan small capital*) tidak berlebihan. Ukuran huruf pada judul dan susunan teks harus konsisten, jelas, dan proporsional serta memiliki ukuran yang tidak terlalu mencolok.

f) Ilustrasi Isi

Ilustrasi isi buku memiliki daya untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman. Ilustrasi yang disajikan mengungkapkan makna/arti dari objek untuk memperjelas teks sehingga menambah pemahaman siswa pada informasi yang disampaikan. Daya tarik ilustrasi juga dinilai yaitu berupa keserasian dari keseluruhan ilustrasi dengan unsur materi. Kemudian, goresan garis dan raster yang tegas dan jelas serta ilustrasi yang kreatif dan dinamis.

8. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) lebih jauh dikenal dengan *social studies*. Menurut Barr, Barth & Shermis dalam Suparman mendefinisikan *social studies is an intergration of social sciences and mumanities for the proses of*

*instruction in citizenship education.*²¹ Berdasarkan definisi tersebut *social studies* mengkaji substansinya dengan sistem terpadu atau terintegrasi untuk menciptakan warga negara yang baik melalui ilmu sosial yang didapat dari *social science* dan *humanities*. Senada dengan pendapat Sapriya yang mendefinisikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu adalah PIPS sebagai seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosial-kultural untuk tujuan pendidikan.²² Kajian dalam IPS didapat dari seleksi dan penggabungan dari ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk kemudian dikemas menjadi satu disiplin ilmu yaitu IPS.

Lebih jelas lagi mengenai definisi *social studies* juga dinyatakan dalam dokumen *The National Council for the Social Studies* (NCSS) tahun 1994 dalam Suparman menyatakan:

*social studies is the integrated of the social science and humanities to promote civic competence. The promotion civic competence which is the knowledge, skills, and attitudes required of students to be able to assume the office of citizen in our democratic republic.*²³

Pendapat tersebut menjelaskan untuk mengembangkan kemampuan sebagai warga negara yang baik dapat dilakukan dengan mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan perilaku. Pengembangan tersebut dilakukan melalui pendidikan IPS yang diterima oleh siswa di sekolah dengan

²¹ Dadang Suparman, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 10.

²² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 12.

²³ Dadang Suparman, *op.cit.*, h. 12.

menggunakan desain pembelajaran yang terpadu. siswa dengan mempelajari IPS dapat mengupayakan dirinya dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pembelajaran yang aktif. Berkaitan dengan hal ini siswa dapat memiliki pengetahuan yang terpadu melalui keterlibatannya dalam aktivitas pembelajaran yang optimal.

Pendapat tersebut senada dengan pendapat Susanto yang menyatakan IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.²⁴ Melalui IPS siswa dapat belajar sebagai warga negara yang baik. Penyajian konsep-konsep ilmu sosial dalam IPS dapat membentuk siswa menjadi warga negara yang baik melalui pembelajaran IPS.

Berdasarkan ketiga pendapat yang telah dikemukakan, maka dapat didefinisikan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara melalui pembelajaran yang aktif melalui keterlibatannya dalam aktivitas pembelajaran. Pengembangan pengetahuan siswa didapat melalui keterlibatan yang aktif dalam aktivitas belajar. Siswa terlibat secara aktif untuk mengkaji konsep-konsep yang

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Grup, 2016), h. 138.

disajikan dalam IPS, konsep-konsep inilah yang akan dijadikan siswa untuk menciptakan dirinya sebagai warga negara yang baik.

Susanto menjelaskan lebih detail mengenai keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran. Menurut Susanto IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu kepaduan.²⁵ Selanjutnya, Menurut Alma dalam Susanto mengemukakan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.²⁶ Dalam hal ini IPS merupakan bidang studi yang mempelajari masalah sosial yang ada didalam lingkungan masyarakat. Masalah sosial yang dikaji dalam IPS lebih menekankan pada perilaku manusia dalam kehidupan sosial yang diambil dari bidang ilmu sosial geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosial, politik, dan psikologi.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan, IPS adalah bidang studi yang mempelajari lingkungan sosial dan keterlibatan manusia dalam lingkungan sosial yang disajikan dengan konsep keterpaduan untuk menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab melalui keaktifan siswa dalam

²⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia, 2014), h. 10.

²⁶ Ahmad Susanto, *op. cit.*, h. 141

pembelajaran. IPS mendukung untuk menciptakan siswa sebagai warga negara yang baik melalui pengyajian konsep-konsep masalah sosial yang ada pada IPS. masalah-masalah sosial inilah yang akan menjadikan siswa agar dapat terbentuk menjadi warga negara yang baik melalui mempelajari, menelaah, dan menyelesaikan masalah sosial yang berkaitan dengan manusia dan kehidupan manusia.

9. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.²⁷ Pembelajaran dimaksudkan untuk menciptakan situasi eksternal yang mendukung kegiatan belajar dengan upaya mengaktifkan dan mendukung siswa untuk belajar melalui rangkaian peristiwa yang telah dirancang.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD. IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik.²⁸ Pembelajaran IPS di SD menekankan pada pembentukan siswa untuk

²⁷ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 12.

²⁸ Ahmad Susanto, *op. cit.*, h. 7.

menjadi warga negara yang baik melalui materi yang diperoleh dalam mata pelajaran IPS. peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang dikaji dalam IPS menyangkut perilaku manusia dalam kehidupan sosial.

Tujuan IPS terbagi menjadi tiga kategori, menurut Hasan dalam Susanto bahwa tujuan pendidikan ilmu sosial dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu: pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri peserta didik sebagai individu.²⁹ Hal tersebut senada dengan tujuan pendidikan IPS dalam kurikulum tahun 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tujuan pendidikan IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.³⁰

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar tidak hanya menekankan pada kajian peristiwa, konsep, fakta, dan generalisasi melainkan IPS lebih menekankan pada pembentukan pengembangan diri siswa untuk menjadi warga negara yang baik melalui penyajian materi yang terdapat dalam

²⁹ *Ibid.*, h. 31.

³⁰ *Ibid.*, h. 32.

pendidikan IPS. Pengkajian terkait masalah sosial akan dipelajari oleh siswa dalam IPS, sehingga akan mampu membentuk siswa untuk menjadi warga negara yang baik.

10. Pengertian Pengembangan Modul IPS

Pengembangan modul IPS merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul yang membahas tentang ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji peristiwa, konsep, fakta, dan generalisasi untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik yang disusun sesuai sistematika penyajian modul melalui melalui proses pengidentifikasian, perancangan, uji coba dan penyempurnaan produk agar siswa dapat belajar secara mandiri.

Pengembangan modul ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam mempelajari IPS. Modul ini disajikan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang ada dalam modul sesuai dengan tingkat kemampuannya, artinya siswa dapat melanjutkan kegiatan belajar selanjutnya dengan syarat telah menguasai kegiatan belajar sebelumnya sedangkan apabila belum maka siswa dapat mempelajari kembali. Melalui modul siswa dapat belajar secara mandiri dengan sedikit bimbingan dari guru.

Pengembangan modul IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri melalui

modul. Penggunaan modul ini juga dapat menguji siswa untuk mengukur tingkat kemampuan diri untuk menguasai materi dan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah melalui modul. Pengembangan modul IPS ini memuat pemecahan masalah yang nantinya akan berguna untuk menyiapkan siswa menjadi warga negara yang baik karena melalui pemecahan masalah yang ada pada modul, siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hakikat Metode Pembelajaran Role Playing

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan metode bermain peran yang dilakukan oleh dua siswa atau lebih untuk memerankan suatu tokoh tertentu. Menurut Khoiru, bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang..³¹

Metode *role playing* merupakan salah satu bentuk dari metode simulasi dalam metode simulasi menggunakan strategi pengalaman belajar dengan situasi yang sengaja dibuat dengan meniru kondisi yang dimainkan untuk memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. *Role playing* atau

³¹Lif Khoiru & Sofyan Amri, *PAIKEM GEMBROT* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), h. 85.

bermain peran 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 kemerdekaan³² Melalui metode *role playing*, suasana historis dapat dibangkitkan kembali melalui kegiatan bermain peran di kelas. Salah satu suasana historis yang dapat dihadirkan melalui bermain peran ialah perjuangan para pahlawan kemerdekaan.

Bermain peran dapat dilakukan untuk menghidupkan kembali suasana historis seperti perjuangan pahlawan. Kegiatan bermain peran dapat memudahkan siswa dalam memvisualisasikan peristiwa historis melalui adegan yang dilakukan saat bermain peran. Melalui bermain peran siswa dapat merasakan karakter tokoh yang diperankannya. Siswa dapat mengetahui karakter tokoh yang diperankan melalui bermain peran sehingga siswa secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, nilai-nilai, sikap, dan strategi pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang siswa peroleh dari metode ini.

Hal tersebut senada dengan pendapat Chesler and Robert yang mengemukakan *role playing is a method of instruction that meets improve interpersonal relations; individuals take on the roles of other people and act*

³² Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar IPS* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 109.

*out the others feelings, thoughts, and behavior.*³³ *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan interaksi antar individu untuk memerankan tokoh dengan mengungkapkan perasaan, pikiran, dan perilaku. Menurut Chesler and Robert, *role playing also has been used to facilitate subject-matter learning through the dramatization of literary and historical works and historical or current events.*³⁴ Metode *role playing* dapat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan peristiwa sejarah melalui bermain peran. Kemudian pendapat tersebut juga diperkuat oleh Joyce, menurut Joyce terdapat beberapa tipe dari masalah sosial yang dapat disajikan menggunakan metode bermain peran yaitu konflik interpersonal, relasi antarkelompok, dilema individu, dan masalah historis atau kontemporer.³⁵

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, metode *role playing* tidak hanya dapat menggambarkan peristiwa historis melalui bermain peran melainkan metode *role playing* dapat membantu pemecahan masalah sosial yang mungkin sedang dihadapi oleh siswa. Masalah-masalah tersebut dapat berupa konflik interpersonal, hubungan suatu kelompok, dilema yang dihadapi oleh individu, dan masalah historis atau *contemporary*. Dengan demikian, metode *role playing* tidak hanya dapat menggambarkan peristiwa

³³ Mark Chesler and Robert Fox, *RolePlaying Methods in the Classroom*, 1996, (<http://eric.ed.gov/?id=ED075276>), h. 9. Diunduh tanggal 30 Maret 2107.

³⁴ *Ibid.*, h. 3.

³⁵ Bruce Joyce, Marsha Weil, and Emily Calhoun, *Models of Teaching* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 341.

sejar melainkan dapat memecahkan masalah sosial yang mungkin dihadapi oleh siswa.

Metode *role playing* dapat membantu siswa untuk menguasai materi pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Menurut Jumanta, metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.³⁶ Melalui metode bermain peran siswa berimajinasi seolah-olah siswa adalah sebagai tokoh yang sebenarnya yang sedang diperankan. Hal tersebut dapat menimbulkan penghayatan dari siswa dalam memerankan tokoh.

Untuk dapat menghadirkan suasana historis yang kuat melalui bermain peran di kelas, siswa juga dapat mengevaluasi kegiatan bermain peran. Fathurrohman megemukakan bermain peran adalah metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.³⁷ Siswa tidak hanya memainkan peran saja melalui metode *role playing* melainkan siswa dapat mengevaluasi bermain peran yang telah dilakukan. Evaluasi bermain

³⁶ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 189.

³⁷ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 94.

peran ini dilakukan untuk memperbaiki agar kegiatan bermain peran berjalan secara efektif, sehingga siswa mengerti pesan yang disampaikan pada kegiatan bermain peran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka metode *role playing* adalah metode yang menyajikan bahan-bahan pelajaran dengan cara menghadirkan peran-peran yang dalam dunia nyata untuk dihadirkan di kelas dengan mengkreasikan imajinasi pemain untuk memerankan tokoh yang diperankan.

2. Tujuan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan metode yang melibatkan interaksi antara dua orang siswa atau lebih mengenai suatu topik tertentu. Metode ini merupakan salah satu metode sosial, dengan metode ini siswa tidak hanya untuk mengembangkan kemampuan kognitif melainkan juga dapat mengembangkan afektif dan psikomotorik siswa. Siswa dapat mempelajari nilai-nilai, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, meningkatkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah, dan sebagainya. Penggunaan metode ini dalam pembelajaran selain sebagai penunjang guru untuk menyampaikan materi, metode *role playing* juga memiliki tujuan yang bukan hanya untuk menyampaikan materi pelajaran.

Tujuan metode *role playing* yang dikemukakan oleh Clark dalam Aziz diantaranya sebagai berikut:

*(1) to motivate or launch units; (2) to culminate units; (3) to make clear historical or contemporary situations in which there are conflicting emotions, different points of view, biased, problem caused by differences in race, age religions, nationality, or ethnic background and so on; (4) to change attitudes; (5) to teach values; (6) to teach content having to do with human relationship; (7) to develop citizenship skills by showing both the successful and unsuccessful methods we use to solve intergroup and interpersonal problems, by providing practice in taking real life roles, and by practicing the democratic process.*³⁸

Berdasarkan pendapat Clark metode *role playing* bertujuan untuk memotivasi, mencapai tujuan pembelajaran, memberikan gambaran yang jelas terhadap sejarah atau kondisi lainnya dengan mengembangkan memperkompleks konflik, sudut pandang yang berbeda, menganalisis penyebab masalah, mengajarkan hal-hal yang diperlukan untuk membangun hubungan sosial, mengubah perilaku, mengajarkan nilai-nilai dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik melalui kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan dengan metode ini.

Kemudian Hamzah mengemukakan bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.³⁹ Siswa dapat menyadari perilaku dirinya dan orang lain melalui

³⁸ Abdul Aziz Wahab, *op. cit.*, hh. 110-111.

³⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 26.

peran-peran yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut siswa dapat memperoleh informasi mengenai perilaku yang baik bagi dirinya melalui membandingkan perilaku saat memainkan peran. Dari hal tersebut siswa secara tidak langsung mempelajari perilaku dan siswa akan menyeleksi perilaku yang menurutnya pantas untuk diterapkan dalam dirinya dalam kehidupan sosial.

Role playing merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai kepada siswa. Menurut Shaftel dalam Joyce menjelaskan proses *role playing* berperan untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa; (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkahlaku; (4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.⁴⁰ Metode *role playing* memberikan contoh berdasarkan perilaku manusia dalam kehidupan yang berguna bagi siswa sebagai sarana untuk menggali perasaan, memberikan wawasan siswa mengenai perilaku, nilai-nilai, dan persepsi melalui bermain peran. Melalui metode ini siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Selain itu, metode *role playing* sebagai salah satu cara dalam mempelajari materi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang menyajikan bahan-bahan pelajaran dengan cara menghadirkan peran-peran dalam dunia nyata untuk dihadirkan di kelas

⁴⁰ Bruce Joyce, Marsha Weil, and Emily Calhoun, *op. cit.*, h. 329.

dengan mengkreasikan imaji pemeran untuk memerankan tokoh. Metode ini bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang perilaku, nilai-nilai, meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah baik masalah pribadi maupun sosial, serta dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui metode *role playing*. Pengambilan nilai-nilai ini dapat diperoleh siswa dengan mengenali karakter tokoh yang diperankan maupun pada amanat yang terkandung dalam kegiatan bermain peran.

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Dalam menerapkan metode *role playing* pada suatu pembelajaran perlu memperhatikan langkah-langkah yang ditempuh. Langkah-langkah tersebut perlu dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dapat berjalan dengan baik sehingga membantu siswa untuk menguasai materi pembelajaran. Menurut Wahab kegiatan bermain peran meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.⁴¹ Pada kegiatan persiapan meliputi persiapan bermain peran, memilih peran, mempersiapkan penonton, dan mempersiapkan pemain kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bermain peran dan melakukan diskusi, evaluasi, serta melakukan bermain peran kembali pada tahap tindak lanjut.

⁴¹ Aziz Abdul Wahab, *op. cit.* hh. 112-114

Langkah-langkah bermain peran secara rinci lebih dijabarkan oleh Shaftel. Menurut Shaftels dalam Joyce berpendapat bahwa *role playing* memiliki sembilan langkah yaitu:

(1) memanaskan suasana kelompok; (2) memilih partisipan; (3) mengatur *setting* tempat kejadian; (4) menyiapkan peneliti; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) memerankan kembali; (8) berdiskusi dan mengevaluasi; (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.⁴²

Lebih lanjut langkah-langkah metode *role playing* menurut Shaftels dan Joyce dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Memanaskan Suasana Kelompok

Pemanasan ini dilakukan dengan mengenalkan siswa terhadap permasalahan yang akan dibangun melalui kegiatan bermain peran. Setelah mengenalkan masalah, siswa diberikan kesempatan untuk mendeskripsikan situasi terkait permasalahan yang dibahas. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memprediksi jalan cerita akhir dari kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.

2. Memilih Partisipan

Pada tahap ini siswa bersama guru mengemukakan beberapa tokoh yang terlibat dalam bermain peran kemudian menjabarkan karakter dari tokoh-tokoh tersebut. Penggambaran karakter mengenai apa yang siswa rasakan, bagaimana karakter tokoh tersebut, dan tentang yang harus

⁴² *Ibid.*, h. 332.

dilakukan. Kemudian guru menanyakan siapa yang bersedia memerankan tokoh-tokoh yang ada.

3. Mengatur *Setting* Tempat Kejadian

Penataan *setting* dilakukan dengan menyusun *property* yang dibutuhkan untuk mendukung alur cerita. Dalam bermain peran yang lebih penting ialah proses bermain peran itu sendiri bukan soal kemewahan panggung. Pada langkah ini guru berdiskusi dengan siswa terhadap skenario bermain peran tentang urutan bermain peran.

4. Menyiapkan Peneliti

Tahap ini guru menunjuk siswa untuk menjadi pengamat kemudian guru menugaskan siswa yang menjadi pengamat mengenai hal-hal yang harus dikerjakan selama menjadi pengamat. Siswa yang menjadi pengamat dapat menilai dan berkomentar terhadap proses bermain peran.

5. Pemeranan

Pada tahap ini permainan peran dimulai, kegiatan bermain peran dilakukan sesuai dengan permasalahan yang dibahas pada langkah pertama, pemanasan. Apabila siswa keluar dari alur cerita atau peranan yang dimainkan, guru dapat meluruskan kembali dan kembali memulai bermain peran.

6. Diskusi dan Evaluasi

Pada tahap diskusi dan evaluasi, Guru bersama siswa mendiskusikan proses bermain peran yang telah dilakukan. Diskusi ini dapat dengan menilai

pemain atau mengusulkan untuk mengganti pemain maupun menilai jika alur bermain peran sudah lewat dari skenario. Penilaian ini untuk kemudian dievaluasi dan diperbaiki.

7. Memerankan Kembali

Pada tahap ini seharusnya siswa dapat memerankan lebih baik dari bermain peran yang sebelumnya. Siswa melakukan ulang bermain peran sesuai terhadap evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan memperbaiki kesalahan pada bermain peran yang dilakukan sebelumnya.

8. Berdiskusi dan Mengevaluasi

Pada tahap ini lebih ditekankan terhadap realitas permasalahan yang dibahas pada bermain peran. Realita yang dimaksud ialah keterkaitannya terhadap kenyataan dan manfaat yang diperoleh melalui bermain peran.

9. Berbagi dan Mengembangkan Pengalaman

Setelah kegiatan bermain peran selesai dilakukan selanjutnya ialah peserta didik berbagi dan mengembangkan pengalamannya terkait kegiatan bermain peran yang dimainkan. Siswa membagikan pengalaman terhadap kenyataan yang pernah dialami sesuai dengan topik yang ada pada bermain peran. Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan kesembilan langkah yang telah dipaparkan sebelumnya. Pada tahap awal, siswa diperkenalkan terhadap materi yang

akan diperankan. Tahap berikutnya siswa melakukan kegiatan bermain peran dan saat kegiatan berlangsung pengamat bertugas untuk mengamati jalannya kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran ditutup dengan mengevaluasi dan berdiskusi terkait pelaksanaan kegiatan bermain peran dan berdiskusi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang diperankan.

C. Karakteristik Siswa Kelas V SD

Siswa kelas V sekolah dasar umumnya memiliki rentang usia 10-11 tahun. Menurut Piaget terdapat tiga tahap perkembangan intelektual anak yaitu (1) tahap pra-operasional (2-7 tahun), (2) tahap operasi konkret (7-11 tahun), (3) tahap operasi formal (12 tahun ke atas).⁴³ Berdasarkan penjelasan tersebut siswa kelas V sekolah dasar berada pada tahap operasi konkret. Pada tahap ini anak memiliki kemampuan dalam mengelompokkan benda-benda yang memiliki ciri-ciri yang sama, menyusun benda-benda, menghitung, dan dapat memecahkan masalah sederhana. Anak sudah mulai berpikir konkret pada tahap ini artinya anak pada tahap ini mulai dapat mengembangkan logika dalam memecahkan suatu masalah sederhana. Untuk mengembangkan daya nalar, daya cipta, atau kreativitas anak, maka kepada anak perlu diberikan peluang-peluang untuk bertanya, berpendapat,

⁴³ Martinis Yamin, *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik* (Ciputat: Referensi, 2012), hh. 150-154.

atau menilai (memberi kritik) tentang berbagai hal yang terkait dengan pelajaran, atau peristiwa yang terjadi di lingkungannya.⁴⁴

Perkembangan bahasa pada usia sekolah dasar pada masa awal sekolah dasar anak menguasai perbendaharaan kata sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir anak telah dapat menguasai sekitar 5000 kata.⁴⁵ Perkembangan bahasa anak mulai ditandai dengan keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain. Tingkat berpikir anak mulai kritis ditandai dengan kegiatan bertanya yang menanyakan sebab-akibat. Anak menggunakan kata tanya seperti “kapan”, “bagaimana”, “kenapa” untuk menanyakan hal yang ingin diketahuinya.

Perkembangan emosi pada usia sekolah (khususnya di kelas-kelas tinggi, kelas 4, 5, dan 6), anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima dan disenangi orang lain.⁴⁶ Hal tersebut meningkatkan kesadaran pada anak untuk mengendalikan emosi. Pengendalian emosi tersebut diperoleh melalui peniruan terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. Untuk dapat menciptakan emosi positif bagi anak-anak selama proses pembelajaran maka guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif seperti guru perlu memiliki sifat ramah, adil, menghargai siswa, dan menciptakan kondisi kelas yang nyaman.

⁴⁴ Syamsu Yusuf L. N. dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hh. 61-62.

⁴⁵ *Ibid.*, h. 62.

⁴⁶ *Ibid.*, h. 63.

Perkembangan sosial pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris) kepada sikap bekerja sama (kooperatif) atau sosiosentris (mau memperhatikan orang lain.⁴⁷ Pada masa ini anak mulai ingin memiliki keinginan untuk berkelompok dengan teman sebaya sehingga merasa ingin diterima menjadi anggota kelompok. Dalam proses pembelajaran di kelas untuk dapat meningkatkan perkembangan sosial anak maka guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran secara berkelompok supaya anak dapat mengembangkan keterampilan sosial.

D. Pengertian Pengembangan Modul IPS Berbasis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Perjuangan Kemerdekaan Indonesia

Pengembangan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul membahas materi tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang disusun sesuai langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*

⁴⁷ *Ibid.*, h. 66.

melalui melalui proses pengidentifikasian, perancangan, uji coba dan penyempurnaan produk agar siswa dapat belajar secara mandiri.

Modul ini menyajikan materi perjuangan kemerdekaan Indonesia yang dikemas sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing*. Pengembangan modul ini untuk mengembangkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *role playing*. Pada modul ini pengembangan aktivitas siswa dilakukan dengan memuat materi perjuangan kemerdekaan Indonesia, kegiatan bermain peran, evaluasi bermain peran, lembar diskusi tentang evaluasi bermain peran, lembar kerja siswa, dan lembar evaluasi. Melalui pengembangan modul ini siswa dapat mudah mempelajari materi perjuangan kemerdekaan dan mengaitkan nilai-nilai yang terkandung pada materi perjuangan kemerdekaan melalui kegiatan evaluasi bermain peran.

Pengembangan modul IPS berbasis metode pembelajaran *role playing* sebagai sumber belajar tambahan dalam mempelajari materi perjuangan kemerdekaan indonesia. Melalui modul IPS ini dapat membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat di kelas V Sekolah Dasar. Materi perjuangan kemerdekaan indonesia merupakan materi yang terdapat di Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang tertulis dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS.

Tabel 2.1
Standar Kompetensi IPS Kelas V SD⁴⁸

Standar Kompetensi
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Tabel 2.2
Kompetensi Dasar IPS Kelas V SD Semester II
Materi Perjuangan Kemerdekaan Indonesia⁴⁹

Kompetensi Dasar
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan yang telah dilakukan terkait metode *role playing* dan pengembangan modul salah satunya ialah penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan. Adawiyah telah meneliti bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis baik instrumen tes maupun non-tes untuk presentase hasil data pemantau tindakan atau pada aktivitas guru dan siswa siklus I adalah 73,3% sedangkan pemantau tindakan non-tes pada siklus II aktivitas guru adalah

⁴⁸ BSNP, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), h. 180.

⁴⁹ *Ibid.*

sebesar 80% dan aktivitas siswa adalah 86,6% . Hasil analisis belajar IPS pada siklus I didapat dari rata-rata perolehan nilai sebesar 67%, sedangkan pada siklus II peningkatan dengan rata-rata 87%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adawiyah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.⁵⁰

Penelitian lain mengenai bahan ajar telah dilakukan oleh Tunnisa dalam penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Pendekatan PAKEM pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Tunnisa memperoleh hasil penelitian bahwa bahan ajar IPS berbasis pendekatan PAKEM layak digunakan oleh siswa kelas V SD setelah melakukan uji coba ahli terhadap bahan ajar IPS pendekatan PAKEM menghasilkan rata-rata keseluruhan yang dicapai sangat baik yaitu dengan presentase 92,17% berdasarkan hasil evaluasi formatif terhadap siswa pada tahap evaluasi *one to one* dan *small group* bahan ajar IPS berbasis pendekatan PAKEM layak digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengetahui suku bangsa dan kebudayaan Indonesia. Berdasarkan uji coba pada tahap *field test*

⁵⁰ Robii'atul Adawiyah, "Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan", *Skripsi* (Jakarta: PGSD FIP UNJ, 2016), hh. 93-94.

menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai sangat baik dengan presentase 90,57%.⁵¹

Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Afandi dengan judul Pengembangan Modul IPS SMP Kelas VIII Semester I dengan Tema Keunggulan Lokasi dan Kehidupan Masyarakat Indonesia menghasilkan modul yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar dengan hasil kualitas materi modul memperoleh skor akhir sebesar 4,08 dengan kategori baik. Kualitas modul dari aspek media memperoleh skor 4,38 dengan kategori baik. Modul mendapatkan tanggapan positif dari guru dan siswa dengan masing-masing memperoleh skor 4,20 dengan kategori baik dan 4,38 dengan kategori baik.⁵²

Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain, maka dalam pembelajaran IPS diperlukan metode dan bahan ajar yang sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPS. Adapun relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan kali ini adalah adanya hubungan dan penguatan dari peneliti sebelumnya karena pada salah satu variabel yang diangkat sama dan berkaitan dengan metode *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar serta penelitian lain

⁵¹ Indah Miraz Tunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Pendekatan PAKEM : Penelitian & Pengembangan pada Peserta Didik Kelas V SD", *Skripsi*, (Jakarta: PGSD FIP UNJ, 2015), h. 86.

⁵² Ashari Afandi, "*Pengembangan Modul IPS SMP Kelas VIII Semester I dengan Tema Keunggulan Lokasi dan Kehidupan Masyarakat Indonesia*", 2016, (<http://eprints.uny.ac.id/32347/1/Skripsi%20Full%2010416241028.swf>), hh. 6-7. Diunduh tanggal 14 Februari 2017.

menyebutkan kaitan penggunaan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran IPS. Penggunaan bahan ajar yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat memudahkan siswa dalam mempelajari IPS. pemilihan bahan ajar yang tepat disertai dengan metode yang tepat akan memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran IPS.