

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Pengertian Peran

Peran (role) merupakan aspek yang dinamis dari kedudukan (stasus), artinya seseorang telah menjalankan hak-hak dan kewajiban- kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka orang tersebut telah melaksanakan sesuatu peran. Peran sangat penting karena mengatur perilakuan seseorang, disamping itu peran menyebabkan seseorang dapat meramalkan perbuatan orang lain pada batas-batas tertentu, sehingga seseorang dapat menyesuaikan perilakunya sendiri dengan perilaku orang- orang sekelompoknya.⁵ Peran yang melekat pada diri seseorang harus dibedakan dengan posisi atau tempat dalam pergaulan kemasyarakatan Dalam teorinya Biddle & Thomas (Sarwono: 215) membagi peristilahan dalam teori peran menjadi empat golongan yaitu:

- a. Orang-orang yang mengambil bagian dalam interaksi social
- b. Perilaku yang muncul dalam interaksi tersebut
- c. Kedudukan orang-orang dalam perilaku
- d. Kaitan antara orang dan perilaku

Peranan dapat membimbing seseorang dalam berperilaku karena fungsi peran sendiri adalah sebagai berikut:

⁵ Murwani, elika dwi.2006."peran guru dalam membangun kesadaran kritis peserta didik"jurnal pendidikan penabur,06.H.23

- a) Memberi arah pada proses sosialisasi
- b) Pewarisan tradisi, kepercayaan, nilai-nilai, norma-norma dan
- c) Pengetahuan

2. Peran Guru

Guru sebagai profesi memiliki peran dalam mencerdaskan peserta didik. Guru tidak hanya memainkan satu peran, tetapi guru juga memainkan multi peran dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan. Peran guru yang multi peran tersebut adalah.⁶

- a. Guru sebagai pendidik dan pengajar, peran guru sebagai pendidik yaitu mendidik diri peserta didik secara utuh dan menyeluruh, baik aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap agar tumbuh sebagai manusia yang berkepribadian dan berdedikasi tinggi.
- b. Peran guru sebagai pengajar yaitu guru berperan sebagai penyalur ilmu pengetahuan dan nilai, serta membantu peserta didik agar dapat mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh melalui sumber belajar atau lingkungan.
- c. Guru sebagai pembimbing, guru harus membimbing peserta didik agar dapat menemukan potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup, selain itu juga membimbing peserta didik agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan sehingga dapat tercapai serta dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan orang tua, masyarakat, bangsa dan negara.

⁶ Suraham ,edy dan mukminan.2017.”peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam meningkatkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial peserta didik SMP”jurnal harmoni sosial ,4(1):1-13

- d. Guru sebagai motivator, guru sebagai motivator berperan sebagai pembangkit motivasi peserta didik agar semangat belajar dan menuntut ilmu pengetahuan. Sebagai motivator yang baik, guru berusaha untuk mengarahkan peserta didik kepada hal-hal yang bermanfaat bagi kehidupan, terutama saat KBM
- e. Guru sebagai inovator inovasi, inovator Inovasi pendidikan adalah suatu bentuk perubahan yang belum pernah dilakukan dan memang benar-benar suatu yang baru serta berbeda dari yang sebelumnya. Inovasi ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mencapai tujuan. Inovasi dapat terwujud apabila guru selalu kreatif dalam menghadirkan inovasi baru. Inovasi harus dilakukan tanpa henti, tidak ada kata berhenti untuk berinovasi.
- f. Berbagai inovasi yang dilakukan guru semata-mata hanya untuk menjadikan pembelajaran menuai keberhasilan.
- g. Guru sebagai pengelola pembelajaran, peran guru sebagai pengelola pembelajaran yakni guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang nyaman lagi menyenangkan peserta didik untuk belajar. Pembelajaran yang nyaman lagi menyenangkan akan terbentuk jika dipenuhi melalui pengelolaan kelas yang baik. Pengelolaan kelas yang baik berfungsi untuk memenuhi tujuan dan keberhasilan pembelajaran berupa hasil akhir.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁷

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Pendapat lain media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan⁸.

Media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 325

⁸Dimiyanti dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h. 54

informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar.⁹

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain menggolongkan media menjadi tiga macam di atas Bretz juga membagi media menjadi media transmisi dan media rekaman¹⁰.

Media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi

⁹Hamzah, *Assessment Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 92

¹⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 87

opaque (tidak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrip*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala dan hand out; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).¹¹

b. Manfaat Media

Manfaat ataupun kegunaan dari media pembelajaran sangatlah berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut manfaat media pembelajaran:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Objek yang terlalu kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006), h. 179

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- e) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.

Secara lebih khusus, Mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :¹²

1. Penyampaian perkuliahan lebih baku,
2. Pembelajaran cenderung lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi interaktif
4. Lama waktu pembelajaran biasa dikurangi
5. Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat
6. Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja
7. Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat di tingkatkan,
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menimbulkan gairah/semangat belajar.
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006), h. 179

- 4) Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.¹³

Selain manfaat media berikut dampak positif dari penggunaan media sebagai sarana pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran lebih menjadi interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana diintegrasikan dengan baik.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru berubah menjadi ke arah yang lebih positif.¹⁴

c. Bentuk-bentuk Media

Adapun bentuk-bentuk media yaitu:

- 1) Media audio visual gerak
Media yang mengandung unsur suara, gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: televisi dan film.
- 2) Media audio visual diam adalah media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis dan simbol. Contohnya: film rangkai bersuara dan buku ber-audio.
- 3) Media audio semi-gerak adalah media yang mengandung

¹³ Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2013), h.65

¹⁴ Syaiful Bahri Djarmah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 67

unsur suara, garis, simbol dan gerak. Contohnya: audio *pointer*.

- 4) Media visual gerak adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: film bisu.
- 5) Media visual diam adalah media yang mengandung unsur gambar, garis dan simbol. Contohnya: gambar, film rangkai, halaman cetak dan *microfilm*.
- 6) Media semi gerak adalah media yang unsurnya hanya garis, simbol dan gerak. Contohnya: *teleautograph*.
- 7) Media audio adalah media yang unsurnya hanya suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita radio.

Media cetak adalah media yang unsurnya hanya simbol saja.

15

4. Keterampilan Sosial

Menurut Cartledge dan Milburn dalam Maryani (2011:17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negative. Sedangkan menurut Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel & Merrell (1998) Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana

¹⁵ Syaiful Bahri Djarmah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 67

keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari.¹⁶ Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.

Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja madya dan remaja akhir adalah memiliki keterampilan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan orang lain, memberi atau memberi feedback, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dsb. Apabila keterampilan sosial dikuasai remaja pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Hal ini berarti pula bahwa sang remaja tersebut mampu mengembangkan aspek psikososial dengan maksimal.

Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin, dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya

¹⁶ Zahroh amanatul.2015. *membangun kualitas pembelajaran melaluidimensiprofesionalisme guru*.Bandung :yrama widya.H.43

berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama. Untuk selanjutnya persamaan pandangan, empati, toleransi, saling menolong, dan membantu secara positif, solidaritas, menghasilkan pergaulan (interaksi) secara harmonis untuk kemajuan bersama. Belajar memberi dan menerima, berbagi hak dan tanggung jawab, menghormati hak orang lain, membentuk kesadaran sosial, dan menjadi embrio bagi keterampilan sosial.¹⁷

Dari beberapa pengertian keterampilan sosial yang dikemukakan para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerjasama antara manusia dengan manusia lainnya. Keterampilan sosial harus dimiliki oleh setiap individu karena keterampilan sosial akan membantu setiap individu dalam mengkomunikasikan informasi yang akan disampaikan, keterampilan sosial akan membantu individu bekerjasama dalam kelompoknya.

4. Ciri-Ciri Keterampilan Sosial

Gresham & Reschly dalam Gimpel dan Merrell (1998) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, yaitu:

¹⁷ Murwani, elika dwi.2006."peran guru dalam membangun kesadaran kritis peserta didik" Jurnal pendidikan penabur,06.h.08

- a. Perilaku Interpersonal Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.
- b. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.
- c. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.
- d. Penerimaan teman sebaya hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.
- e. Keterampilan Berkomunikasi Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.

5. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Lima aspek paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu.¹⁸

- a. Hubungan dengan teman sebaya (Peer Relation) Ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain.
- b. Manajemen Diri (Self-Management) Merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
- c. Kemampuan Akademis (Academici) Ditunjukkan melalui tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
- d. Kepatuhan (Compliance) menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
- e. Perilaku Assertive (Assertivation) Didominasi oleh kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

¹⁸ Ginanjar ,asep .2016.”penguatan peran IPS dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta Didik “jurnal harmony,1(1):118-126

6. Pembelajaran

Terdapat beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran. Berikut ini pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan.¹⁹

1. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*), media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapai tujuan tertentu. Pemanfaatannya dapat dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Perencanaan dalam pemanfaatan media guru harus dapat melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi dan strategi pembelajarannya.
2. Pemanfaatan media di luar situasi kelas, pemanfaatan media di luar kelas dibedakan menjadi dua kelompok utama:
 - a. Pemanfaatan secara bebas, media yang digunakan tanpa control atau diawasi. Pembuat media mendistribusikan program media, itu di masyarakat pemakai media dengan baik dengan diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas. Pemakaian media

¹⁹ Maryani, elok dan heulis syamsudin .2009.”pengembangan program pmbelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi keterampilan sosial”jurnal ilmu penelitian ,9(1)

digunakan menurut kebutuhannya masing-masing dan biasanya secara perorangan.

- b. Pemanfaatan secara terkontrol, media yang digunakan suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik. Sasaran didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar, setiap anggota kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor.

7. Media Pembelajaran Berbasis Vlog You-Tube

orang. Namun, banyaknya klien Youtube, tentu saja, akan memicu persaingan yang ketat, terutama dalam hal melakukan latihan khusus. Di sinilah kita membutuhkan sebuah media yang dapat menunjukkan keunikan dalam interaksi kemajuan. Youtube merupakan video berbasis online dan alasan utama situs ini adalah mekanisme dalam mendapatkan, meninjau, dan berbagi rekaman unik ke seluruh pengguna melalui hal tersebut.²⁰

Memiliki ruang untuk mendistribusikan hasil karya. Youtube tidak sulit untuk digunakan, tidak membutuhkan biaya yang besar, dan bisa didapatkan dimana saja, tentunya dengan perangkat yang mumpuni. Ini memungkinkan produser video

²⁰ Gede lingga ananta kusuma putra , pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube ,Bali :sekolah tinggi desain bali 2019,Hlm.260

pemula untuk mentransfer konten video mereka tanpa hambatan untuk didistribusikan. Jika rekaman mereka diterima secara umum, jumlah perspektif akan meningkat. Banyak pengamat akan menyambut promotor untuk memasang iklan di rekaman mereka berikutnya. Sesuai dengan TV, substansi acara TV yang disukai masyarakat pada umumnya, untuk situasi ini penilaian yang tinggi, tentu akan menarik promotor.

9. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi atau berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan pembelajaran. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah studi sosial yang mengharapkan siswa memperoleh ilmu pengetahuan, dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan mampu mengambil keputusan secara kritis, melatih belajar mandiri, serta membentuk kebiasaan-kebiasaan, dan keterampilan-keterampilan seperti melatih diri dalam bertingkah laku seperti yang diinginkan. Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a. Manusia, tempat dan lingkungan, b.

Waktu, keberlanjutan dan perubahan, c. Sistem sosial dan budaya, d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.²¹

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari. Konsep dasar IPS meliputi 1) interaksi, 2) saling ketergantungan, 3) kesinambungan dan perubahan, 4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan, 5) konflik dan konsensus, 6) pola, 7) tempat, 8) kekuasaan, 9) nilai kepercayaan, 10) keadilan dan pemerataan, 11) kelangkaan, 12) kekhususan, 13) budaya, 14) nasionalisme. Jadi IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan sosial dan berbagai permasalahannya. Tujuan pembelajaran IPS adalah “memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, mampu menggunakan model-model

²¹<http://jurnal.untan.ac.id>, Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Gambar Kelas IV SDN 18 Mempawah Timur, h. 4.

dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah yang berkembang di masyarakat.²²

b. Pentingnya belajar IPS

IPS (*social studies*), sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. IPS berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Dengan demikian IPS dapat membangkitkan kesadaran bahwa kita akan berhadapan dengan kehidupan yang penuh tantangan, atau dengan kata lain IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial.

IPS ditingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi/ masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

²²Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Prestasi Pustaka: Surabaya, 2007), h.121-129

c. Ruang lingkup IPS terdiri dari beberapa aspek berikut :

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- 2) Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- 3) Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- 4) Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.²³

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan tentang keterampilan sosial sudah banyak dilakukan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maryani (2009) "Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial" menjelaskan bahwa pengembangan keterampilan sosial sangat bergantung pada guru sebagai pengembang kurikulum melalui metode, media, materi, dan evaluasi yang bervariasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti yaitu

²³ <http://ejournal.undikshsa.ac.id>, Pengaruh Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization (TAI)* Terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Gugus 4 Bondalem Kecamatan Tejakula, h. 3.

sama-sama meneliti keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS di kelas dan perbedaan terletak pada metode yang digunakan penelitian ini menggunakan Pendekatan Research and Development sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peran dan hakikat pendidikan. Kemunculan youtube sangat mempengaruhi masyarakat, khususnya individu-individu yang memiliki energi pada bidang produksi rekaman, dapat berupa film pendek, narasi, sampai dengan website video, namun tidak modal sosial dan keterampilan sosial sedangkan peneliti menggunakan teori peran, konsep keterampilan sosial dan konsep media pembelajaran.

2. Perdani (2013) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada Anak TK B" hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional perlu adanya perhatian dan pemahaman yang baik bagi guru untuk dapat melihat dan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta penguatan berdasarkan kebutuhan dan karakter peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti membahas keterampilan sosial di sekolah dan teori yang digunakan sama yaitu keterampilan sosial. Perbedaan terletak pada metode yang digunakan penelitian ini penelitian tindakan sedangkan penelitian yang dilakukan

menggunakan penelitian kualitatif dan informan penelitian ini yaitu anak TK sedangkan peneliti anak SMP.

3. Penelitian menurut Alwansyah dan Partito (2015) yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta didik dengan Menggunakan Model Simulasi" menunjukkan bahwa penggunaan model simulasi dalam pembelajaran IPS mampu memberikan alternatif pembelajaran yang aktif bagi peserta didik dan penggunaan model simulasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dengan memperhatikan indikator-indikator keterampilan sosial. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti membahas keterampilan sosial di sekolah dan pembelajaran IPS. Perbedaan terletak pada metode yang digunakan penelitian ini penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kualitatif dan teori yang digunakan dalam penelitian ini teori kognitivisme sedangkan peneliti menggunakan teori peran dan konsep keterampilan sosial.
4. Diahwati, Hariyono dan Fattah (2016) yang berjudul "Keterampilan Sosial Peserta didik di Sekolah Dasar Inklusi" menjelaskan bahwa keterampilan sosial peserta didik berkebutuhan khusus berbeda-beda. Peserta didik autisme cenderung memiliki keterampilan sosial yang rendah. Peserta didik ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) cenderung memiliki beberapa aspek keterampilan sosial yang rendah. Peserta didik tunagrahita memiliki keterampilan

sosial yang sedang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti membahas keterampilan sosial di sekolah dan metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif serta teori yang digunakan sama yaitu keterampilan sosial. Perbedaan terletak pada informan pada penelitian ini yaitu peserta didik berkebutuhan khusus di sekolah dasar inklusi sedangkan peneliti peserta didik normal di SMP.

5. Puruhita, Suyahmo dan Hamdan (2016) yang berjudul "Perilaku Sosial Anak-Anak Jalanan di Kota Semarang" Hasil penelitian menunjukkan beragam perilaku sosial anak-anak jalanan di Kota Semarang, yaitu sopan santun, solidaritas, bergaul, dan interaksi dengan lawan jenis. Perilaku sosial anak jalanan tidak selalu menyimpang seperti pandangan masyarakat umum, mereka masih memegang nilai dan norma dalam masyarakat seperti sopan santun dan solidaritas terlebih sesame anak jalanan. Persamaan penelitian ini yaitu berkaitan dengan interaksi dan sopan santun sedangkan perbedaannya yaitu informan penelitian yang dilakukan yaitu peserta didik SMP.
6. Zurohman, Tri dan Tjaturahono (2016) yang berjudul "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)" hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja

mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhaniaan yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk_mabukan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai nilai sosial sedangkan perbedaannya yaitu fokus dari penelitian yang dilakukan adalah keterampilan sosial peserta didik di sekolah. Beragam perilaku sosial anak-anak jalanan di Kota Semarang, yaitu sopan santun, solidaritas, bergaul, dan interaksi dengan lawan jenis. Perilaku sosial anak jalanan tidak selalu menyimpang seperti pandangan masyarakat umum, mereka masih memegang nilai dan norma dalam masyarakat seperti sopan santun dan solidaritas terlebih sesama anak jalanan. Persamaan penelitian ini yaitu berkaitan dengan interaksi dan sopan santun sedangkan perbedaannya yaitu informan penelitian yang dilakukan yaitu peserta didik SMP.

7. Zurohman, Tri dan Tjaturahono (2016) yang berjudul "Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)" hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa judi online berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material, yaitu ketika remaja mengalami kekalahan bermain judi online, uang mereka

habis. Nilai vital yaitu saat kalah bermain judi online, tindakan remaja adalah menggadaikan barang yang mereka miliki. Serta, nilai kerokhanian yaitu ketika remaja menang bermain judi online remaja gunakan untuk mabuk_mabukan. Persamaan dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai nilai sosial sedangkan perbedaannya yaitu fokus dari penelitian yang dilakukan adalah keterampilan sosial peserta didik di sekolah.

C. Kerangka Berpikir

