

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah aktivitas mental dalam kehidupan sehari-hari manusia khususnya dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar tidak pernah ada pendidikan. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2013:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai Hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Belajar berasal dari kata ajar, yang artinya mencoba sesuatu yang belum diketahui. Belajar sering diidentikkan dengan aktivitas membaca baik yang tertulis maupun tidak tertulis untuk mendapat pengetahuan dan moral yang ada di masyarakat, atau keterampilan khusus untuk mencapai tingkat tertentu.

Hudojo (2017:3) “Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, di modifikasi dan berkembang disebabkan belajar”. Rusman (2017:76 ) Menyatakan “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan beberapa penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”. Wahyuni (2016:14) bahwa “Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Pengalaman dapat membuat nilai-nilai kehidupan semakin bermakna”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan keadaan sadar untuk memperoleh pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memahami perubahan tingkah laku yang bersifat permanen, baik dalam kognitif, afektif dan psikomotorik.

##### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh pengajar/guru dan ilmu yang dipelajari akan menambah kemampuan dalam mengajar yang tentunya kemampuan tersebut digunakan untuk menghadapi anak didik yang mereka semua memiliki karakter yang beraneka ragam, serta kemampuan dan keinginan yang pastinya berbeda beda. Hamdani

(2017:18) bahwa “Mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar”. Tugas utama pendidikan adalah untuk memberikan dan mengembangkan pengetahuan, membentuk watak, keperibadian dan peradapan yang bermartabat serta untuk membimbing perkembangan siswa agar dapat mengikuti dinamika yang berkembang sehingga dapat membentuk dirinya sebagai seseorang manusia atau dikenal dengan istilah memanusiakan manusia.

Konsep tradisional mengajar adalah tinadakan memberikan intruksi kepada pelajar dalam suatu ruang kelas. Dalam pengajaran di ruang kelas teradisional guru memberikan informasi kepada siswa, atau salah satu sisiwa, atau salah satusiswa, atau salah satu siswa membaca dari buku teks, sementara siswa lain hanya diam menerima pembelajaran. Konsep modern mengajar adalah siswa dapat belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga cara hidup yang diinginkan di masyarakat. Ini adalah proses di mana pelajar, guru, kurikulum dan variabel lainnya diatur dalam cara yang sistematis dan psikologis untuk mencapai beberapa tujuan yang telah ditentukan.

### **2.1.3 Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian system pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Pemilihan metode yang kurang tepat menjadikan pembelajaran kurang efektif. Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dalam pembelajaran. Tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian ini adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas baik secara individual maupun secara kelompok/klasikal, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin banyak metode mengajar, maka makin efektif pula pencapaian.”

N. Ardi Setyanto (2017: 159) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran ialah suatu cara guru menjelajkan suatu pokok bahasan sebagai bagian dari kurikulum yang mencakup isi atau materi pelajaran dalam upaya mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran, baik tujuan institusional, pembelajaran secara umum maupun khusus”. Sujana dalam Zainal Aqib dan Ali Mutadlo (2016:10) menyatakan bahwa “ metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidikan dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran”.

Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi guru kepada siswa/peserta didik. Metode pembelajaran di kelas akan efektif apabila dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami semua jenis metode pembelajaran. Dengan memiliki berbagai macam metode, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Guru harus mendorong siswa untuk terbuka, responsive, kreatif, dan evaluatif. Dalam konteks tersebut metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode-metode yang telah ada.

Pendapat beberapa ahli di atas mengenai metode secara garis besar hampir sama. Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

#### **2.1.4 Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Maka dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan di lakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pengertian *Role Playing* menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah “mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat”. Pengertian lain dijelaskan bahwa *Role Playing* atau bermain peran menurut Istarani adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya”. Abdul Majid (2013:206) “*Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-

kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. Hamzah B. Uno (2011:199) mengemukakan “bermain peran sebagai sesuatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.

Berdasarkan beberapa pengertian *Role Playing* atau bermain peran diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan *Role Playing*, peneliti mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peneliti dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

#### **a.Kelebihan dan kekurangan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

Menurut Basyiruddin Usman (2002 : 1) kelebihan dan kekurangan metode bermain peran adalah:

##### **1.Kelebihan *Role Playing***

Kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) antara lain:

1. Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka
2. Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para siswa
3. Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri
4. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur

##### **b) Kekurangan metode *Role Playing* (bermain peran)**

1. Banyak menyita waktu atau jam pelajaran
2. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
3. Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dengan alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
4. Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan

#### **2.1.5 Langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

Langkah-langkah bermain peran atau *Role Playing* menurut Hesti dkk (2011:87) dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

- 1) Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai. Kalimat-kalimat yang dikurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
- 2) Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
- 3) Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
- 4) Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup.

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran. Langkah-langkah tersebut menurut Wicaksono dkk (2016:37) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi- kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompok nya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *Role Playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Berdasarkan langkah-langkah metode *Role Playing* diatas, maka diharapkan semua kelemahan dan kekurangan ini dapat diatasi dengan penggunaan metode *Role Playing* ini dapat berjalan baik dan bermanfaat sesuai dengan fungsi dan tujuannya, terutama dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

### **2.1.6 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi).

Ahmad Susanto (2013:5) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kongnitif, afektif, pisikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:15) “ Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan”.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indicator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.

### **2.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Slameto (2013:54) Faktor-faktor yang memepengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu: factor *internal* dan factor *eksternal*. Faktor ini adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu”. Selanjutnya Wasliman dalam Ahmad Susanto (2013:12) menyatakan bahwa “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antar berbagi faktor *Internal* dan *Eksternal*”.

### **2.1.8 Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional, guru dianggap sebagai gudang ilmu, guru bertindak otoriter, guru mendominasi kelas. Guru mengajarkan ilmu, guru membuktikan contoh-contoh soal. Sedangkan murid harus duduk rapi mendengarkan, meniru pola-pola yang diberikan guru, mencontoh cara-cara si guru menyelesaikan soal, murid bertindak pasif. Sumiati (2016:98) menyatakan bahwa “dalam pembelajaran konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan pembelajaran, serta pembagian tugas dan latihan”. Sejak dahulu guru dalam menularkan pengetahuanya pada siswa, ialah secara lisan atau ceramah. Lain halnya yang di kemukakan oleh Trianto (2016:1) menyatakan bahwa “ Pembelajaran konvensional

adalah suasana kelas cenderung teacher centered sehingga siswa menjadi pasif, siswa tidak diajarkan metode belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri”. Lain halnya juga dengan Muslih (2013:23) menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional adalah belajar sebagai usaha mengajarkan berbagai disiplin ilmu pengetahuan terpilih sebagai pembimbing pengetahuan terbaik”.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang sudah bisa dilakukan oleh guru di kelas, pembelajaran berlangsung terpusat pada guru sebagai pusat informasi, dan siswa hanya menerima materi secara pasif.

### **2.1.9 Pembelajaran IPS SD**

Pembelajaran IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS sebagai ilmu sosial yaitu ilmu yang bidang kajiannya berupa tingkah laku manusia dalam konteks sosial.

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) tentu saja sangat akrab bagi kita semua karena IPS itu sendiri sudah dipelajari mulai dari bangku sekolah dasar, sekolah menengah sampai pada perguruan tinggi. Meski demikian tidak semua kita saat dimintai pendapat tentang IPS sendiri dapat menerjemahkannya dengan baik. Menurut Nasution (1975) IPS adalah bidang studi yang merupakan fungsi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dapat juga dikatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang kurikulum 1975 mendefinisikan IPS sebagai bidang studi merupakan panduan atau fungsi dari sejumlah mata pelajaran sosial.

Jadi dapat disimpulkan dari pengertian di atas bahwa IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungan sosialnya dengan tujuan untuk mengembangkan kehidupan manusia

### **2.1.10 Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi. Awan mutakim (2011:185) merumuskan tujuan IPS, sebagai berikut:

1. Mengetahui kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai dan kebudayaan masyarakat.

2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan model yang di adaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial
3. Mampu menggunakan model-model dan peroses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu masalah yang berkembang dan di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisi yang keritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan bebragai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar surge yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

### 2.1.11 Materi IPS (Masalah Sosial)

Masalah sosial dalah perbedaan antara harapan dan kenyataan atau sebagai ksenjangan antara situasi yang yang ada dengan situasiyang seharusnya. Individu di dalam masiyarakat memandang masalah sosial sebagai suatu kondisi yang tidak diharapkan. Masalah sosial dapat terjadi dimana saja. Misalnya di lingkungan rumah atau keluarga, perkampungan, perkotaan, perdesaan, maupun dalam suatu negara. Penyebab masalah soisal terjadi yaitu. Factor ekonomi, kejiwaan, biologis, budaya, bencana alam. Sehingga masalah soisal selalu muncul dalam kalangan masyarakat.

Manusia adalah makhluk sosial. Sejak lahir manusia membutuhkan orang lain. Kita belajar dari orang lain cara makan, berbicara, berjalan, menulis, dan membaca. Apa perbedaan masalah soisal dengan masalah pribadi. Setiap masalah akan mempunyai dampak atau pengaruh yang umumnya merugikan. Masalah pribadi dampaknya hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan, sedangkan dampak masalah sosial dirasakan oleh banyak orang. Misalnya terjadinya pencurian di rumah warga. Tidak hanya korban yang merasakan dampaknya, tetapi semua tetangga juga merasa tidak aman lagi.



## Gambar 2.1 Permasalahan Sosial

<https://assets-a1.kompasiana.com/items/album/2021/10/20/gambar-permasalahan-sosial-616f815bc01a4c19c82929b2.jpg>

### A.Upaya Mengatasi Masalah Sosial

Mengatasi berbagai masalah sosial bukanlah hal yang mudah. Hal ini karena masalah sosial saling berkaitan satu sama lain. Pemecahan masalah sosial membutuhkan peran serta seluruh masyarakat dan pemerintah.

Mengatasi berbagai masalah sosial bukanlah hal yang mudah. Hal ini karena masalah sosial saling berkaitan satu sama lain. Pemecahan masalah sosial membutuhkan peran serta seluruh masyarakat dan pemerintah

#### 1. Upaya pemerintah

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah sosial di masyarakat. Untuk itu, pemerintah harus mempunyai data mengenai jumlah penduduk atau keluarga yang mengalami masalah sosial. Berikut contoh upaya pemerintah yaitu, pemberian BLT, Bantuan Operasional sekolah(BOS).

#### 2. Upaya yang dilakukan Masyarakat

Upaya mengatasi masalah sosial tidak hanya dilakukan oleh pemerintah, tetapi juga melibatkan masyarakat. Berikut beberapa upayanya, menjadi orang tua asuh bagi anak sekolah yang kurang mampu, para tokoh agama memberikan penyuluhan tentang keimanan dan moral dalam menghadapi masalah sosial.

### 2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Masalah yang diangkat adalah hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan masih kurang optimal. Sebelumnya telah diuraikan bahwa *Role Playing* merupakan cara pembelajaran dengan memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Melalui proses *Role Playing* siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar. Sehingga tanpa disadari siswa telah mempelajari konsep IPS melalui bermain peran atau *Role Playing*.

Metode *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV semester II yang membahas tentang masalah sosial. Dengan menggunakan metode *Role Playing* atau bermain peran siswa mempelajari masalah masalah sosial yang ada di sekitaran masyarakat.

Berdasarkan dengan diterapkan Metode *Role Playing*, diharapkan hasil belajar siswa semakin meningkat, dan juga semakin antusias untuk mengikuti pelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, bukan hanya satu atau dua mata pelajaran saja. Tetapi seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut, termasuk mata pelajaran IPS .

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis jika dilihat dari arti katanya, hipotesis berasal dari dua kata yaitu "*hypo*" artinya "dibawah" dan "*thesa*" artinya "kebenaran". Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah-masalah penelitian, Sampai terbukti data yang terkumpul, maka hipotesis penelitian Adanya Pengaruh *Role Playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023

### **2.4 Defenisi Operasional**

Berdasarkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan mengenai Peninggalan Sejarah dengan menggunakan gaya belajar terhadap motivasi belajar siswa.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran.
3. Mengajar adalah suatu kegiatan pengajar untuk menerapkan materi Peninggalan Sejarah kepada peserta didik dengan menggunakan gaya belajar visual.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi lingkungan guru dan siswa yang saling bertukar informasi.
5. Bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan.