

BAB II

KAJIAN PUSTAKA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI POKOK PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut A. Kosasih Djahiri "IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan". (Sapriya, dkk., 2007 : 7). Selanjutnya pengertian IPS ini akan penulis bahas lebih luas pada kajian teori.

Dalam kurikulum 1975 disebutkan bahwa IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah mata pelajaran ilmu sosial. Selanjutnya dalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah di arahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

"Istilah IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies*" (Sapriya *et al.* 2003: 3).

“Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat di tinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu” (Ischak *et al.* 1997: 135).

Social Science Education Council (SSEC) dan *National Council for Social Studies (NCSS)* menyebut IPS sebagai "*Social Science Education*" dan "*Social Studies*." Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin.

Jadi dapat disimpulkan bahwa IPS adalah seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam kerangka pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD adalah mata pelajaran fusi/gabungan dari berbagai studi sosial yang ada dan menyoroiti berbagai fenomena dan masalah sosial yang disajikan secara terpadu.

IPS sebagai mata pelajaran di sekolah dasar memiliki garapan yang harus dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia dalam lingkungan masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat tersebut bukan pada teori dan keilmuannya saja, melainkan pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan. Dari gejala dan masalah sosial tadi ditelaah, dianalisis faktor-faktornya, sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya.

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah di arahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD adalah mata pelajaran fusi/gabungan dari berbagai studi sosial yang ada dan menyoroiti berbagai fenomena dan masalah sosial yang disajikan secara terpadu.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Proses pembelajaran IPS mempunyai karakteristik khusus yang membedakan dengan pembelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya (Geografi, Sejarah, Ekonomi, Hukum dan lain-lain). Menurut Djahiri (1979: 4) karakteristik pembelajaran IPS adalah:

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
- c. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- d. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
- e. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Esensi tujuan pengajaran IPS di SD adalah pengembangan kemampuan dan sikap rasional yang bermuara pada pembentukan individu sebagai aktor sosial yang cerdas. Aktor sosial yang cerdas tidak lain dari anggota masyarakat yang matang secara rasional dan secara emosional atau cerdas secara rasional dan emosional.

Tujuan Mata pelajaran IPS di SD tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling berpengaruh antara IPS, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- c. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki lingkungan sekitar, memecahkan masalah dengan membuat keputusan
- d. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan sosial
- e. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.

- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan sosial tersebut.

d. Ruang lingkup materi IPS

Ruang lingkup materi IPS di SD meliputi:

- a. Keluarga
- b. Wilayah sekitar
- c. Wilayah propinsi
- d. Pemerintah daerah
- e. Negara Republik Indonesia
- f. Pengenalan kawasan dunia
- g. Kegiatan ekonomi

3. Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di kelas V mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi

tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS di kelas V dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS di kelas V bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
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 kompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di kelas V meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, berkelanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Prilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS yang harus dikuasai siswa kelas V dalam kurikulum 2006 adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelsa V Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>1. Menghargai beberapa peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.</p>	<p>1.1 mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.</p> <p>1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.</p> <p>1.3 Mengenal keragaman dan kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.</p> <p>1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.</p> <p>1.5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.</p>

Tabel 2.2
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelsa V Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	3.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. 3.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan. 3.3 Menghargai dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. 3.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran IPS pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi ini harus dikaitkan dengan tantangan yang dihadapi tiap orang dalam kehidupannya, terutama tantangan yang akan dihadapi peserta didik di hari-hari mendatang.

Sesuai dengan tantangan tersebut, pendidikan IPS pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi ini bertujuan membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang bisa menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Untuk mencapai tujuan yang di uraikan di atas, maka pembelajaran IPS pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi, peserta didik harus mempunyai pengalaman belajar adalah sebagai berikut :

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi sekitar Proklamasi (Peristiwa Rengasdengkok, penyusunan teks proklamasi dan detik-detik proklamasi).
2. Membuat tahapan peristiwa menjelang proklamasi dalam bentuk garis waktu.
3. Menjelaskan peranan tokoh yang terlibat dalam peristiwa proklamasi.
4. Membuat riwayat singkat tentang tokoh-tokoh penting dalam peristiwa Proklamasi, misalnya Ir. Soekarno, Moh. Hatta, A. Soebardjo, Fatmawati dan lain-lain.
5. Membiasakan nilai-nilai kepahlawanan dalam perilaku sehari-hari.

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Mulyani dan Johar 1998/1999 (Zainal, 2007: 40) pengertian metode adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi

pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya hasil belajar anak yang memuaskan.

Sedangkan Menurut Nelson Siregar 1998 (Zainal, 2007: 40) metode merupakan cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk mencapai maksud dan tujuan yang ditentukan dalam proses pembelajaran.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Yusuf *et al.* 1992: 78) bermain peran memiliki arti yaitu bermain melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, sedangkan peran adalah memainkan atau berperan melakukan sesuatu dalam sandiwara. Bermain peran dari pengertian kamus tersebut adalah memainkan atau berperan melakukan sesuatu dalam sandiwara.

Kemudian Bermain peran juga merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan dalam rangka penelaahan perilaku sosial dan nilai sehingga individu menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain serta beroleh kejelasan atas kedudukan dirinya. (Yusuf *et al.* 1992: 78).

Menurut Sudjana (1989: 84) “Pada dasarnya bermain peran adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.”

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diuraikan diatas pada hakikatnya bermain peran adalah bentuk permainan yang memainkan untuk menelaah prilaku sosial dan nilai-nilai sosial sehingga peserta didik dapat menghayati perasaan, dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga akan terjadi proses belajar.

2. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS

Bermain peran dalam pelaksanaannya perlu adanya langkah-langkah yang ditempuh diantaranya menurut Hasibuan (1985: 27) langkah-langkah pelaksanaan bermain peran sama dengan langkah pelaksanaan simulasi yaitu:

- a. Menentukan topik dan tujuan.
- b. Memberikan gambaran kelompok peranan yang dimainkan secara garis besar situasi yang akan diperankan.
- c. Mengorganisasikan kelompok, peranan yang akan diperankan.
- d. Pemilihan pemegang peranan.
- e. Memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan.
- f. Memberikan kesempatan mempersiapkan kepada pemegang peran.
- g. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan bermain peran
- h. Pelaksanaan bermain peran.
- i. Evaluasi dan pemberian balikan
- j. Latihan ulang.

Menurut Yusuf *et al.* (1992: 80) langkah-langkah bermain peran ini diantaranya:

- a. Pemanasan
- b. Memilih peranan
- c. Menyiapkan pengamat
- d. Menyiapkan tahap-tahap pemeranan
- e. Memainkan peran

- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Pemeranan Ulang
- h. Tukar pengalaman dan menarik generalisasi.

Pidarta (1990: 84) mengemukakan langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Menceritakan kejadian atau kasus
- b. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan yang berkaitan dengan cerita
- c. Tanya jawab
- d. Mengidentifikasi peran yang ada dalam cerita dan menentukan pemain, pelaksanaan bermain peran
- e. Evaluasi dan Tanya jawab tentang permainan
- f. Mengulangi permainan
- g. Penilaian dan komentar
- h. Diakhiri dengan ringkasan yang dimainkan.

Sedangkan Sudjana (1989: 90) langkah-langkah bermain peran dalam pelaksanaannya antara lain:

- a. Guru menentukan topik dan tujuan.
- b. Guru memberikan gambaran garis besar.
- c. Guru membentuk kelompok, peranan, ruangan, materi, dan alat yang diperlukan.
- d. Guru memilih pemain.

- e. Guru memberikan penjelasan tentang yang harus dilakukan para pemain
- f. Guru memberikan kesempatan bertanya mengenai hal-hal yang berkenaan dengan bermain peran
- g. Guru memberikan kesempatan untuk menyiapkan diri
- h. Guru menetapkan waktu untuk melaksanakan pemeranan
- i. Siswa melaksanakan pemeranan guru mengawasi, memberi saran
- j. Siswa secara kelompok mendiskusikan hasil pemeranan
- k. Siswa membuat kesimpulan hasil pemeranan.

Dari pendapat-pendapat diatas, tentang langkah-langkah bermain peran jelaslah bahwa langkah-langkah bermain peran yaitu: diawali dengan menentukan masalah atau topik yang akan diperankan dan diakhiri dengan mengevaluasi hasil kegiatan belajar. Adapun langkah-langkah yang akan diperankan peneliti pada penelitian tindakan ini adalah langkah-langkah bermain peran menurut Hasibuan. Bermain peran digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat ditinjau dari segi proses dan hasil kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan proses pengajaran banyak dipengaruhi oleh faktor yang datang dari dalam individu peserta didik maupun dari luar diri individu, seperti sarana dan prasarana yang memungkinkan untuk timbulnya proses pengajaran, sedangkan keberhasilan pembelajaran ditinjau dari segi hasil yang didasari asumsi bahwa makin besar usaha untuk menciptakan kondisi dalam proses pembelajaran, makin tinggi pula hasil atau produk pengajaran itu.

3. Manfaat Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan bermain peran dalam pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran yang lebih efektif sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menambah aktivitas belajar peserta didik.

Manfaat Bermain peran, seperti dikemukakan oleh Yusuf *et al.* (1992: 78)

yaitu:

- a. Menghayati suatu kejadian yang sebenarnya merupakan realitas kehidupan
- b. Memahami sebab-sebab suatu peristiwa
- c. Mempertajam kepekaan indera fisik dan psikis para peserta didik atas suatu problem kehidupan
- d. Penyaluran atau pelepasan ketegangan perasaan-perasaan peserta didik
- e. Sebagai alat pendiagnosis kemampuan dan kebutuhan siswa
- f. Pembentukan konsep diri
- g. Menggali peran-peran manusia dalam suatu kehidupan
- h. Menggali dan menelaah nilai-nilai serta peranan budaya dalam kehidupan antar budaya
- i. Membantu siswa dalam mengklasifikasikan, mengklarifikasikan pola fikir, berbuat dan terampil dalam mengambil keputusan sendiri.
- j. Media pembinaan stuktur sosial dalam system nilai selengkapnya
- k. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, dan analitis berkomunikasi dan hidup dalam berkelompok
- l. Meneliti siswa kearah pengendalian dan pembaharuan perasaan cara berfikir dan perbuatannya.

Hasibuan (1986: 27) “Manfaat bermain peran adalah 1) Melatih keterampilan tertentu bagi kehidupan sehari-hari; 2) memperoleh pemahaman tentang konsep dan prinsip; dan 3) melatih memecahkan masalah.”

Dalam mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal yakni: 1) kualitas pemeranan; 2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; 3) persepsi peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat metode bermain peran dapat disimpulkan bahwa peranan metode bermain peran yaitu 1) dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi; 2) siswa tidak saja mengerti persoalan sosial psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia, seperti halnya penonton film atau sandiwara, yang ikut hanyut dalam suasana film seperti, ikut menangis pada adegan sedih, rasa marah, emosi, gembira dan lain sebagainya; 3) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

4. Kelebihan dan Kelemahan bermain Peran

a. Kelebihan Bermain Peran

Kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kreativitas siswa (dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi)
- b. Memupuk kerjasama antara siswa.

- c. Menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama.
- d. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.
- e. Memupuk keberanian berpendapat di depan kelas.
- f. Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.

b. Kelemahan Bermain Peran

Kelemahan metode bermain peran yaitu:

- a. Adanya kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan tak tercapai.
- b. Pendengar (siswa yang tak berperan) senang mentertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana.

C. Penerapan Metode Bermain Peran Pada materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi

Strategi pembelajaran metode bermain peran pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi berpusat pada peserta didik dan peran serta guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pada dasarnya ciri utama pembelajaran tersebut menitikberatkan pada keaktifan siswa, dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara kritis dan analitik serta memberikan motivasi belajar relative tinggi karena pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, mediator siswa dalam kegiatan belajar.

Penerapan metode bermain peran pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi bertujuan untuk mengefektikkan perilaku pembelajaran siswa, perubahan perilaku sebagai hasil usaha individu berdasarkan pengalamannya

dalam berinteraksi dengan lingkungan agar dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Unsur-unsur/elemen-elemen yang secara signifikan mempengaruhi keefektifan perilaku belajar dikemukakan oleh Dollar and Miller (Makmun, 2005: 164) sebagai berikut:

- a. Adanya motivasi (*drives*) siswa harus menghendaki sesuatu
- b. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu.
- c. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu.
- d. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu.

Belajar itu merupakan aktivitas yang berproses, sudah tentu didalamnya terjadi perubahan-perubahan yang bertahap perubahan-perubahan tersebut timbul melalui fase-fase yang antara satu dengan yang lainnya bertalian secara berurutan dan fungsional.

Menurut Jerome S. Brunner (Mudjakir dan Sutrisno, 1995: 38) dalam proses belajar siswa menempuh tiga fase yaitu:

- a. Fase informasi (tahap penerimaan materi)
- b. Fase transformasi (tahap pengubahan materi)
- c. Fase evaluasi (tahap penilaian materi).

Menurut Writig (Mudjakir dan Sutrisno, 1995: 38) setiap proses belajar selalu berlangsung dalam tiga tahapan yaitu:

- a. *Acquissition* (tahap perolehan/penerimaan informasi)

- b. *Storage* (tahap penyimpanan informasi)
- c. *Retrieval* (tahap mendapatkan kembali informasi).

Fase-fase dalam proses belajar merupakan cara-cara atau langkah-langkah khusus dalam memperoleh pengetahuan baru sehingga tercapainya tujuan belajar.

Menurut Mudjakir dan Sutrisno (1995: 38) ada tiga manifestasi (perwujudan) yang utama dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya:

- a. Kebiasaan (habit)

Kebiasaan merupakan cara berperilaku seseorang yang bersifat tetap, seragam dan otomatis. Kebiasaan ini terbentuk sejak masa kanak-kanak, melalui peniruan terhadap perilaku orang dewasa.

- b. Keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan individu dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu yang memerlukan perhatian khusus dan kesadaran intelektual yang tinggi.

- c. Asosiasi

Asosiasi merupakan kemampuan menghubungkan dua buah objek atau berupa stimulus dan respon terhadap peserta didik.

Berdasarkan konsep di atas mengenai fase-fase belajar dan manifestasi (perwujudan) yang utama dalam kegiatan belajar mengajar, maka berbanding lurus dengan hasil belajar IPS yakni kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Derajat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar IPS.

Horward Kingsly (Mudjakir dan Sutrisno, 1995: 38) “Membagi tiga macam hasil belajar, yakni a) ketrampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita.” Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Sedangkan Gagne (Mudjakir dan Sutrisno, 1995: 38) “Membagi lima hasil belajar, yakni a) informasi verbal, b) keterampilan verbal, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) ketrampilan motoris.”

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar “Membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.” (Sudjana, 2002: 22).

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sintensis, dan evaluasi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, a) gerakan refleks, b) keterampilan gerakan dasar, c) kemampuan perseptual, d) keharmonisan atau ketepatan, e) gerakan keterampilan, f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Rakhmat *et al.* (Sanjaya, 2006: 99) hasil belajar dapat tercapai selain melalui fase-fase dan manifestasi (perwujudan) yang utama dalam kegiatan

belajar mengajar juga dipengaruhi oleh faktor-faktor belajar siswa yang dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1. Faktor Internal Siswa

Faktor internal adalah Faktor yang berasal dari diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmani) dan aspek psikologis (yang bersifat rohani) seperti kesehatan, cacat tubuh, tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi siswa.

2. Faktor eksternal Siswa

Faktor eksternal adalah faktor dari luar atau lingkungan siswa. Faktor tersebut yaitu: (1) lingkungan Sosial seperti lingkungan sekolah dan keluarga. Lingkungan sekolah berupa para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas yang mempengaruhi semangat belajar siswa, lingkungan keluarga berupa sifat-sifat orang tua, ketegangan dalam belajar, dan letak rumah; (2) lingkungan Non-sosial seperti gedung sekolah dan letaknya, alat-alat belajar, rumah tempat tinggal siswa, keadaan cuaca dan waktu belajar. Faktor tersebut dianggap dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

3. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar adalah segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

