

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Model Pembelajaran**

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Sebagai andalan pendidikan nasional, lembaga pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan terkini guna mempersiapkan peserta didik menghadapi persaingan global. Dimulai dengan manajemen pelatihan, perlu dilakukan perbaikan proses pelatihan, strategi, metode, atau penilaian untuk mencapai tujuan pelatihan. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran di kelas memenuhi kebutuhan siswa dengan karakteristik yang beragam, guru perlu mengenal metode pembelajaran.

Hal ini karena memiliki pemahaman menyeluruh tentang pendekatan guru memastikan bahwa siswa akan mempelajari atau menyelesaikan materi kompetensi dengan cara yang paling efisien. Memilih pendekatan yang

tepat dapat sangat meningkatkan pembelajaran di kelas bagi siswa.<sup>5</sup>

Masa depan rakyat sedang dipersiapkan melalui pendidikan. Melalui pendidikan, individu dapat mengubah diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka setiap hari. Secara alami, kita perlu menjadi lebih baik dengan belajar keras dan tidak putus asa. Bagi guru, belajar adalah rute utama untuk mewujudkan potensi penuh mereka. Dia belajar mendekonstruksi dan mengadvokasi kecerdasannya sendiri dan anak-anak.

Kami menyadari bahwa guru bertanggung jawab atas pembelajaran siswa, sehingga hanya ada sedikit kesempatan bagi siswa untuk berbicara, menyuarakan pendapatnya, atau memanfaatkan keterampilan bahasa tambahan. Guru terlalu asyik menjelaskan topik kepada siswa, yang menyebabkan hal tersebut. Ustad Mahmud Yunus menegaskan, “Metode lebih penting daripada

---

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi pendidikan dengan pendekatan Baru*, cet ke-7, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2022), hal.201

materi itu sendiri.” Pesan guru menarik bagi siswa dari sudut pandang mereka, meskipun faktanya tidak jelas.

Sebagai seorang guru, sudah barang tentu ia harus mampu melihat potensi yang dimiliki murid-muridnya. Jangan membuat kesalahan dengan berpikir bahwa anak-anak bodoh atau tidak mampu berpikir kritis. Di Indonesia, misalnya, seorang guru meminta siswanya untuk menulis sebuah esai di mana mereka membandingkan dan mengontraskan pengalaman mereka sendiri dengan pengalaman teman dan keluarga mereka. Pada awalnya, siswa mungkin berpikir bahwa menulis itu sulit dan memakan banyak waktu.

Mereka tidak tahu harus mulai dari mana. Di buku catatan Anda, apa yang akan Anda tulis sebagai kata pertama Anda. Banyak dari mereka mengatakan mereka tidak bisa melakukannya karena sulit. Dalam situasi seperti ini, guru harus penuh perhatian dan memberikan bantuan dengan segera tanpa berkonsentrasi pada pekerjaannya sendiri. Ada beberapa pilihan mendekati

para siswa, pertama-tama dia berbicara singkat dengan mereka. Alih-alih menanyakan kesulitan siswa, guru bebas menanyakan langsung fokus sasaran. Pertanyaan seperti, misalnya: Pernahkah Anda berjalan-jalan sebelumnya.

Akibatnya, anak akan diminta untuk segera mengingat peristiwa yang sebelumnya tidak diingat. Siswa akan dengan cepat menuliskan tujuan mereka. Peran guru sangat krusial saat ini dalam upaya menghidupkan potensi intelektual atau kreatif siswa yang terpendam. Untuk menulis esai yang sukses, seorang guru bahasa Indonesia yang baik harus terlibat dalam kegiatan menulis tentang pengalaman masa kecil pribadi. Guru anak akan menjadi pendamping yang bisa diandalkan. Selain itu, di akhir kelas, setiap siswa membuat karya berdasarkan pengalaman pribadi bersama dengan siswa lain.

Semua guru harus bisa mengajar di depan kelas. Di luar kelas, kelompok siswa dapat menerima pelatihan di mana saja. Membantu siswa sepanjang jalan adalah bagian dari pengajaran. Dengan mempertimbangkan

individualitas siswa, pengertian ini menunjukkan bahwa siswa yang aktif adalah siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran sedangkan pengajar hanya menunjukkan dan mengarahkan. Lalu apa yang menyebabkan siswa kesulitan mengarahkan? Siswa harus dapat belajar lebih kreatif dengan cara ini daripada menunggu guru untuk mengajari mereka informasi tambahan.

Mengajar menyajikan kesulitan bagi guru. Ketika mereka mengajar, mereka harus berhadapan dengan sekelompok orang hidup yang perlu diajar dan dilatih untuk menjadi dewasa. Setelah melalui proses pendidikan dan pengajaran, siswa diharapkan menjadi orang dewasa yang berakhlak mulia, sadar akan tanggung jawabnya, dan berjiwa wirausaha swasta. Seperangkat pedoman untuk melaksanakan kegiatan pendidikan, khususnya yang menyangkut distribusi materi pendidikan kepada siswa, secara harfiah disebut sebagai "metode".<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi pendidikan dengan pendekatan Baru*, cet ke-7, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2022), hal. 201.

Ini adalah kumpulan strategi, jalur, dan pendekatan yang digunakan pendidik di kelas untuk membantu siswa ikuti kompetisi khusus atau tujuan pembelajaran yang tercantum pada silabus. memungkinkan siswa untuk menguasai materi atau tahu bagaimana menggunakannya. Strategi untuk mencapai tujuan tertentu disebut metode.

Kerugian dari metode ini adalah memungkinkan Anda melihat sempit dan lebar. Metode tersebut hanya mengacu pada mata pelajaran yang akan diajarkan dan menawarkan sedikit pilihan manajemen dalam arti sempit. Dalam pengertian lain, metode adalah strategi yang dicoba dan benar yang, ketika diterapkan pada tugas tertentu, lebih cepat, lebih efisien, dan lebih baik dalam mencapai tujuan.

Makna pendekatan yang lebih luas terkait dengan nilai-nilai yang dianut banyak, seperti nilai-nilai subjek yang akan dibentuk, sikap dan karakter, ada hubungannya dengan bagaimana kehidupan demokrasi mempengaruhi nilai-nilai masyarakat dan keadaan tertentu. Masing-

masing faktor tersebut tidak dapat dipisahkan dari metode pendidikan. Ini mencakup istilah, strategi, pendekatan, teknik, dan seni yang mirip satu sama lain dan berkolaborasi untuk mendukung dan meningkatkan satu sama lain. Itu tidak terpisah.

Implementasi meliputi istilah, aliansi, lainnya, strategi, pendekatan, teknologi, dan seni. Guru saat ini memainkan peran penting dalam pengelolaan kelas mereka karena setiap metode melengkapi dan meningkatkan yang lain. Membuat pelajaran adalah tempat yang bermanfaat, berkesan, dan menyenangkan untuk belajar ketika Anda benar-benar memahami topiknya dan bangga dengan potensinya. Pemilihan metode pembelajaran yang alami, dinamis, dan sinkron dengan perkembangan IPTEK mutlak diperlukan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Siswa mampu menguasai keterampilan mereka tanpa merasa terbebani saat mereka belajar. Di kelas, siswa mengembangkan

kreativitas dan keterampilan mereka selain menggunakan benda-benda pendidikan<sup>7</sup>.

Oleh karena itu, perlu dibiasakan, dididik, dan dipraktikkan berbagai strategi pembelajaran sepanjang perjalanan kelas untuk mencapai tujuan pendidikan berdasarkan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, siswa dan guru berinteraksi di dalam kelas. dimana interaksi digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memastikan bahwa tujuan yang ingin mereka capai tercapai dengan cara yang bermanfaat bagi konsep yang mendasarinya, pendidik harus mengawasi contoh-contoh yang secara tepat mengikuti pengalaman yang berkembang.

Untuk mencapai tujuan pedagogik tersebut, guru secara alami mengenali dan memahami posisi metode sebagai elemen pedagogik yang berkontribusi pada

---

f Fahrurrozi, "Kopetensi Guru Pendidikan Agama Islam " dalam website <http://fahrurrozi.com/kopetinsi-guru-guru-pendidikan-agama-islam/>, tanggal 6 September 2012

keberhasilan proses pembelajaran. Ini adalah strategi pembelajaran dan alat untuk tujuan Anda.

## 2. Pengertian Model *Role Playing*

Proses belajar mengajar yang di dalamnya termasuk bermain peran sangat bergantung pada metode pembelajaran. Selama ini sekolah-sekolah mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional. Peran guru lebih ditekankan daripada peran siswa dalam pendekatan pendidikan ini. Selain metode pendidikan konvensional. Biasanya mendorong target untuk mempelajari materi secara menyeluruh. Akibatnya, metode pendidikan ini tidak meningkatkan hasil belajar atau mengatasi masalah yang muncul dari waktu ke waktu dalam kehidupan; sebaliknya, dalam hal ingatan dan pertumbuhan, itu hanya berhasil dalam jangka pendek. Sekolah harus bekerja untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Metode bermain peran bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka melalui

permainan peran yang sederhana. Aktor dan karakter yang sesuai dengan usia anak memulai permainan peran ini. Akibatnya, bermain game sambil belajar akan membawa siswa kebahagiaan, kegembiraan, dan kenikmatan.

“Dengan menggunakan bahan ajar, metode role play mendorong kreativitas dan apresiasi siswa. Game ini sering dimainkan oleh banyak pemain, tergantung temanya”

“Metode simulasi adalah metode belajar mengajar yang menggabungkan permainan peran. Pengembangan dan penerapan model yang akurat secara perilaku disebut sebagai "simulasi" secara umum. Oemar Hamalik menegaskan bahwa metode simulasi mengajar dengan meniru suatu rangkaian tindakan. Tujuan bermain peran adalah untuk memberikan penjelasan tentang kejadian sebelumnya”.

“Cara belajarnya adalah dengan melihat siswa bertindak kreatif atau memerankan situasi tokoh sejarah.

Hasilnya, siswa dapat menggunakan metode bermain peran untuk berpura-pura menjadi tokoh atau tokoh sejarah”

Sudut pandang lain menegaskan bahwa pendekatan role-playing membantu siswa dalam mengembangkan kapasitas kreatif mereka dan menumbuhkan apresiasi terhadap materi pelajaran yang mereka pelajari. Dengan membayangkan benda-benda sebagai hidup atau mati, siswa menumbuhkan imajinasi mereka dan mengembangkan apresiasi terhadap mereka. Ini dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang sekaligus, tergantung pada gimnya.

Menurut kutipan tersebut, metode bermain peran adalah strategi pembelajaran dimana siswa meniru atau berpura-pura menjadi tokoh sejarah; Akibatnya, siswa dapat berpura-pura dengan bermain peran. untuk

mengambil bagian sebagai tokoh atau individu dalam peristiwa sejarah.<sup>8</sup>

3. Prinsip dasar pendekatan belajar melalui bermain peran.
  - a. Dasar-dasar bermain antara lain sebagai berikut: Setiap kegiatan dalam kelompok siswa menjadi tanggung jawab anggota kelompok.
  - b. Sangat penting bagi setiap orang dalam kelompok untuk merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim.
  - c. Kelompok berbagi tujuan yang sama.
  - d. Tugas dan tanggung jawab kelompok siswa harus dibagi oleh semua anggota.
  - e. Penilaian dibuat dari setiap anggota kelompok siswa.
  - f. Kelompok siswa harus bekerja sama untuk belajar dan berbagi kemampuan kepemimpinan.<sup>9</sup>

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

---

<sup>8</sup> alhafiz84. /2009/12/21/metode bermain peran role playing juni2013

Hasil belajar adalah perubahan aspek kognitif, emosional, dan psikomotor siswa dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah sejauh mana seorang siswa mempelajari mata pelajaran dengan baik di sekolah, seperti yang ditunjukkan oleh skor tes untuk mata pelajaran itu. Secara sederhana, keterampilan yang diperoleh anak melalui kegiatan pendidikan merupakan hasil belajar siswa. karena belajar itu sendiri berusaha untuk membawa perubahan tingkah laku yang bertahan lama. Penilaian menentukan apakah keterampilan yang dipelajari memenuhi tujuan yang diinginkan.<sup>10</sup>

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara menyeluruh, tidak hanya satu aspek seperti yang telah dikemukakan sebelumnya. Sebagai akibatnya, guru harus sangat berhati-hati untuk menjamin bahwa siswa menyelesaikan tugas ini dengan benar. Karena pelaksanaan Hasil belajar dan kegiatan penilaian selalu terkait,

---

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), h.5.

diperlukan keterampilan dan tata cara penilaian pembelajaran untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran secara efektif.<sup>11</sup>

sebagai alat penilaian kemampuan siswa atau sebagai tindak lanjut Selain penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan digunakan untuk menilai prestasi siswa. Oleh karena itu, Penilaian hasil belajar siswa mencakup semua yang telah mereka pelajari di sekolah, terlepas dari pengetahuan, sikap, atau keterampilan khusus mata pelajaran mereka.<sup>12</sup>

## **2. Macam-macam Hasil Belajar**

hasil belajar yang beragam Contoh hasil belajar yang beragam antara lain aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari hasil belajar tersebut di atas. Adapun rinciannya dijelaskan sebagai berikut:

### **a. Aspek Kognitif**

---

<sup>11</sup>Sri Anitah W, Dkk, *Strategi Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 2.19.

<sup>12</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h.15.

Aspek Kognitif Hasil belajar kognitif Bloom memberikan informasi mengenai Hasil belajar terkait dengan kemampuan intelektual seperti memori dan keterampilan berpikir. Kreativitas, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi merupakan hasil belajar pada ranah kognitif kategori ini.<sup>13</sup>

- 1) Kapasitas untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari merupakan salah satu hasil dari pembelajaran pengetahuan. apa yang dapat diingat sebagai fakta, ide, peristiwa, aturan, teori, prinsip, dan metode.
- 2) Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami makna dari materi yang dipelajari. Definisi Bloom tentang pemahaman mencakup sejauh mana seorang siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang dipelajari dari seorang guru dan sejauh mana seorang siswa mampu

---

<sup>13</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik: Terori Praktik dan Penilaian*(Bandung: Alfabeta, 2014), h.10.

memahami dan memahami apa yang telah dibaca, dilihat, dialami, dan dirasakan. penyelidikan diri atau pengamatan berkorelasi dengan kesadaran emosional dan hasil pembelajaran Ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap dan nilai, termasuk ciri-ciri perilaku seperti perasaan, minat, sikap, sentimen, dan nilai.

- 3) Aplikasi, atau kapasitas untuk menggunakan apa yang telah Anda pelajari di dunia nyata atau situasi fiktif. Kemampuan memberi contoh merupakan salah satu jenis hasil belajar.
- 4) hasil dari analisis pembelajaran, atau kapasitas untuk menentukan apa yang membentuk entitas apa pun dengan memecahnya menjadi bagian-bagian komponennya.
- 5) Hasil pembelajaran dari jenis sintesis ini adalah kemampuan untuk membangun pola dan abstraksi tertentu berdasarkan berbagai elemen untuk membentuk unit yang spesifik dan bermakna.

- 6) Kemampuan evaluasi adalah kemampuan untuk menggunakan seperangkat kriteria untuk menentukan apakah sesuatu itu baik atau buruk. Setelah keterampilan penilaian, kemampuan domain kognitif lainnya muncul.
- 7) Kreativitas adalah keterampilan yang paling sulit atau sangat dihargai di antara kemampuan kognitif lainnya. Ini mengacu pada kemampuan untuk menciptakan.<sup>14</sup>

#### **b. Aspek Afektif**

aspek emosional Dalam ranah afektif, Bawalah bacaan yang disarankan bersama Anda atau baca buku tertentu dengan lantang untuk menunjukkan minat, misalnya.<sup>15</sup> Contoh macam hasil belajar emosional antara lain minat Pelajaran tentang disiplin, motivasi belajar, menghormati guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial diajarkan

---

<sup>14</sup>Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik: Terori Praktik dan Penilaian*, h. 10.

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*, h. 10.

kepada siswa.<sup>16</sup> Di bidang ini, ada lima jenis hasil pembelajaran yang berbeda, termasuk:

- 1) Penerimaan adalah kesediaan untuk memperhatikan suatu rangsangan dan kepekaan terhadap kehadirannya, seperti buku pelajaran atau penjelasan guru. Contoh motivasi adalah memperhatikan sesuatu, seperti gambar di papan tulis, jawaban teman sekelas, atau pertanyaan guru. Namun, minat pasif tetap ada.
- 2) Partisipasi, yang meliputi berpartisipasi aktif dalam kegiatan dan memperhatikan. Kesediaan ini ditunjukkan dengan merefleksikan rangsangan, Peristiwa atau faktor di rumah dapat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Kecenderungan, kesejahteraan, minat, bakat, usaha, inspirasi, pertimbangan, dan kekurangan siswa termasuk di antara faktor-faktor internal ini.

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 30.

- 3) kapasitas untuk menilai sesuatu dan bertindak sesuai dengan penilaian itu, serta kapasitas untuk menilai dan menentukan sikap.
- 4) Agar pengorganisasian berhasil, Anda harus mau memperhatikan dan mengambil bagian dalam kegiatan.
- 5) kapasitas untuk membentuk nilai-nilai kehidupan pribadi seseorang menjadi pola dan menyelaraskannya dengan nilai-nilainya sendiri, serta penciptaan gaya hidup.<sup>17</sup>

### **c. Aspek Psikomotorik**

aspek psikomotor Domain psikomotor seseorang adalah area keterampilan atau kemampuan mereka di mana mereka bertindak mengikuti pengalaman belajar pasif atau motorik tertentu. Hal ini karena tingkat-tingkat tersebut memiliki kompleksitas yang beragam dari yang paling sederhana hingga yang paling

---

<sup>17</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 43-44.

kompleks: tingkat kognisi, kesiapan aktivitas, mekanisme, respons yang ditimbulkan, keterampilan, adaptasi, dan pengorganisasian.<sup>18</sup>

Hasil belajar psikomotor ini merupakan kumpulan dari kognitif (pemahaman) dan afektif (hanya terwujud sebagai kecenderungan perilaku) hasil belajar.<sup>19</sup>

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berbagai macam faktor internal dan eksternal yang saling berhubungan berdampak pada hasil belajar siswa.<sup>20</sup>

#### **a. Faktor Internal**

Adalah tanggung jawab guru untuk menjaga perhatian, motivasi, dan minat siswa. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ini adalah salah satu pelajaran terpenting yang perlu dipelajari siswa ketika berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran adalah bahwa pembelajaran yang mereka lakukan itu

---

<sup>18</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, h. 45.

<sup>19</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, h. 31.

<sup>20</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 12.

perlu bagi mereka. Minat belajar berkorelasi dengan sejauh mana seseorang menikmati atau membenci materi pelajaran yang dipelajari siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa menjadi tanggung jawab guru. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan berikut dapat dibagi ke dalam kelompok berdasarkan seberapa cepat mereka dipelajari: lambat, sedang, dan sangat cepat. Dalam nada yang sama, kemampuan siswa harus diatur ke dalam kapasitas, seperti proses pemahaman berbantuan verbal atau media.

#### **b. Faktor Eksternal**

Contoh faktor eksternal antara lain lingkungan fisik dan non fisik (termasuk lingkungan belajar di kelas), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, guru, prestasi akademik siswa eksternal, dan teman sekolah. Kompetensi dasar yang harus dimiliki guru dalam rangka menjalankan profesinya merupakan faktor yang paling besar

pengaruhnya baik terhadap proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran.<sup>21</sup>

## C. Ilmu Pengetahuan Sosial

### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Kajian tentang persinggungan antara sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, kajian budaya, dan hukum semuanya termasuk dalam istilah "ilmu sosial". Rumusan IPS yang didasarkan pada Realitas dan fenomena sosial didukung oleh pendekatan interdisipliner terhadap aspek dan bidang ilmu sosial tersebut di atas. IPS adalah bidang studi yang menggabungkan penelitian tentang berbagai fenomena dan masalah sosial sebagai hasilnya menelaah berbagai atau aspek kehidupan yang kompleks.<sup>22</sup> Definisi yang diberikan oleh para ahli pendidikan IPS di Indonesia dapat ditemukan di bawah ini:

---

<sup>21</sup>Sri Anitah W, Dkk., *Strategi Pembelajaran di SD*, h. 2.7.

<sup>22</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 6.

- a. IPS, menurut Moeljono Cokrodikarjo, merupakan gambaran pendekatan multidisiplin terhadap ilmu-ilmu sosial. Penelitian ini menggabungkan Ilmu sosial meliputi ekologi manusia, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan antropologi budaya. Selain itu, ini memfasilitasi pembelajaran dengan membuat tujuan dan buku teks lebih mudah dipahami.
- b. Menurut S. Nasution, kelas yang menggabungkan atau menggabungkan sejumlah topik ilmu sosial disebut sebagai "ilmu sosial". Bagian studi sosial dari kurikulum sekolah, yang berfokus pada peran laki-laki dalam masyarakat, mencakup Sejarah, sosiologi, antropologi, geografi, ekonomi, dan psikologi sosial.
- c. Dimungkinkan untuk sepenuhnya memahami dan menyelesaikan masalah antarpribadi. Presentasi harus disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah dan mengikuti format yang konsisten diambil dari berbagai ilmu sosial yang dipilih.

## 2. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama pendidikan ilmu sosial adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan kapasitas mereka untuk secara efektif mengatasi setiap masalah, menumbuhkan sikap positif, peka terhadap masalah sosial yang muncul di masyarakat, dan menghilangkan potensi ketidaksetaraan. Inilah tujuan utama dari pendidikan ilmu sosial. Mengerjakan apa yang terjadi setiap hari dalam hidup Anda, kehidupan orang lain, dan masyarakat.<sup>23</sup> Tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan karakter sehingga mereka dapat memperhatikan situasi sosial saat ini, membaca teks, dan menggunakan metode ilmu sosial untuk mengatasi berbagai masalah lingkungan. Ini nyata. pola pikir yang kritis dan analitis sehingga siswa dapat merasa bertanggung jawab atas negara dan kemajuannya<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, h. 11.

<sup>24</sup>Etin Solihatin, Dkk., *Cooperaive Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 15.

**a. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial**

1) Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan

Premis bahwa pendidikan ilmu sosial merupakan bidang keilmuan menjadi landasan bagi pengembangan tujuan pendidikan sosial. Karakteristik dari segi tujuan Oleh karena itu, Pelatihan IPS harus diinformasikan oleh tujuan pendidikan bangsa. Tujuan utama pendidikan ilmu sosial adalah pengembangan warga negara yang bermoral. Oleh karena itu, tujuan guru IPS adalah membantu siswa menjadi mahir dalam ilmu-ilmu sosial agar dapat melanjutkan pendidikannya. Dalam menentukan dimensi tujuan pembelajaran IPS untuk sekolah dasar, ada tiga pertimbangan utama yaitu pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial siswa

- a. Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa.

Pertumbuhan intelektual mencakup kapasitas siswa untuk mempertimbangkan ilmu sosial dan isu-isu sosial. Dalam ilmu sosial, pengembangan kemampuan berpikir yang paling utama adalah pengembangan berpikir kreatif dan inovatif.

- b. pengembangan standar sosial dan moral.

S.Hamid Hasan mengatakan bahwa nilai adalah norma perilaku, pendapat, atau hasil kerja. Karena nilai-nilai tersebut memungkinkan manusia untuk bertindak sesuai dengan keyakinannya dan konsep nilai yang dianutnya, maka setiap manusia memiliki tingkat intensitas nilai yang unik dalam kehidupannya. Dari segi etika, yaitu semua pandangan tentang perilaku manusia,

termasuk norma dan nilai tanggung jawab dan pilihan serta sumber ide baik dan buruk.

- c. Partisipasi dan pengembangan tanggung jawab sosial Aspek ketiga dari pendidikan ilmu sosial adalah pengembangan tanggung jawab dan keterlibatan sosial.<sup>25</sup>

## 2) Karakteristik ditinjau dari segi materi

Ilmu ekonomi pemerintahan, ilmu kebumihan, dan lingkungan sosial merupakan bidang kajian Departemen Ilmu Sosial.

Ciri-ciri pendekatan pembelajaran Ciri-ciri bidang penelitian IPS juga Hal ini dapat dilihat

---

<sup>25</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, h. 18-22.

dari metode atau strategi pembelajaran yang sering digunakan. Kebutuhan, jumlah waktu yang tersedia, dan identifikasi serta pengembangan keterampilan dasar yang membantu keberhasilan mahasiswa pascasarjana adalah semua faktor yang dapat dipertimbangkan ketika mengembangkan metode pembelajaran IPS modern, terutama ketika menyangkut kurikulum tingkat unit KTSP dan Kurikulum Berbasis Kompetensi KBK. Keadaan Anda akan memengaruhi cara Anda mendekati pembelajaran.

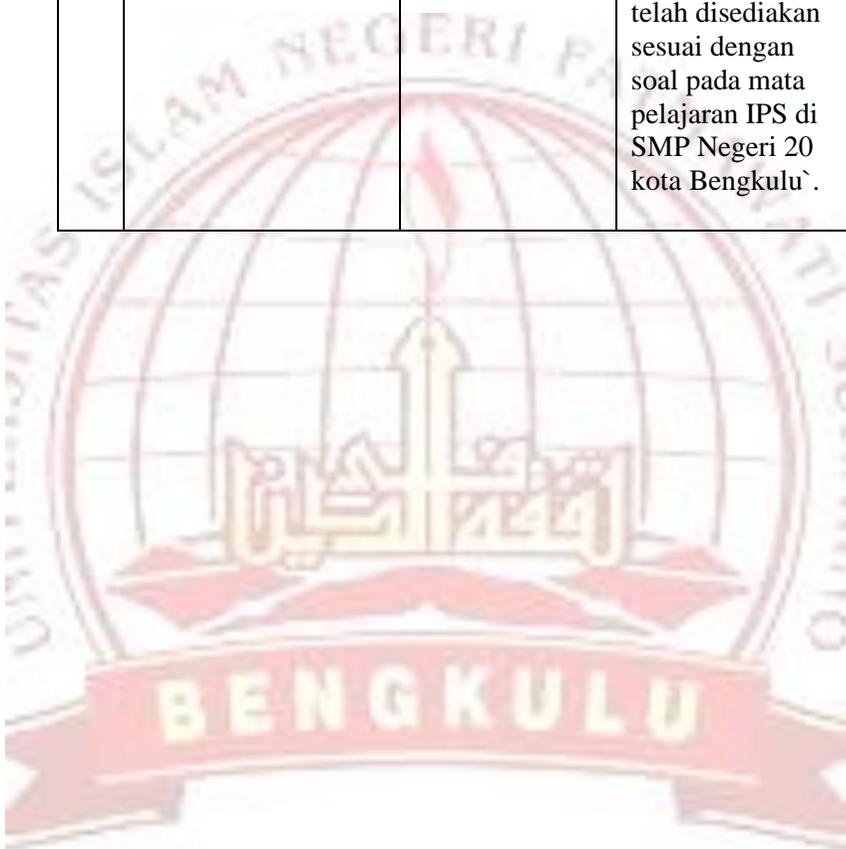
#### **D. Kajian Penelitian Terdahulu**

**Tabel 2.1**

No	Nama Dan Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1`	Febriani. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 30 Bengkulu Selatan	Persamaan penelitian ini adalah dimana sama-sama mengukur hasil belajar, dan tehnik pengumpulan datanya.	Adapun perbedaan penelitian saudara Else Febriani dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian Else Febriani melakukan investigasi

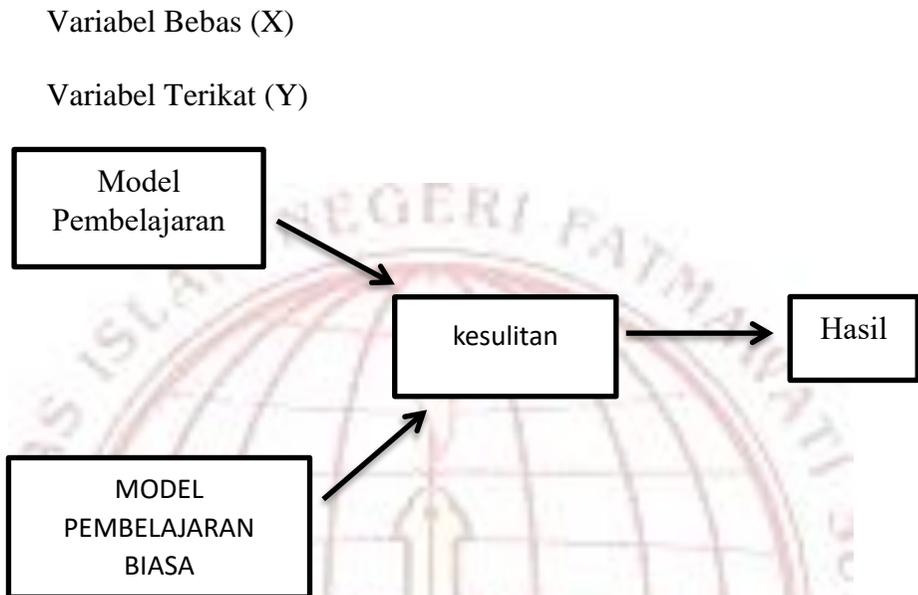
			<p>masalah yang di lakukan oleh masing-masing kelompok pada mata pelajaran PKN, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran menyusun kata (scramble) oleh masing-masing kelompok pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu</p>
2`	<p>Nurul Hida Tahun 2014 Kota Bengkulu SD Negeri 22 Model Pembelajaran Visual, Auditori, dan Motorik (VAK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V</p>	<p>Persamaan dapat dilihat dari hasil belajar dan tehnik pengumpulan datanya yang sama-sama menggunakan tes</p>	<p>Adapun perbedaan penelitian saudari Nurul Hidayah dengan penelitian ini bahwa penelitian Nurul Hidayah menggunakan model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) kombinasi dari cara belajar yaitu melihat, mendengar dan menyentuh. Sedangkan penelitian ini menggunakan model</p>

			<p>pembelajaran <i>Role Playing</i> yaitu mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 20 kota Bengkulu .</p>
--	--	--	---



#### **E. Kerangka Berpikir**

**Gambar 2.1**



### F. Hipotesis

Hipotesis hanyalah solusi tentatif untuk masalah spekulasi karena masih perlu dibuktikan keakuratannya,

Berdasarkan kerangka pemikiran dan tinjauan literatur yang diuraikan di atas, hipotesis berikut untuk penelitian ini disajikan:

1.  $H_a$  : Model pembelajaran role playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

H0 : Model pembelajaran role playing Tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

