

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Unsur proses belajar memegang peranan yang vital dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses pembelajaran agar guru dapat memberikan bimbingan dan penyediaan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik.

“Belajar adalah usaha seseorang mencari tahu, misalnya mencari tahu tentang masalah yang ada dalam suatu objek. Dan belajara adalah peristiwa yang mengubah sifat seseorang dalam kondisi tidak tahu menjadi tahu, dan mewujudkan menjadi suatu pengetahuan.”¹

Berdasarkan pendapat Pamandhi jika diperdalam, sesuatu yang dianggap tidak tahu oleh orang yang sedang belajar di sekolah akan diubah menjadi pengetahuan dalam bentuk materi pelajaran. Pengetahuan yang sifatnya umum atau utuh tersebut agar dapat dipelajari dikemas dalam paket kecil berdasarkan sifat dan bentuknya. Maka seorang guru, pengetahuan yang akan disampaikan kepada siswanya hendaknya disesuaikan dengan karakter dan keinginan serta kemampuan anak.

“Beberapa pakar pendidikan berpendapat ten-tang devinisi pendidikan sebagai berikut.

a. Gagne

¹ Pamandhi, Hadjar dkk.. *Pendidikan Seni Di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2009)h.9

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas.

b. Traves

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

c. Cronbach

Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman.

d. Spears

Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.

e. Geoch

Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan.

f. Morgan

Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.”²

Dari enam pengertian tersebut tampak bahwa konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama yaitu sebagai berikut.

1. Belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Perilaku tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku tertentu seperti menulis, membaca, berhitung yang dilakukan secara sendiri-sendiri atau kombinasi dari berbagai tindakan.
2. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.
3. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

² Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka pelajar.2009)h.2

B. Tujuan Belajar

Dua bentuk tujuan belajar sebagai berikut.

- a. Tujuan belajar yang eksplisit atau *instruksional effect* yaitu tujuan belajar yang berbentuk pengetahuan dan keterampilan.
- b. Tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional atau *nurturant effect* yaitu tujuan belajar yang berbentuk kemampuan berfikir kritis, kreatif, sikap terbuka, demokratis, dan menerima orang lain³.

Berdasarkan pendapat Suprijono, tujuan belajar membentuk siswa supaya mempunyai pengetahuan yang luas, berfikir kritis, kreatif, serta mempunyai sikap terbuka dengan sesamanya dan mau menerima orang lain dengan baik.

C. Pengertian Hasil Belajar

“Beberapa pakar pendidikan berpendapat tentang hasil belajar sebagai berikut.

1. Gagne, lima kategori hasil belajar adalah sebagai berikut.

- a. Informasi Verbal

Dick: informasi verbal adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus.

- b. Keterampilan Intelektual

Dick : keterampilan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik.

- c. Strategi Kognitif

³ Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka pelajar.2009)h.5

Gagne : strategi kognitif mengacu kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengi-ngat, dan berfikir.

d. Sikap

Sikap mengacu pada kecenderungan unuk membuat pilihan atau keputusan unuk bertindak di bawah kondisi tertentu.

e. Keterampilan Motorik⁴

Gagne : Keterampilan motorik me-ngacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang teroganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan ketepatan, kekuatan dan kehalusan. “Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar.”⁵

Dari pendapat Anitah hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku ysng baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

D. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1) Faktor bahan atau hal yang dipelajari

Bahan atau hal yang dipelajari ikut menentukan bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung, dan bagaimana hasilnya agar dapat sesuai dengan yang diharapkan.

2) Faktor lingkungan

⁴ Hernawan, Asep Heri dkk. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2011)h.20-32

⁵ Anitah W., Sri Dkk.*Strategi Pembelajaran Di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2008)h.19

Faktor lingkungan terdiri dari :

a) Lingkungan alami

Yang dimaksud dengan lingkungan alami adalah keadaan lingkungan disekitar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti temperatur udara dan kelembaban. Belajar dengan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam kondisi pengab dan udara panas.

b) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang baik yang berwujud manusia maupun hal hal lain akan berpengaruh langsung dalam proses dan hasil belajar siswa. Siswa yang sedang belajar memecahkan persoalan dan dibutuhkan ketenangan, dengan kehadiran orang lain yang selalu mondar mandir didekatnya maka siswa tersebut akan terganggu.

3) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang ada dan pemanfaatannya telah dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang , faktor ini dapat berupa :

a) Hardware (perangkat keras) seperti gedung, perlengkapan belajar, alat praktikum.

b) Software (perangkat lunak), perangkat ini berupa kurikulum, program, peraturan dan pedoman pembelajaran.

4) Faktor kondisi individu siswa

Faktor kondisi individu siswa mencakup dua hal yaitu :

a) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran seorang siswa. Seorang siswa yang dalam kondisi bugar jasmaninya akan berlainan dengan belajarnya siswa yang dalam keadaan kelelahan. Disamping kondisi fisiologis umum, hal yang tidak kalah penting adalah kondisi panca indra, terutama penglihatan dan pendengaran.

b) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif

E. Pembelajaran IPS

Berdasarkan pendapat Sardjio (2008:1.4) “Pembelajaran yang baik dan terarah itu tidak terlepas dari peran kurikulum, khususnya kurikulum IPS tahun 2006 yang menganut istilah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada kurikulum IPS SD tahun 2006 sifatnya hanya memberi rambu-rambu untuk kedalam dan keluasan materi dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan di sini aspirasi setempat (muatan lokal) dapat dituangkan kedalam proses pembelajaran IPS terpadu. Di dalam kompetensi dasar, terdapat kata kerja operasional yang menunjukkan cara pembelajaran yang disarankan. Apabila ditelaah maka kata kerja operasional tersebut mengacu pada cara belajar aktif, misalnya: membuat, menunjukkan, menceritakan, mencari, menggunakan, mengamati, dan menggambar. Untuk materi pembelajaran IPS SD terdiri dari materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Materi IPS SD tidak tampak secara nyata, namun tertata secara terpadu di dalam standar kompetensi yang dimulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Untuk sistem

pembelajaran IPS SD pada kelas I sampai kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan untuk kelas IV sampai VI dilaksanakan melalui pendekatan pelajaran.”⁶

1. Tujuan Pembelajaran IPS

“Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Selain itu, IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini, Bloom membagi tujuan pembelajaran IPS yang terkenal dengan Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom sebagai berikut.

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Pembelajaran IPS bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengertian, mengasah intelegensi dan meningkatkan keterampilan berpikir. Tujuan kognitif ini terbagi kedalam enam tingkatan. Tujuan tersebut sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*).
- 2) Pemahaman (*Comprehension*).
- 3) Aplikasi (*Application*).
- 4) Analisis (*Analysis*)

⁶ Sardjiyo dkk. *Pendidikan IPS Di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2008)h.4

- 5) Sintesis (*Synthesis*).
- 6) Evaluasi (*Evaluation*).

b. Aspek Afektif

Aspek afektif dalam pembelajaran IPS mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi serta derajat penerimaan atau penolakan siswa pada materi pembelajaran IPS yang diberikan. Tujuan afektif ini terbagi kedalam lima tingkatan. Tujuan tersebut sebagai berikut.

- 1) Penerimaan (*receiving*).
- 2) Tanggapan (*responding*).
- 3) Penghargaan (*valuating*).
- 4) Pengorganisasian (*organization*).
- 5) Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*characterization by value*).

c. Aspek Psikomotorik

Aspek perilaku mencakup perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik (gerakan).

Tujuan psikomotorik ini terbagi kedalam lima tingkatan. Tujuan tersebut sebagai berikut.

1) Imitasi

Imitasi yaitu kemampuan menirukan gerakan yang telah diamati seperti mengamati, menirukan (gerakan) sederhana.

2) Memanipulasi

Memanipulasi yaitu menggunakan konsep untuk melakukan gerakan sesuai dengan instruksi.

3) Presisi

Presisi yaitu melakukan gerakan dengan benar seperti dapat mengartikulasikan gerakan apabila mengalami kesalahan dan melakukan sesuatu dengan akurat.

4) Artikulasi

Artikulasi yaitu merangkaikan berbagai gerakan secara berkelanjutan dan terintegrasi seperti mengkoordinasikan beberapa kemampuan.

5) Naturalisasi

Naturalisasi yaitu melakukan gerakan secara wajar dan efisien sertatelah menjadi bagian dari kebiasaannya seperti melakukan sesuatu secara terbiasa.”⁷

2. Hakikat IPS

“IPS secara resmi dipergunakan di Indo-nesia sejak tahun 1975 sampai sekarang, yang mana pengertian dari IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Dimana ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat. Obyek dari IPS adalah aspek kehidupan manusia dikaji berdasarkan satu kesatuan gejala sosial atau masalah sosial, yang mana

⁷ Sumaatmadja, Nursid. *Konsep Dasar IPS.* (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2003)h.10

tempat pembelajarannya diajarkan pada ting- kat rendah persekolahan (SD-SMA).”⁸

“Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengintegrasikan ilmu- ilmu sosial dengan humaniora, sehingga tidak lain Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Memang pengetahuan sosial yang diperoleh secara alamiah dalam kehidupan sehari-hari, telah ada dalam diri kita masing- masing namun, hal tersebut belum cukup mengingat kehidupan masyarakat dengan segala persoalannya itu makin berkembang. Untuk menghadapi kehidupan yang demikian itu ilmu pengetahuan sosial yang didapat secara alamiah tidaklah cukup untuk menghadapinya. Di sini, peran pendidikan formal khususnya pendidikan ilmu pengetahuan sosial menjadi tuntutan yang tidak dapat diabaikan lagi. Berkaitan dengan tantangan yang dihadapi tiap orang dalam kehidupan, terutama tantangan yang akan dihadapi anak didik di hari mendatang IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta masyarakat dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut maka proses pembelajaran IPS meliputi aspek kognitif, psikomotorik, afektif dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan ini.”⁹

⁸ Sardjiyo dkk. *Pendidikan IPS Di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2008)h.30

⁹ Sumaatmadja, Nursid. *Konsep Dasar IPS*.(Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2003)h.9

Berdasarkan pendapat para ahli pendidikan diatas, maka penulis menyimpulkan ilmu pengetahuan sosial berhubungan dengan perilaku individu dalam suatu sistem sosial atau hubungan antara manusia yang dapat mempengaruhi interaksi sosial. Contoh pengetahuan tentang aturan, hukum, moral, nilai, bahasa dan lain sebagainya. Pengetahuan tentang hal di atas muncul dalam budaya tertentu sehingga dapat berbeda antara kelompok yang satu dengan yang lain. Pengetahuan sosial dibentuk dari interaksi seseorang dengan orang lain. Ketika anak melakukan interaksi dengan temannya, maka kesempatan untuk membangun pengetahuan sosial dapat berkembang. Ilmu pengetahuan sosial merupakan bidang pengajaran yang diberikan di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan sosial yang berisikan konsep dan pengalaman belajar yang dipilih dan ditata atau diorganisikan dalam kerangka studi keilmuan sosial.

Bila dilihat dari pendapat pakar pendidikan di atas, ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, Tata Negara, dan Sejarah. IPS yang diajarkan di SD terdiri atas dua bahan kajian pokok yaitu Pengetahuan Sosial mencakup lingkungan Sosial, Ilmu Bumi, Ekonomi, dan Pemerintahan. Bahan kajian Sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

“Untuk memahami karakteristik pembelajaran IPS, pertama perlu dipahami dulu karakteristik IPS. Karakteristik IPS bahwa bahan yang disajikan itu adalah bahan yang dipilih menurut sifatnya yang esensial. Materi IPS itu cukup luas mencakup berbagai aktifitas manusia dalam berbagai perspektif. Maka dari itu perlu ditentukan oleh guru sebagai pengembangan kurikulum, peristiwa, fakta konsep, generalisasi mana yang dijadikan bahan pembelajaran.

Materi yang disajikan dalam IPS itu merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang digunakan untuk tujuan pedagogis di sekolah. Melihat penjelasan tersebut dapat dikemukakan bahwa pengungkapan peristiwa, fakta, konsep, generalisasi dalam kurikulum IPS 2006 kelas tiga dibatasi dalam beberapa contoh saja. Berdasarkan kurikulum tersebut maka mata pelajaran IPS kelas tiga dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis anak didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Oleh karena itu pengajaran atau pembelajaran IPS perlu diketahui guru sebagai tenaga pendidik.

Pengajaran atau pembelajaran IPS harus dapat mengembangkan kemampuan anak didik untuk hal-hal cakupan pengajaran atau pembelajaran IPS dalam semester I sebagai berikut.

- 1) Menceritakan lingkungan alam dan buatan sekitar rumah, sekolah.
- 2) Pemeliharaan lingkungan alam dan buatan sekitar rumah.
- 3) Membuat denah dan peta lingkungan sekitar rumah dan sekolah.
- 4) Melakukan kerjasama di sekitar rumah.

Ruang lingkup cakupan pengajaran IPS mengikuti konsep *expanding communities of men* baik keluasannya maupun kedalamannya. Kepada siswa diajarkan lingkungan kehidupan dari yang terdekat dengan dirinya yaitu keluarga, kemudian berkembang ke lingkungan hidup yang lebih luas yaitu sekolah, RT/RW desa, kota, provinsi sendiri melalui aspek-aspek sosiologis, geografis, ekonomis, dan sejarah. Juga perlu diperhatikan guru tentang hubungan antara pengajaran atau pembelajara IPS dengan kandungan PKn, khususnya yang berkenaan dengan pembentukan nilai dan sikap serta hubungannya dengan pembentukan masyarakat dan penataan susunan pemerintahan di daerahnya sendiri.

Berdasarkan pengertian tersebut tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran IPS dengan baik. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan.

Pengajaran atau pembelajaran IPS itu berkenaan dengan pengenalan dan pemahaman anak didik terhadap berbagai peristiwa yang terjadi pada masa kini, yaitu yang dikenal dengan isu sosial. Oleh karena ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan

yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Pembelajaran Pendidikan IPS juga benar-benar harus mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.”¹⁰

F. Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS

1. Pengertian Metode Pembelajaran

“Metode pembelajaran adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajarannya. Untuk menetapkan terlebih dahulu apakah sebuah metode dapat disebut baik, diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor. Faktor yang dimaksud sebagai berikut.

a. Tujuan

Tujuan yang berbagai jenis dan fungsinya.

b. Anak Didik

Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya.

c. Situasi

Situasi yang berbagai-bagai keadaannya.

d. Fasilitas

¹⁰ Sardjiyo dkk. *Pendidikan IPS Di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2008)h.5-13

Fasilitas yang berbagai kualitas dan kuantitasnya.

e. Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.”¹¹

2. Pengertian Metode Bermain Peran (Role Play)

“Bermain peran adalah kegiatan pem-belajaran yang menekankan kenyataan dimana siswa diturut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.”¹²

“Bermain peran adalah metode untuk menghadirkan peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya menilai keunggulan dan kelemahan masing-masing peran ter-sebut, kemudian memberikan saran pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.”¹³

Berdasarkan pendapat Mahsunah metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

“Dengan bermain peran, guru mengajak pebelajar untuk memahami pengertian perilaku sosial, perannya dalam interaksi sosial, dan cara-cara memecahkan masalah sosial dengan cara yang lebih efektif. Secara khusus bermain peran membantu pebelajar mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi tentang isu-isu sosial, mengembangkan

¹¹ Surakhmad, Winarno. *Metodologi Pengajaran Nasional*. (Bandung: Jemmars.1979)h.75-76

¹² Ibid.h.102

¹³ Mahsunah, Dian dkk. *.PLPG Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2012*. (Semarang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2012)h.388

empati terhadap orang lain dan berusaha meningkatkan keterampilan sosial pebelajar.”¹⁴

Berdasarkan pendapat pakar pendidikan tersebut, maka melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.

3. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Play)

“Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
- b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- d. Menyediakan dasar-dasar diskusi yang konkret.
- e. Menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik.

¹⁴ Anita W., Sri Dkk. *Strategi Pembelajaran Di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.2008)h.17

- f. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Dari pendapat Hadjar tersebut, tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut.

- a. Untuk motivasi siswa.
- b. Untuk menarik minat dan perhatian siswa.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak.
- d. Menarik siswa untuk bertanya.
- e. Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.
- f. Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.”¹⁵

4. Langkah-Langkah dan Persiapan Bermain Peran (Role Play)

Langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok siswa.
- d. Memberi penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing kelompok mengamati skenario yang sedang dipergakan.

¹⁵ Hadjar, Ibnu dkk. *Modul PLPG Kelompok Guru PAI*. (Semarang: Panitia PLPG LPTK Rayon 6 Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.2012)h.43

- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembarkerja untuk membahas.
- h. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- i. Evaluasi.
- j. Penutup.”¹⁶

“Langkah-lanagkah penerapan metode ber-main peran sebagai berikut.

- 1) Menetapkan topik. Topik tersebut sebagai berikut.
 - a) Konflik interpersonal.
 - b) Konflik antar golongan.
 - c) Perbedaaan pendapat.
- 2) Tunjuk beberapa peserta didik maju kedepan untuk memerankan karakter tertentu: 10-15 menit.
- 3) Mintalah siswa yang di tunjuk untuk bertukar peran.
- 4) Hentikanlah *role playing* apabila sudah mencapai klimaksnya atau dirasa sudah cukup.
- 5) Pada saat peserta didik memerankan karakter tertentu di muka kelas, peserta didik yang lainnya diminta untuk mengamati dan menuliskan tanggapan mereka.
- 6) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.”¹⁷

¹⁶ Saminanto. *Ayo Praktik PTK*.(Semarang: RaSAIL Media Group.2012)h.39-40

¹⁷ Hadjar, Ibnu dkk. *Modul PLPG Kelompok Guru PAI*. (Semarang: Panitia PLPG LPTK Rayon 6 Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.2012)h.43