

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Tinjauan tentang Metode Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode secara harfiah adalah cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>1</sup> Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam proses belajar mengajar, tentunya terdapat metode pembelajaran.<sup>2</sup>

Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan.<sup>3</sup> Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami

---

<sup>1</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hal. 55

<sup>2</sup> Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi*, (Yogyakarta: Familia, 2012), hal. 13

<sup>3</sup> *ibid.*

guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan.<sup>4</sup>

Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, fungsi-fungsi metode mengajar tidak dapat diabaikan, karena metode mengajar tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar dan merupakan bagian yang integral dalam suatu sistem pengajaran.<sup>5</sup>

Mengingat mengajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, metode yang di gunakan oleh guru harus mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar.<sup>6</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian anak didik.<sup>7</sup>

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang

---

<sup>4</sup> Fathurrohman dan Sutikno, *Strategi Belajar...*, hal. 55

<sup>5</sup> *ibid*, hal. 56

<sup>6</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 81

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 53

dengan percuma karena penggunaan metode semata-mata berdasarkan kehendak guru dan bukan atas dasar kebutuhan siswa, karakter situasi kelas. Dalam menetapkan metode mengajar, bukan tujuan yang menyesuaikan dengan metode atau karakter anak, tetapi metode hendaknya menjadi “variable dependen” yang dapat berubah dan berkembang sesuai kebutuhan.<sup>8</sup>

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.<sup>9</sup>

Jadi, dari sini dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

#### **b. Prinsip Penggunaan Metode**

Ada beberapa prinsip yang perlu di perhatikan dalam penggunaan metode mengajar, prinsip tersebut terutama berkaitan dengan faktor perkembangan kemampuan siswa, diantaranya sebagai berikut:<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Fathurrohman dan Sutikno, *Strategi Belajar...*, hal. 59

<sup>9</sup> Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar...*, hal. 82

<sup>10</sup> Sri Anitah W. dkk, *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 5.5

- 1) Metode mengajar harus memungkinkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap materi pelajaran (*curiosity*)
- 2) Metode mengajar harus memungkinkan dapat memberikan peluang untuk berekspresi yang kreatif dalam aspek seni.
- 3) Metode mengajar harus memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah
- 4) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran sesuatu.
- 5) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan (inkuiri) terhadap suatu topik permasalahan
- 6) Metode mengajar harus memungkinkan siswa mampu menyimak
- 7) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (*independent study*) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar bekerja sama (*cooperative learning*)
- 8) Metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

### c. Faktor-faktor Pemilihan Metode

Beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode antara lain:<sup>11</sup>

- 1) Tujuan yang hendak dicapai

---

<sup>11</sup> *ibid.*

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar. Karakteristik tujuan yang akan dicapai sangat mempengaruhi penentuan metode, sebab metode tunduk pada tujuan, bukan sebaliknya.

## 2) Materi pelajaran

Materi pelajaran ialah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk bisa dipelajari oleh peserta didik.

## 3) Peserta didik

Peserta didik sebagai subjek belajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, kebiasaan, motivasi, dll. Perbedaan peserta didik dari aspek psikologis seperti sifat pendiam, super aktif, tertutup, terbuka, periang, dll. semua perbedaan akan berpengaruh terhadap penentuan metode pembelajaran.

## 4) Situasi

Situasi kegiatan belajar merupakan setting lingkungan pembelajaran yang dinamis. Guru harus teliti dalam melihat situasi.

## 5) Fasilitas

Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Ketiadaan fasilitas akan sangat mengganggu pemilihan metode yang tepat. Jadi, fasilitas sangatlah penting guna berjalannya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

## 6) Guru

Untuk menjadi seorang guru harus memiliki jiwa yang professional. Dengan memiliki jiwa keprofesionalan dalam menyampaikan pelajaran atau dalam pembelajaran itu akan berhasil sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan.

Pada prinsipnya tidak satupun metode mengajar yang dapat di pandang sempurna dan cocok dengan semua pokok bahasan yang ada dalam setiap bidang studi. Karena setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Karena itu guru tidak boleh sembarangan memilih serta menggunakan metode.<sup>12</sup>

## 2. Tinjauan tentang Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

### a. Pengertian Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain peran terdiri dari dua kata, yaitu bermain dan peran. Bermain adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan, dalam hal ini disebut *playing*. Bermain juga dapat di artikan sebagai sebuah aktivitas bermain yang di lakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan, dalam hal ini disebut dengan *game*. Sedangkan peran atau *Role* adalah cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Fathurrohman dan Sutikno, *Strategi Belajar...*, hal. 60

<sup>13</sup> Rinoto Rin, "Pengertian Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran" dalam <http://modelpembelajaransd.blogspot.nl> diakses 09 Mei 2015

*Role Playing* adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh. Metode *role playing* (bermain peran) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.<sup>14</sup>

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>15</sup>

Dalam proses pembelajarannya, metode *role playing* mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah di tentukan/direncanakan sebelumnya. *Role playing* lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 162

<sup>15</sup> Hamdani, *Strategi Belajar...*, hal. 87

<sup>16</sup> Sri Anitah. dkk, *Materi Pokok ...*, hal. 5.22

Esensi role playing adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini.<sup>17</sup>

#### **b. Fungsi Metode *Role Playing***

*Role Playing* berfungsi untuk (1) Mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.<sup>18</sup>

#### **c. Langkah-langkah Metode *Role Playing***

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* yaitu sebagai berikut:<sup>19</sup>

- 1) Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu.
- 2) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga di ceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan di pentaskan tersebut.

---

<sup>17</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 115

<sup>18</sup> *ibid.*, hal. 116

<sup>19</sup> Nurhayani, "Metode Role Playing" dalam <http://nurhay13.blogspot.com> diakses 11 Mei 2015

- 3) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
- 4) Setelah *role playing* itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama.
- 5) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

**d. Manfaat Metode *Role Playing***

manfaat yang dapat diambil dari penerapan metode *Role Playing* yaitu:<sup>20</sup>

- 1) *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practice, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normative terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 2) *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak.
- 3) *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing pada dasarnya* adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid.

**e. Kelebihan Metode *Role Playing***

metode *role playing* melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan

---

<sup>20</sup> Intang, “Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)” dalam <http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com> diakses 11 Mei 2015

kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu kelebihan dari metode *role playing* diantaranya adalah:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam jangka waktu dan situasi yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

**f. Kelemahan Metode *Role Playing***

Disamping memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

- 1) Bermain peran memakan waktu yang banyak
- 2) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak di tugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan di perankannya.
- 3) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 4) Jika siswa tidak di siapkan dengan baik, ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan dengan metode ini

### 3. Tinjauan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk “membekali” para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang sering kali berkembang secara tidak terduga. Barr dan kawan-kawan (1978) menjelaskan bahwa untuk menghadapi masalah kompleksitas kehidupan para siswa harus mampu memadukan informasi dari ilmu-ilmu sosial, bahkan diperlukan bahan-bahan yang berasal dari ilmu-ilmu alam dan humaniora.<sup>21</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering kali di singkat Pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau di tuliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*).<sup>22</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.<sup>23</sup> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

---

<sup>21</sup> Jani, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Tulungagung: Diktat Tidak Diterbitkan, 2008), hal.3

<sup>22</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 7

<sup>23</sup> Hardini dan Puspitasari, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 172

Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.<sup>24</sup> Sedangkan Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>25</sup>

Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.<sup>26</sup>

Menurut Nu'man Somantri yang dikutip oleh Daldjoeni menyatakan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi sebagai eksperimen. Adapun ciri-ciri yang kedapatan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut:<sup>27</sup>

- 1) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial dekat, keterampilan berpikir (khususnya tentang menyelidiki sesuatu), serta pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan alam.

---

<sup>24</sup> Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), hal. 4

<sup>25</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS...*, hal. 11

<sup>26</sup> Hardini dan Puspitasari, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 173

<sup>27</sup> Abdul Aziz Wahab, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 1.26

- 2) Program studi IPS akan mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
- 3) Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan) sampai yang *separated* (terpisah)
- 4) Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewargaan negara, fungsional, humanistik sampai yang structural
- 5) Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi
- 6) Evaluasinya tidak hanya mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor saja, tetapi juga mencobakan mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
- 7) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur *science*, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajarannya.

**b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pada dasarnya, tujuan dari Pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan

pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.<sup>28</sup> Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional dan global.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS di MI/SD yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:<sup>30</sup>

- 1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat
- 2) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat

---

<sup>28</sup> Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 15

<sup>29</sup> Hardini dan Puspitasari, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 173

<sup>30</sup> Tanwif, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), hal. 12

- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian
- 4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
- 5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

Ruang lingkup pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, Tempat dan Lingkungan
- 2) Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan
- 3) Sistem Sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

### **c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS**

Ilmu pengetahuan sosial memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsure-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hokum dan politik,

---

<sup>31</sup> Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran ...*, hal. 4

kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- 5) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

#### **4. Tinjauan tentang Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil

(*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.<sup>32</sup>

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku tersebut merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>33</sup>

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

<sup>33</sup> *ibid.*, hal. 45

<sup>34</sup> Sri Anitah W. dkk, *Materi Pokok ...*, hal. 2.19

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:<sup>35</sup>

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan),

---

<sup>35</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 5

*analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai).

Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.<sup>36</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.<sup>37</sup>

Untuk melihat hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah pada siswa Sekolah Dasar, dapat dikaji proses maupun hasil berdasarkan:<sup>38</sup>

- 1) Kemampuan membaca, mengamati dan atau menyimak apa yang dijelaskan atau diinformasikan;
- 2) Kemampuan mengidentifikasi atau membuat sejumlah (sub-sub) pertanyaan berdasarkan substansi yang dibaca, diamati dan atau di dengar;

---

<sup>36</sup> *ibid.*, hal. 6

<sup>37</sup> Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 24

<sup>38</sup> Sri Anitah dkk, *Materi Pokok ...*, hal. 2.19

- 3) Kemampuan mengorganisasi hasil-hasil identifikasi dan mengkaji dari sudut persamaan dan perbedaan; dan
- 4) Kemampuan melakukan kajian secara menyeluruh. Kemampuan tersebut sudah dapat diterapkan di Sekolah Dasar khususnya pada kelas tinggi.

Dari pengertian hasil belajar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud hasil belajar adalah prestasi belajar yang di capai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku anak.

#### **b. Tujuan Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat actual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.<sup>39</sup>

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedang

---

<sup>39</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 46

hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.<sup>40</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang menerapkan metode Role Playing pada berbagai mata pelajaran dengan

Pertama, penelitian Didik Iryanto dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas, Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang”. Hasil penelitian dengan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn siswa kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang adalah sebagai berikut:<sup>41</sup>

1. Aktivitas belajar siswa selama penerapan metode *role playing* yang berlangsung pada Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu pada Siklus I sebesar 51,25% dan pada Siklus II sebesar 80%.
2. Prestasi belajar siswa menunjukkan kenaikan nilai yang cukup signifikan antara Pre Test dan Post Test. Sebelum menggunakan *role playing*, nilai Pre Test adalah 72,37, setelah diterapkan metode *role*

---

<sup>40</sup> *ibid.*, hal. 49

<sup>41</sup> Didik Iryanto, Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas, Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang. Hasil penelitian dalam metode Role Playing dalam Pembelajaran PKn siswa kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang, <http://library.um.ac.id> di akses 11 Mei 2015

*playing* nilai rata-rata Post Test siswa menjadi meningkat sebesar 88,16.

3. Motivasi belajar menjadi meningkat terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, siswa memberikan respon yang sangat positif dari hasil pengisian angket yang telah di berikan.

Kedua, penelitian Sutino dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian dengan metode *role playing* dalam meningkatkan Keterampilan Berbicara siswa kelas V di SDN Pandak I Sidoharjo Sragen yaitu pada Siklus I persentase klasikal sikap siswa adalah minat 61,9%, keaktifan siswa 71,42%, kerja sama 71,42% dan kesungguhan 57,14%. Pada Siklus II persentase klasikal sikap siswa meningkat menjadi: minat 90,47%, keaktifan siswa 80,95%, kerja sama 76,19% dan kesungguhan 80,95%. Kualitas hasil dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata hasil tes awal (pra siklus) yaitu 61,14 dengan ketuntasan klasikal 38,1%. Pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 66,09 dengan ketuntasan klasikal 71,42%. Setelah tindakan pada Siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 73,33 dengan ketuntasan klasikal 85,71%.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Sutino, Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011. Hasil penelitian penggunaan metode Role Playing dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Pandak I Sidoharjo Sragen, <http://core.ac.uk> di akses 11 Mei 2015

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**

No	Penulis	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	didik iryanto	“Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas, Prestasi, dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Karangbesuki I Malang.”	- Jenis penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), - Metode pembelajarannya yaitu metode <i>Role Playing</i> .	- Objek kajiannya yaitu pada peningkatan aktivitas, prestasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran PKn
2	Sutino	“Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011”	- Jenis penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), - Metode pembelajarannya yaitu metode <i>Role Playing</i> .	- Objek kajiannya yaitu pada peningkatan keterampilan berbicara

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban yang bersifat sementara dari permasalahan peneliti sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Jika metode *Role Playing* diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Jual Beli siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar, maka hasil belajar siswa akan meningkat”.

### D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru menemui permasalahan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III di MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar. Masalah yang dihadapi yaitu siswa dirasa jenuh

saat pembelajaran berlangsung dan hasil belajarnya di bawah KKM. Hal ini membuat peneliti berinisiatif untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Jual Beli kelas III MI Darul Ulum Rejosari. Dengan penerapan metode *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Sehingga apa yang menjadi tujuan adanya pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Agar mudah memahami arah dan maksud penelitian ini maka penulis jelaskan dengan bagan sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran**

