

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tinjauan tentang Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mempraktekan suatu rencana pembelajaran yang disusun dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah disusun dapat terlaksana secara optimal.¹ Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran ke peserta didik.² Selain itu metode pembelajaran di definisikan sebagai cara yang di gunakan guru, yang menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural.³ Oleh karena itu, guru dalam memilih metode pengajaran harus tepat sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah di tetapkan. pemilihan metode ini sangat berpengaruh pada hasil yang akan di peroleh. Selain itu pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menimbulkan pengajaran yang edukatif, kondusif, dan menantang.⁴

Berbagai macam metode pembelajaran saat ini sangat variatif dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar di dalam kelas, di luar kelas, maupun di tempat

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Strategi Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2007), hal. 145

² Jumanta Hamdayama, *Metodelogi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 94.

³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 2

⁴ Jumanta, *Metode Pengajaran...*, hal, 94

lain yang sudah di tetapkan sebelumnya. Akan tetapi seseorang guru hendaknya selalu memperhatikan banyak faktor dalam memilih dan menetapkan metode tersebut. Ketetapan dalam memilih metode mengajar akan berkorelasi dengan hasil yang akan diperoleh setelah pembelajaran berlangsung.⁵

Faktor-faktor yang harus di perhatikan guru dalam memilih metode yang ada. Faktor pertama yang hendak dikaji oleh guru dalam rangka menetapkan metode pembelajaran adalah tujuan pembelajaran. Tujuan ini hendaknya di jadikan patokan dalam memiliki dan menetapkan efektivitas pembelajaran. Dalam tujuan pembelajaran yang ada, dalam rencana pembelajaran dicantumkan sebuah model, metode, dan fasilitas dalam mencapainya.⁶

Guru hendaknya mampu memahami perkembangan psikologis, motorik, maupun mental peserta didik. Seorang guru hendaknya tidak memaksakan satu metode didalam kelas. Guru yang baik adalah guru yang mampu memahami keinginan peserta didik, serta mahir dalam membangkitkan motivasi *instrinstik* peserta didik. Jika tumbuh motivasi belajar yang tinggi didalam diri peserta didik maka mereka akan senang dalam proses pembelajaran, menghasilkan yang optimal dan memuaskan, serta tercapainya sejumlah standar kompetensi dalam kurikulum.

Guru hendaknya memperhatikan bahan pelajaran seperti isi sifat dan cakupannya. Guru harus mampu menguraikan bahan pelajaran kedalam unsur-unsur secara rinci dalam rencana belajarnya. Berdasarkan unsur tersebut, tampak apakah bahan pelajaran itu berisi fakta dan kecakapan yang hanya membutuhkan daya

⁵ *Ibid.*, hal .95.

⁶ *Ibid.*

mental untuk menguasainya atau berisi keterampilan dan kebiasaan yang membutuhkan penguasaan secara motorik, ataukah hanya beberapa hal atau mungkin hanya satu hal. Setelah mengetahui sifat dan unsur bahan pengajaran, guru dapat menerapkan metode yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan bahan pengajaran yang dimaksud, lalu menetapkan satu atau beberapa metode yang hendak digunakan dalam mengajar.⁷

Situasi didalam sebuah kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru tidak sama dari hari ke hari, dalam hal guru memilih metode mengajar yang sesuai dengan situasi yang diciptakannya. Sesuai dengan sifat dan kemampuan yang di capai oleh tujuan pembelajaran.⁸ Sekolah tentunya mempunyai fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar dan ada pula sekolah yang mempunyai fasilitas yang terbatas, secara fisik fasilitas sekolah terbagi menjadi dua bagian yaitu fasilitas fisik seperti ruang dan perlengkapan belajar di kelas, alat-alat peraga , buku teks serta buku pelajaran dan perlengkapan berbagai praktikum, labolatorium, serta pusat keterampilan, kesenian, keagamaan dan olah raga dengan segala perlengkapannya, selain itu terdapat fasilitas non fisik seperti kesempatan, biaya, berbagai aturan, serta kebijaksanaan pimpinan sekolah.⁹

Kurangnya penguasaan guru terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Karna di dalam pembelajaran guru sering menemui kendala disebabkan labilnya kepribadian dan dangkalnya penguasaan atas metode yang digunakan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kepribadian, latar

⁷ *Ibid*, hal .96

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain . *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 81

⁹ Jumanta, *Metode Pengajaran ...*, hal. 97

belakang pendidikan serta pengalaman belajar adalah permasalahan intern guru yang dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode belajar¹⁰

Jadi didalam pemilihan dan metode pembelajaran guru menggunakan metode dalam setiap pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus. sehingga metode digunakan untuk mencapai tujuan sesuai kehendak tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Kedudukan Metode dalam Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar yang efektif dan memenuhi unsur-unsur pendidikan adalah sebagai proses untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana memahami, kedudukan metode sebagai salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar.¹¹ Dan proses yang dilakukan guru dalam memahami kedudukan metode sebagai alat motivasi *extrinsic*, sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Guru dalam melakukan pembelajaran, harus dapat memilih dan menerapkan berbagai macam metode pengajaran yang ada. Terdapat sejumlah metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Untuk memilih metode yang tepat,

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain . *Strategi Belajar...*, hal. 82

¹¹ *Ibid*, hal. 72

guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip umum dan factor-faktor yang mempengaruhi penetapannya.¹²

Guru dapat Memilih berbagai model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan memberikan pengalaman peserta didik sehingga proses pembelajaran diharapkan menjadi aktif dan mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Seseorang guru harus mengetahui berbagai metode pembelajaran untuk memberikan suatu rangsangan terhadap peserta didik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran yang afektif. Ketepatan penggunaan metode pembelajaran tersebut tergantung kepada tujuan pembelajaran, isi materi, dan proses belajar mengajar.

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya. Oleh karena itu, tidak bisa seseorang guru untuk membuat kesimpulan terhadap suatu metode lebih baik atau lebih buruk. Tugas guru dalam menerapkan metode ialah mengetahui dan mempertimbangkan batas-batas kelebihan dan kekurangan metode yang digunakannya. pemahaman seorang guru dalam memilih suatu metode pembelajaran sangatlah penting sebelum memutuskan metode mana yang akan dicapai.¹³ Dalam sebuah penerapannya, metode-metode pembelajaran yang tepat digunakan untuk proses pembelajaran siswa ada dalam jumlah besar dan ada yang tepat untuk siswa dalam jumlah kecil. Ada juga yang tepat digunakan dalam kelas atau diluar kelas.

Dibawah ini akan diuraikan secara singkat beberapa metode mengajar.

¹² Jumanta, *Metode Pengajaran...*, hal. 98

¹³ *Ibid*, hal. 97

a) Metode ceramah

Metode ceramah adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa pada umumnya mengikuti secara pasif.¹⁴ Metode ini menganggap siswa sebagai gelas kosong yang terus diisi penuh tanpa mengenali karakteristik ilmu pengetahuan dan minat belajar yang diharapkan siswa. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai metode yang sangat ekonomis untuk menyampaikan informasi, dan paling efektif dalam mengatasi masalah literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa.¹⁵ Jadi metode ceramah adalah metode yang sering digunakan guru karena dianggap sebagai metode pembelajaran yang cepat dan tidak memerlukan media pembelajaran.

b) Metode diskusi

Metode Diskusi adalah suatu kegiatan pembelajaran secara kelompok untuk memecahkan suatu masalah dengan tujuan untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas tentang sesuatu, atau untuk merampungkan keputusan bersama. Dalam diskusi tiap orang diharapkan memberikan sumbangan sehingga seluruh kelompok kembali dengan pemahaman yang sama dalam suatu keputusan atau kesimpulan.

c) Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah penyajian bahan dimana siswa melakukan percobaan dan mengalaminya sendiri, membuktikan sendiri, melakukan sendiri,

¹⁴ Jamal Ma'mur Asmani *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, Dan Inovatif*, (Jakarta : Diva Press, 2009), hal. 139

¹⁵ Buchari Alma , *Guru Professional*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hal. 45

mengikuti suatu proses, mengamati obyek, keadaan atau proses sesuatu.¹⁶ Diterapkannya metode ini agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

2. Tinjauan tentang Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran adalah aktifitas pembelajaran terencana yang dirancanag untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bermain peran berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :¹⁷

- a. Mengambil peran, yaitu tekanan ekspektasi-ekspekstasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan atau dalam situasi-situasi sosial.
- b. Membuat peran, yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar menawar peran, yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial. Sudjana menyatakan bermain peran / sosio drama adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga di lakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial. ¹⁸

¹⁶ Anisatul Mufaromah, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal. 80

¹⁷ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktuf*, (Yogyakarta : Pustaka insan Madani, 2008), hal. 98

¹⁸ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 1989), hal. 61

Hamalik menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran, karena pada umumnya peserta didik menyenangi komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas, peserta didik menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu metode dengan cara memainkan suatu peran yang menekankan penghayatan dimana para peserta didik turut serta dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.²⁰

b. Sintak Model Bermain Peran

Sintak strategi bermain peran dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :²¹

Tabel 1.1 Langkah-langkah Bermain Peran

No	Langkah-langkah Pembelajaran
1.	Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
2.	Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3.	Guru membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing beranggotakan 5-6 orang.
4.	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5.	Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6.	Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 214

²⁰ Bayu Bajoelz, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Teknik Bermain Peran pada Siswan Kelas V Mi Negeri Kudus Tahun Ajaran 2007/2008* dalam <http://bayu-bajoelz.blogspot.com/2012/05/peningkatan-kemampuan-berbicara-melalui.html>, diakses 17 November 2018 pukul 17.00 WIB

²¹ Miftakhul Huda, *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 209

7.	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9.	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

c. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan dan kekurangan tersebut dijelaskan dibawah ini :²²

Tabel 1.2 Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

No.	Kelebihan Bermain Peran	Kekurangan Bermain Peran
1.	Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.	Banyak waktu yang dibutuhkan.
2.	Bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.	Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada peserta didik jika tidak dilatih dengan baik.
3.	Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.	Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif.
4.	Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan.	Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
5.	Memungkinkan peserta didik untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.	Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

3. Tinjauan tentang Motivasi Belajar

A. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motif/

²² *Ibid*, hal. 201

motivasi secara umum dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.²³ Motif dapat dikatakan sebagai penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas tertentu demi mencapai tujuan.

B. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam proses belajar.²⁴ Motivasi belajar Menurut Brophy yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai kegiatan akademis yang bermakna dan berguna juga mencoba dari sebuah kegiatan siswa.²⁵ Guru dan peserta didik adalah bagian dari proses pembelajaran, agar interaksi yang di dapat dari peserta didik harus memiliki motivasi yang tinggi agar mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Pada dasarnya, motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya pengerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. ²⁶ dalam kegiatan belajar, motivasi

²³ Abdul Hadist, *Psikologi Dalam Pendidikan...*, hal. 29

²⁴ Hamzah, Haji, *Teori Motivasi dan Pengukurannya...*, hal. 23

²⁵ Ramli Bakar, *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Produktif Siswa Kompetensi Menengah, Sumatra Barat*, Jurnal Internasional ilmu Sosial Asia, ISSN : 2224-4441, 2014, dalam <http://aessweb.com/journals> diakses 12 Maret 2018.

²⁶ Jamal Ma'amur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta: Diva Pres, 2014), hal.175

sangat diperlukan, sebab seorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dengan baik.²⁷

Dalam motivasi belajar, terdapat beberapa landasan dari argumentasi para ahli dan pakar yang dipandang kompeten dalam bidang motivasi belajar. Dalam psikologi dikenal sebagai teori motivasi, yang diantaranya :

a) Teori Hedonisme

Hedonisme adalah suatu aliran didalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan yang bersifat duniawi.²⁸ Dalam teori ini mempunyai anggapan bahwa semua orang menghindari hal yang sulit dan menyusahkan, dan suka terhadap sesuatu yang menyenangkan baginya.

b) Teori Naluri

Teori naluri ini merupakan bagian terpenting dari pandangan menakisme terhadap manusia. Menurut teori ini, untuk memotivasi seorang harus berdasar naluri mana yang akan di tuju dan perlu dikembangkan.²⁹

c) Teori Reaksi yang di Pelajari

Teori ini berbeda pandangan dengan tindakan atau perilaku manusia yang berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola dan tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan ditempat orang itu hidup.³⁰

d) Teori Kebutuhan

²⁷ Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), hal 148

²⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Remaja Rosdyakarya, 2011), hal

²⁹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdyakarya, 2015), hal. 8

³⁰ *Ibid*,

Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini apabila seorang pemimpin atau pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apabila kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.³¹

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Mc. Donald motivasi merupakan perubahan tenaga di dalam diri pribadi seseorang ditandai oleh dorongan afektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Menurut Mc. Donald motivasi dibagi tiga yaitu :³²

- a. Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Misal : ingin mendapat penghargaan, pengakuan dan sebagainya
- b. Motivasi ditandai oleh dorongan perasaan atau emosi seseorang. Misal : bercita-cita
- c. Motivasi dirangsang karena adanya tujuan.

Motif /motivasi di tinjau dari segi relevansi tingkah laku dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motif ekstrinsik dan motif instrinsik.

Motif ekstrinsik adalah motif yang berfungsi karena adanya rangsangan dari luar dari diri individu. Guru memiliki beberapa cara yang dapat dilakukan

³¹ *Ibid*,

³² Retno Indayati, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung : Centre For Studying And Milieu Development, 2017) hal. 60

dalam menimbulkan motif belajar ekstrinsik, yaitu memberikan penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetisi, memberikan hadiah dan hukuman, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar peserta didik kepada peserta didik.³³ Guru harus dapat menerapkan beberapa cara tersebut pada situasi dan kondisi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik.

Motif instrinsik yaitu motif yang berfungsi tanpa membutuhkan rangsangan dari luar. Peserta didik yang mempunyai motivasi instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar dalam menguasai ilmu tanpa menunggu hadiah dari guru dan pihak lainnya. Motif instrinsik lahir secara alamiah pada diri individu tanpa di pengaruhi oleh pengaruh dari luar. Sedangkan peserta didik yang memiliki motif instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar karena ingin mendapatkan hadiah dari orangtua atau guru dan ingin mengejar status sebagai juara kelas.³⁴

C. Fungsi, Ciri-ciri dan Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

1. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik memiliki tiga fungsi, yaitu :³⁵
 - a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
 - b) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
 - c) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan

³³ Abdul Hadist, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Bandung, Alfabeta, 2010), hal. 31

³⁴ *Ibid*,

³⁵ *Ibid*,

perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Guru yang mempunyai motivasi mengajar ditandai dengan beberapa karakteristik yaitu rajin mengajar di kelas, bergairah dalam mengajar, aktif dan kreatif dalam melakukan pembaharuan dalam pengajaran di kelas.³⁶

2. Ciri-ciri motivasi belajar : ³⁷

- a) Tekun menghadapi tugas belajar.
- b) Ulet menghadapi kesulitan dalam proses belajar.
- c) Minat menghadapi berbagai macam masalah.
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- f) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- g) Senang mencari dan memecahkan masalah sosial.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

- a) Cita-cita dan aspirasi siswa.
- b) Kemampuan belajar siswa.
- c) Kondisi jasmani dan rohani siswa.
- d) Kondisi lingkungan kelas.
- e) Unsur-unsur dinamis belajar.
- f) Upaya guru untuk menumbuhkan minat belajar pada siswa.

³⁶ *Ibid*, hal .28

³⁷ Titin Sahrowiyah, *Pengaruh Metode Belajar Praktik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, *Studia Didkatika Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 10, Nomor 2, dalam <http://jurnal.uinbanten.ac.id> diakses 12 Maret 2018

4. Jenis-jenis motivasi

Motif atau motivasi yang dimiliki individu dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu jika ditinjau dari sumber motif, maka motif di klasifikasikan atas dua jenis, yaitu: a) motif yang sifatnya bawaan atau kebutuhan *organic*, yaitu motif yang diisyaratkan secara *biologis*, misalnya dorongan untuk makan, minum dan berbagai kegiatan lainnya yang tujuannya untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam mempertahankan hidup individu, dan b) motif yang sifatnya dipelajari, misalnya dorongan untuk mempelajari materi pelajaran tertentu dan dorongan untuk mengejar suatu kedudukan.³⁸ Motif /motivasi di tinjau dari segi relevansi tingkah laku dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi *ekstrinsik* dan motivasi *instrinsik*.

- a) Motivasi *ekstrinsik* adalah motif yang berfungsi karena adanya rangsangan dari luar dari diri individu. Guru memiliki beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menimbulkan motif belajar *ekstrinsik*, yaitu memberikan penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetisi, memberikan hadiah dan hukuman, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar peserta didik kepada peserta didik.³⁹ Guru harus dapat menerapkan beberapa cara tersebut pada situasi dan kondisi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar *ekstrinsik* peserta didik.
- b) Motivasi *instrinsik* yaitu motif yang berfungsi tanpa membutuhkan rangsangan dari luar. Peserta didik yang mempunyai motivasi *instrinsik* dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar dalam menguasai ilmu tanpa menunggu hadiah

³⁸ Abdul Hadist, *Psikologi Dalam Pendidikan...*, hal. 30

³⁹ *Ibid*, hal. 31

dari guru dan pihak lainnya. Motif instrinsik lahir secara alamiah pada diri individu tanpa di pengaruhi oleh pengaruh dari luar. Sedangkan peserta didik yang memiliki motif instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar karena ingin mendapatkan hadiah dari orangtua atau guru dan ingin mengejar status sebagai juara kelas.⁴⁰

Berdasarkan teori Uno⁴¹ menurutnya hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk adanya perubahan tingkah laku, pada umumnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

⁴⁰ *Ibid*,

⁴¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 23

4. Tinjauan tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Hasil Belajar merupakan perilaku yang di peroleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar.⁴² Menurut Gagne hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.⁴³ Sedangkan Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda.⁴⁴ Menurut Mudijono hasil belajar merupakan tindakan evaluasi yang mengungkap aspek proses berpikir, dan juga mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap dan ketrampilan yang melekap pada diri individu peserta didik.⁴⁵

Jadi dapat disimpulkan Hasil belajar merupakan penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar. Hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. pada pembahasan penelitian ini pokok bahasan aspek nilai kognitif pada

⁴² Chatrina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: Upt Unnes Press, 2006), hal .4

⁴³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 42

⁴⁴ *Ibid*, hal. 43

⁴⁵ Valiant Lukad Perdana Sutrisno, Budi Tri Siswanto, *Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Volume 6, Nomor 1, Februari 2016, ISSN 111-120, dalam <http://journal.uny.ac.id> diakses pada 12 Maret 2018

peserta didik kelas 5 MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol, setelah mengalami proses akademik di sekolah dalam jangka waktu tertentu yang dicatat pada bukti raport disetiap semester.

Guru harus berusaha agar dapat mempersiapkan program pengajaran dan strategi yang afektif guna dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. keberhasilan kadang yang di cita-citakan tidak tercapai, keberhasilan dan kegagalan itu ada beberapa faktor sebagai penentu baik sebagai pendapat maupun sebagai pendukung.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.⁴⁶

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi :⁴⁷

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau

⁴⁶ Purwanto, Psikologi Pendidikan..., hal. 102

⁴⁷ *Ibid*, hal. 107

sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. *Kedua*, keadaan fungsi jasmani dalam hal pancaindra. Pancaindera yang berfungsi dengan baik akan mepermuda aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindera merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2. Faktor Ekstrenal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut :⁴⁸

1) Lingkungan sosial

- a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah.
- b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajar peserta didik.

⁴⁸ Baharudin & Nur Wahyuni, Teori, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzzmedia, 2010), hal. 26

Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik.

- c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan sosial ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik.

2) Lingkungan Non sosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Jika lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar peserta didik akan terhambat.
- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya merupakan hasil interaksi dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Oleh karena itu penting

sekali guru memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sebaik-baiknya.

5. Tinjauan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Dalam kajian ilmu pengetahuan sosial (ips) terdapat beberapa istilah yang kadang-kadang sering diartikan secara tumpang tindih antara satu dengan yang lain. Istilah-istilah tersebut adalah studi sosial (*social studies*), ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).⁴⁹

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya tingkat dasar dan menengah.⁵⁰ Pada jenjang pendidikan dasar, pemberi mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang berada disekitar mereka.⁵¹

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang di berikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁵² Ilmu pengetahuan sosial (ips) merupakan

⁴⁹ Syaifruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang memerhatikan Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT Ciputat Press, 2005), hal. 19

⁵⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hal. 137

⁵¹ Nurdin Syaifruddin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT Ciputat Press : 2005), hal. 19

⁵² Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2011), hal. 10

integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Ips atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.⁵³

Berikut ini adalah pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia sebagai berikut :⁵⁴

- 1) Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ips merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.
- 2) Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SA, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti : 1) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai

⁵³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 171

⁵⁴ Pakde Sofa, "Pengertian, Ruang Lingkup, dan Tujuan IPS" dalam <https://massofa.wordpress.com/2010/12/09/ppengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-ips/>, diakses 18 November 2018, Pukul. 08.00 WIB

dengan kematangan berfikir peserta didik sekolah dasar dan lanjutan. 2) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

- 3) S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau panduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.
- 4) Tim IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah *human relationship* sehingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolahnya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Sosial Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

b. Ruang Lingkup Ilmu Penegetahuan Sosial (IPS)

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Ips berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya dan kejiwaanya, memanfaatkan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya

dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya ips mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusi dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuasn peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat di jangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.⁵⁵ Sebagaimana telah dikemukakan di depan, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi : a) Substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan b) Gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Lingkup pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-,ateri yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.⁵⁶

Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan

⁵⁵ *Ibid*, diakses 18 November 2018, pukul 08.00 WIB

⁵⁶ *Ibid*, diakses 18 November 2018, pukul 08.00 WIB

masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa dan negara.⁵⁷

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah 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 segala masalah yang terjadisehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.⁵⁸ tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program pelajaran di sekolah di organisasikan secara baik.

Dari rumusan tujuan di atas Awan Mutakin dalam Trianto memeperinci tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut :⁵⁹

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

⁵⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 144

⁵⁸ *Ibid*, hal. 128

⁵⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal.128

- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dari mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan.
- 5) Mampu mengembagkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

B. Kaitan Antara Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Pemahaman Konsep

Metode bermain peran mengajak siswa untuk menirukan permasalahan yang sesungguhnya, sehingga siswa mendapatkan wawasan tentang situasi permasalahan sebenarnya. Metode bermain peran dapat digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, memperdalam pemahaman keadaan sosial dan mempersiapkan diri terhadap keadaan yang nyata.

Dengan menggunakan metode bermain peran kemampuan pemahaman materi dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kaitan antara metode bermain peran dengan pemahaman yaitu mempelajari informasi yang nyata, siswa dapat menguasai konsep, siswa dapat meningkatkan

pemahaman materi dengan bermain peran secara sederhana. Menerapkan informasi, konsep dan asas, mengembangkan keterampilan psikomotorik.

Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat memperdalam pemahaman dalam keadaan sosial dan mempersiapkan diri terhadap keadaan yang nyata, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, dan nilai. Pemahaman memudahkan siswa memahami dan mengingat materi yang telah diperankan, dan siswa dapat menguasai konsep, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

C. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Pertempuran-Pertempuran Mempertahankan Kemerdekaan

Setelah Jepang menyerah, Sekutu masuk Indonesia untuk mengambil alih kekuasaan. Pasukan Sekutu diboncengi Belanda. Belanda ingin menguasai Indonesia lagi. Rakyat Indonesia tidak senang Belanda kembali ke bumi pertiwi. Terjadilah pertempuran-pertempuran. Pertempuran terjadi di Surabaya, Ambarawa, Bandung, Palembang, Bali, Medan, dan kota-kota lainnya. Mari kita pelajari beberapa pertempuran ini!

a. Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya

Tentara Sekutu mendarat untuk pertama kali di Surabaya pada tanggal 25 Oktober 1945. Komandan pasukan Sekutu yang mendarat di Surabaya adalah **Brigjen**

A.W.S Mallaby. Tentara Sekutu bertugas melucuti tentara Jepang dan membebaskan *interniran* (tawanan perang). Awalnya, pemerintah dan rakyat Indonesia menyambut kedatangan tentara Sekutu tersebut dengan tangan terbuka. Namun, Sekutu mengabaikan uluran tangan tersebut. Pada tanggal 27 Oktober 1945, Sekutu menyerbu penjara Kalisosok. Mereka berhasil membebaskan **Kolonel Huiyer**. Kolonel Huiyer ialah seorang perwira angkatan laut Belanda yang ditawan Jepang.

Pada tanggal 28 Oktober 1945, pos-pos Sekutu di seluruh kota Surabaya diserang oleh rakyat Indonesia. Dalam berbagai serangan itu, pasukan Sekutu terjepit. Pada tanggal 29 Oktober 1945, para pemuda dapat menguasai tempat-tempat yang telah dikuasai Sekutu. Komandan Sekutu menghubungi Presiden Sukarno untuk menyelamatkan pasukan Inggris dari bahaya kehancuran. Presiden Sukarno dan Jenderal D.C. Hawthorn tiba di Surabaya untuk menenangkan keadaan. Akhirnya, pada tanggal 30 Oktober 1945 dicapai kesepakatan untuk menghentikan tembak-menembak. Namun, pada sore harinya terjadi pertempuran di gedung Bank International, tepatnya di Jembatan Merah. Dalam peristiwa itu, Brigjen Mallaby tewas. Menanggapi peristiwa ini, pada tanggal 9 November 1945, pimpinan Sekutu di Surabaya mengeluarkan ultimatum. Isi ultimatum itu adalah: "Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum tersebut adalah pukul 06.00 tanggal 10 November 1945. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari darat, laut, dan udara". Batas waktu itu tidak diindahkan rakyat Surabaya.

Oleh karena itu, pecalah pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945. Tentara Sekutu berjumlah kira-kira 10 sampai 15 ribu orang. Mereka terdiri dari pasukan darat, laut, dan udara. Pasukan Sekutu ini merupakan gabungan dari tentara Gurkha, Inggris, dan Belanda. Dalam pertempuran yang berjalan sampai awal bulan Desember 1945 itu telah gugur beribu-ribu pejuang. Perjuangan rakyat Surabaya ini mencerminkan tekad perjuangan seluruh rakyat Indonesia. Untuk memperingati kepahlawanan rakyat Surabaya itu, pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai Hari Pahlawan.

b. Perjanjian Renville (17 Januari 1948)

Tanggal 1 Agustus 1947, dewan keamanan PBB memerintahkan agar pihak Indonesia dan Belanda berhenti bersengketa. Maka dibentuklah Komisi Tiga Negara (KTN) yang beranggotakan :

1. Australia yang dipilih oleh Indonesia
2. Belgia, dipilih Belanda

3. Amerika Serikat, dipilih Australia dan Belanda

Perundingan dilaksanakan diatas kapal perang Amerika bernama Renville, maka hasil perundingan dinamakan perjanjian Renville. Dalam perundingan itu Negara Indonesia, Belanda, dan masing-masing anggota KTN diwakili oleh sebuah delegasi. Yaitu :

1. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Amir Syarifuddin.
2. Delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdul Kadir Wijoyoatmojo.
3. Delegasi Australia dipimpin oleh Richard C. Kirby.
4. Delegasi Belgia dipimpin oleh Paul van Zeeland.
5. Delegasi Amerika Serikat dipimpin oleh Frank Porter Graham.

Adapun isi perjanjian Renville adalah sebagaimana berikut :

1. Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera.
2. Tentara Republik Indonesia ditarik mundur dari daerah-daerah yang telah diduduki Belanda.

D. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana sebagai berikut :

1. Ardian Biantara. 2013. Dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang tahun ajaran 2012/2013”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *Role Playing*

dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738, Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,738 > 1,686$). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.⁶⁰

2. Rizqi Amalia. 2018. dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kab. Blitar tahun ajaran 2017/2018. Kesimpulan Uji Manova menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,038. Sehingga terdapat pengaruh pada motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,002 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.⁶¹

⁶⁰ Ardian Bintara, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Atau Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Semester Genap 2012/2013*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan:2013)

⁶¹ Rizqi Amalia, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kab. Blitar, Tahun Ajaran 2017/2018*, (Tulungagung: Tidak diterbitkan, 2018)

3. Dedi Rizkia Saputra. 2015. Dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negara 2 Kecemen, Manisenggo, Klaten Tahun Ajaran 2014/2015”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.⁶²
4. Ketut Jasiani. 2015. Alam skripsinya yang berjudul, “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Banjar Buleleng Bali tahun ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah dari hasil penelitian tindakan kelas yang diadakan sebanyak 2 siklus dan analisis yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut : aktivitas belajar siswa pada siklus 1 mendapat jumlah 405 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata yang dicapai 15% terjadi peningkatan jumlah aktivitas yang diperoleh siswa pada siklus II dengan jumlah yang dicapai 560 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata 20%. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 1915 dengan rata-rata 70% dan ketuntasan hasil belajar 48,15% pada siklus I. Terjadi peningkatan hasil belajar

⁶² Dedi Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Role Playing Atau Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Manisrenggo Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2014/2015*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan : 2015)

yang diperoleh pada siklus II yakni dengan jumlah 2180 dengan rata-rata 80,74% dan ketuntasan dicapai 81,48%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat berjalan dengan efisien dan efektif sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat meningkat tinggi.⁶³

5. Ony Dina Maharani. 2013. Dalam skripsinya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkemiri II Sidoarjo Tahun 2012/2013. Hasil penelitian metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus I sebesar 36,1% dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 12% dan telah memenuhi kriteria target sangat tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 50,1% dari kriteria sangat kurang menjadi cukup. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 18,7% dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.⁶⁴

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Ardian Biantara. 2013. Pengaruh penggunaan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran dan sama dalam	Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan waktu penelitian	Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti

⁶³ Ketut Jaelani, “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII I Di SMP Negeri 1 Banjar Buleleng Bali*”, (Bali: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁶⁴ Ony Dina Maharani, “*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkemiri II Sidoarjo Tahun 2012/2013*”, (Sidoarjo: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

<p>belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang tahun ajaran 2012/201</p>	<p>tujuannya yaitu mengetahui hasil belajar siswa dan serta sama dalam mata pelajaran IPS serta sama dalam hal subjek yang diteliti yaitu kelas V</p>		<p>masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (<i>t-test</i>) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738, Nilai t <i>hitung</i> > t <i>tabel</i> (2,738 > 1,686). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.</p>
<p>Rizqi Amalia. 2018. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kab. Blitar tahun ajaran 2017/2018</p>	<p>Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran dan sama dalam tujuannya yaitu mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa serta sama dalam subjek yang diteliti yaitu kelas V</p>	<p>Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan subjek yang diteliti</p>	<p>Hasil Uji <i>t-test</i> menunjukkan bahwa nilai <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>. Berdasarkan hasil Uji <i>t-test</i> menunjukkan bahwa nilai <i>Sig. (2-tailed)</i> adalah 0,002. Berdasarkan kriteria</p>

			menunjukkan bahwa $0,002 < 0,05$.
Dedi Rizkia Saputra. 2015. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negara 2 Kecemen, Manisenggo, Klaten Tahun Ajaran 2014/2015	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran dan sama dalam tujuannya yaitu mengetahui hasil belajar IPS siswa pada kelas V	Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan waktu yang berbeda	Ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.
Ketut Jasiani. 2015. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Banjar Buleleng Bali tahun ajaran 2014/2015.	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran, juga sama dalam tujuannya yaitu mengetahui hasil belajar siswa	Lokasi penelitian yang berbeda, tujuan yang tidak persis sama dan subjek penelitian	aktivitas belajar siswa pada siklus 1 mendapat jumlah 405 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata yang dicapai 15% terjadi peningkatan jumlah aktivitas yang diperoleh siswa pada siklus II dengan jumlah yang dicapai 560 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata 20%. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 1915

			dengan rata-rata 70% dan ketuntasan hasil belajar 48,15% pada siklus I. Terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II yakni dengan jumlah 2180 dengan rata-rata 80,74% dan ketuntasan dicapai 81,48%.
Ony Dina Maharani. 2013. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkajene Kepulauan II Sidarjo Tahun 2012/2013.	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran, juga sama dalam hal tujuan penelitian dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS	Berbeda dalam hal tujuan penelitian, jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan subjek yang diteliti	peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus I sebesar 36,1% dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 12% dan telah memenuhi kriteria target sangat tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar 50,1% dari kriteria sangat kurang menjadi cukup. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 18,7% dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.

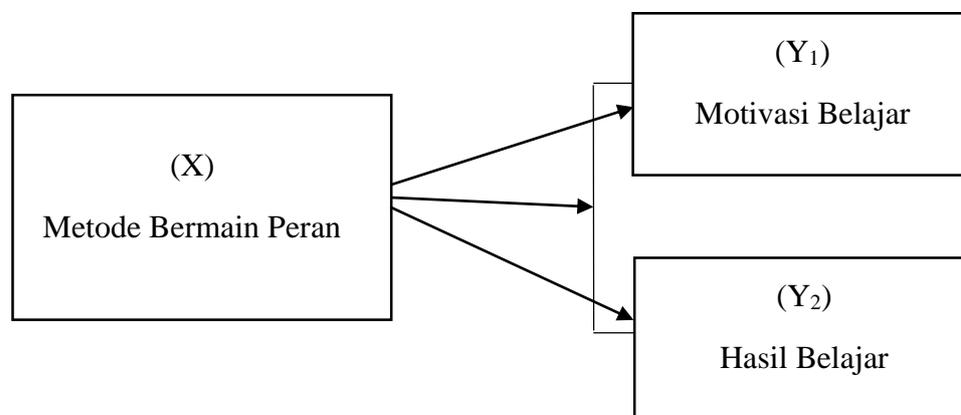
Didalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dengan peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model bermain peran, maupun diantaranya terdapat tujuan maupun objek yang sama

didalam penelitian terdahulu. Namun demikian antara peneliti terdahulu dengan peneliti baru tetaplah terdapat perbedaan. Adapun perbedaan tersebut pada lokasi penelitian, subjek penelitian yaitu pada pembelajaran IPS siswa kelas V pada Materi Tokoh Sejarah pada Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, pada bab pertempuran Surabaya

E. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “ Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung ”. kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



Dalam penelitian ini peneleiti akan melihat adanya pengaruh dari metode bermain peran terhadap variabel Y1 yaitu motivasi belajar yang dapat diukur dengan menggunakan angket. Dan melihat adanya pengaruh dari metode bermain peran terhadap variabel Y2 yaitu hasil belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes. Selain itu

peneliti akan melihat pengaruh dari variabel X (Metode pembelajaran Bermain Peran) terhadap Y1 (Motivasi Belajar), Y2 (Hasil Belajar) secara bersama-sama.