

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Tinjauan tentang Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang artinya jalan atau cara.¹ Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di sususun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang di susun tercapai secara optimal. Metode juga sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan menguraikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan pengajaran.²

Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seseorang guru atau instruktur. Pengertian lain ialah tehnik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok, agar pelajaran itu dapat di serap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh

¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media), hal. 281

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 75

peserta didik dengan baik. Makin baik metode mengajar makin efektif pula pencapaian tujuan.³

Hadi Susanto mengatakan bahwa sesungguhnya cara atau metode mengajar adalah “seni” dalam hal ini “seni mengajar”. Sebagai suatu seni tentu saja metode mengajar harus menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi siswa.⁴ Salah satu sumber belajar yang berkewajiban menyediakan lingkungan belajar kreatif dan menimbulkan kepuasan bagi kegiatan belajar anak didik di kelas adalah guru.

Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemilihan dan penentuan metode ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.⁵

Khusus metode mengajar di dalam kelas, efektivitas suatu metode dipengaruhi oleh beberapa faktor tujuan, faktor peserta didik, faktor situasi, dan faktor guru itu sendiri. Dengan memiliki pengetahuan secara umum mengenai sifat metode seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dalam situasi dan kondisi pengajaran yang khusus.

³ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 1997) hal. 52

⁴ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2009) hal. 55-56

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* hal. 77

Untuk memilih metode mengajar yang akan di gunakan dalam rangka perencanaan pengajaran, perlu di pertimbangkan faktor-faktor tertentu antara lain⁶:

1) Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Metode belajar adalah alat untuk mencapai tujuan, maka tujuan itu harus di ketahui dan di rumuskan dengan jelas sebelum menentukan atau memilih metode pembelajaran. Misalnya jika metode pembelajaran berkaitan dengan kognitif peserta didik, maka metode pembelajaran yang di gunakan harus berbeda dengan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan psikomotor.

2) Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran dari masing-masing mata pelajaran tentu saja berbeda-beda. Misalnya materi pelajaran matematika yang bersifat berpikir logis akan berbeda dengan materi pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih bersifat praktis. Oleh karena itu metode pembelajaran yang di gunakan harus sesuai dengan sifat materi pembelajaran tersebut.

3) Kesesuaian metode dengan kemampuan guru.

Seorang guru di tuntutan untuk menguasai semua metode pembelajaran. Namun pada saat tertentu kemampuan guru terbatas, misalnya dalam keadaan sakit, sempitnya alokasi

⁶ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*hal. 282

waktu pembelajaran, atau keadaan kelas yang tidak memungkinkan. Oleh karena itu guru di tuntut cerdas mensiasati dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuannya.

4) Kesesuaian metode pembelajaran dengan kondisi peserta didik.

Kondisi peserta didik berhubungan dengan usia, latar belakang kehidupan, keadaan tubuh atau tingkat kemampuan berpikirnya. Peserta didik yang tingkat berpikirnya tinggi, maka mengikuti metode apapun akan siap.

5) Kesesuaian metode pembelajaran dengan sumber dan fasilitas yang tersedia.

Sumber dan fasilitas yang tersedia di suatu sekolah tentu saja berbeda-beda baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Sekolah yang sumber dan fasilitasnya lengkap akan mudah menentukan metode yang akan di gunakan. Namun bagi sekolah dengan sumber dan fasilitas yang kurang lengkap, maka metode yang kurang tepat hendaknya di sesuaikan dengan keadaan.

6) Kesesuaian metode pembelajaran dengan situasi kondisi belajar mengajar.

Situasi ini bisa berkaitan dengan tempat di mana pembelajaran itu di lakukan, apakah di daerah perkotaan yang menggunakan berbagai metode pembelajaran, atau di daerah

pedesaan dengan letak geografis yang terpencil yang tidak memungkinkan menggunakan metode pembelajaran tertentu.⁷

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

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

Peran (role) dapat diartikan cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.⁸

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 diartikan sebagai sebuah aktivitas bermain yang dilakukan 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.⁹

Role Playing adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok peserta didik dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran

⁷ Asra Sumiati, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009) hal. 92-95

⁸ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal. 80

⁹ Rinoto Rin, "Pengertian Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran" dalam <http://modelpembelajaransd.blogspot.nl> diakses 25 Oktober 2015

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.¹⁰

Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dalam proses pembelajarannya, metode *role playing* mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok peserta didik 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. Dengan demikian, semua dialog, tingkah laku dapat menggambarkan seakan-akan mereka benar-benar dalam situasi yang sesungguhnya.¹¹

¹⁰ Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 162

¹¹ Abu Ahmad & Joko Tri Prastya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), cet. II, hal. 80

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.¹²

b. Fungsi Metode *Role Playing*

Role Playing berfungsi untuk (1) Mengeksplorasi perasaan peserta didik, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi peserta didik, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.¹³

c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* yaitu sebagai berikut:¹⁴

- 1) Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara peserta didik 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.

¹² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 115

¹³ *ibid.*, hal. 116

¹⁴ Nurhayani, "Metode Role Playing" dalam <http://nurhay13.blogspot.com> diakses 25 Oktober 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 peserta didik 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:¹⁵

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

¹⁵ Intang, "Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)" dalam <http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com> diakses 25 Oktober 2015

e. Kelebihan Metode *Role Playing*

metode *role playing* melibatkan seluruh peserta didik dimana peserta didik dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu kelebihan dari metode *role playing* diantaranya adalah:

- 1) peserta didik 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 peserta didik 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) peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak di tugasi dengan baik. Peserta didik perlu mengenal dengan baik apa yang akan di perankannya.
- 3) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.

- 4) Jika peserta didik tidak di siapkan dengan baik, ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan dengan metode ini.

c) 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.¹⁶

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*).¹⁷

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,

¹⁶ Jani, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Tulungagung: Diktat Tidak Diterbitkan, 2008), hal.3

¹⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 7

konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.¹⁸ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan 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.¹⁹ 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.²⁰

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.

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:²¹

¹⁸ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi*, (Yogyakarta: Familia, 2012)hal. 172

¹⁹ Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), hal. 4

²⁰ Sapriya, *Pendidikan IPS...*, hal. 11

²¹ Abdul Aziz Wahab, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 1.26

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

Tujuan IPS dapat disejajarkan dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Tujuan pendidikan meliputi *ranah kognitif, afektif* dan *psikomotorik*.

Pada dasarnya, tujuan dari Pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.²²

Pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.²³

- 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.²⁴

- 1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat

²² Etin Solihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 15

²³ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu...*, hal. 173

²⁴ Tanwif, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), hal. 12

- 2) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat
- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesame 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:²⁵

²⁵ Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS...*, hal. 4

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

d) Tinjauan tentang Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam istilah pendidikan prestasi belajar merupakan suatu pengertian yang terdiri dari dua hal yaitu “prestasi” dan “belajar”. Keduanya mempunyai hubungan yang sangat erat, sehingga sulit untuk dipisahkan, sebab dalam rangkaian belajar akan terdapat prestasi belajar, sedangkan prestasi akan menunjukkan nilai seberapa jauh yang diperoleh dalam kegiatan belajar.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. prestasi akan berhasil diwujudkan manakala adanya usaha yang maksimal. sedangkan prestasi belajar menurut Nasrun Harahap yang dikutip Syaiful Bahri Djamarah memberi batasan, bahwa “prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”²⁶

Sedangkan Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Skinner belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Pada hakikatnya belajar merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah Psikomotor. Fungsi

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1994,) hal 19

psikomotor dalam hal ini yaitu mendengar, melihat dan mengucapkan.²⁷

Berdasarkan dari beberapa pengertian prestasi belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil belajar yang dicapai siswa atau tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dalam proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

b. Pendekatan Evaluasi Prestasi Belajar

Ada dua macam pendekatan yang amat populer dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan / prestasi belajar yakni : Penilaian Acuan Norma (*Norm- Referenced Assesment*) dan Penilaian Acuan Kriteria (*Criterion- Referenced Assesment*).

1) Penilaian Acuan Norma (*Norm- Referenced Assesment*)

Dalam penilaian yang menggunakan pendekatan PAN (Penilaian Acuan Norma), Prestasi belajar seorang peserta didik diukur dengan cara membandingkannya dengan prestasi yang dicapai teman-teman sekelas atau sekelompoknya. Jadi pemberian skor atau nilai peserta didik tersebut merujuk pada hasil perbandingan antara skor-skor yang diperoleh teman-teman sekelompoknya dengan skornya sendiri.

Selain itu, pendekatan PAN juga dapat diimplementasikan dengan cara menghitung dan membandingkan presentase

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada , 2003), hal 64-71

Jawaban Benar yang dihasilkan seorang siswa dengan persentase jawaban benar yang dihasilkan kawan-kawan sekelompoknya. Kemudian, persentase jawaban-jawaban benar dari masing-masing siswa tersebut dikonversasikan ke dalam nilai 1-10 atau 10-100.

2) Penilaian Acuan Kriteria (*Criterion- Referenced Assesment*).

Penilaian dengan pendekatan PAK (Penilaian Acuan Kriteria) merupakan proses pengukuran prestasi belajar dengan cara membandingkan *pencapaian* seorang siswa dengan berbagai perilaku ranah yang telah ditetapkan secara baik sebagai patokan absolut. Oleh karena itu, dalam mengimplementasikan Pendekan Acuan Kriteria diperlukan adanya kriteria mutlak yang merujuk pada tujuan pembelajaran umum dan khusus (TPU dan TPK). Artinya, nilai atau kelulusan seorang siswa bukan berdasarkan perbandingan dengan nilai yang dicapai oleh rekan-rekan sekelompoknya melainkan ditentukan oleh penguasaan materi pelajaran hingga batas yang sesuai dengan tujuan instruksional.

Pendekatan penilaian seperti diatas biasanya diterapkan dalam sistem belajar tuntas, seorang siswa baru dapat dinyatakan lulus dalam evaluasi suatu mata pelajaran apabila telah menguasai seluruh materi secara merata dan mendalam dengan nilai minimal 80.²⁸

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru.....*, Hal 216-218

c. Batas minimal prestasi belajar

Seorang guru perlu harus bisa menetapkan batas minimal keberhasilan belajar para peserta didiknya. Hal ini penting karena mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah. Keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi ranah cipta, rasa dan karsa siswa.

Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar siswa selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar. Ada beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Diantara norma pengukuran tersebut ialah : (a) norma skala angka dari 0 sampai 10, (b) norma skala angka dari 0 sampai 100.

Angka terendah yang menyatakan kelulusan / keberhasilan belajar skala 0-10 adalah 5,5 atau 6, sedangkan untuk skala 0-100 adalah 55 atau 60. Alhasil pada prinsipnya jika seorang peserta didik dapat menyelesaikan lebih dari separuh tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah instrumen evaluasi dengan benar, ia dianggap telah memenuhi target minimal keberhasilan belajar.²⁹

d. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Berhasil atau tidaknya dalam belajar disebabkan beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

²⁹ *Ibid.*, hal 219- 220

Yang tergolong faktor internal adalah :

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
 - a. Faktor interaktif yang meliputi : (a) faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat, (b) faktor kecakapan yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b. Faktor non interaktif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 3) Faktor kematangan fisik maupun psikis

Yang tergolong faktor eksternal, ialah:³⁰

- a. Faktor sosial yang terdiri atas:

- 1) Lingkungan keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga,

³⁰ Abu Ahmadi dan Widodo S, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004), hal 138

semuanya turut mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik.

2) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas sekolah, keadaan ruangan, dan sebagainya. Semua ini turut mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata berpendidikan tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak berpendidikan dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang, sehingga motivasi belajar berkurang.

- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.³¹

³¹ *Ibid.*, hal 138

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang peningkatan prestasi belajar peserta pada berbagai mata pelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

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:³²

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

³² 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 2 November 2015

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%.³³

Ketiga, Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar pada materi pokok jual beli. Dalam penelitian terbukti bahwa keaktifan siswa

³³ 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 2 November 2015

dalam mengikuti proses pembelajaran telah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa ada peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 74% meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat baik. Untuk hasil tes juga mengalami peningkatan pada tes akhir siklus I nilai rata-rata siswa 76,2 dan pada tes akhir siklus II nilai rata-ratanya 89,7. Demikian juga mengalami peningkatan pada ketuntasan yaitu pada siklus I 68,75% meningkat menjadi 93,75% pada siklus II.³⁴

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

No	Penulis	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
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	- Jenis penelitiannya yaitu Penelitian	- Objek kajiannya yaitu pada

³⁴ Wilda Rahmatul Mazidah, Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar, repo-iain tuluagung. di akses 11 November 2015

		Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SDN Pandak I Sidoharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011”	Tindakan Kelas(PTK), Metode pembelajarannya yaitu metode <i>Role Playing</i> .	peningkatan keterampilan berbicara
3.	Wilda Rahmatul Mazidah	“Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014/2015”	Jenis penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas(PTK), Metode pembelajarannya yaitu metode <i>Role Playing</i> .	Objek kajiannya yaitu pada peningkatan hasil belajar pelajaran IPS

Berdasarkan tiga penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua peneliti menggunakan mata pelajaran yang berbeda dengan satu metode yang sama. Disini peneliti memfokuskan pada mata pelajaran IPS menggunakan metode role playing untuk meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik, respon peserta didik terhadap penerapan metode role playing, dan peningkatan prestasi belajar IPS dengan menggunakan metode role playing.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam proses belajar mengajar khususnya bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial, sangat memungkinkan ada pokok bahasan tertentu

yang harus disampaikan dengan metode role playing. Metode role playing ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilakukan di MIN Pucung Ngantru awalnya menggunakan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara efektif.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sangat tergantung pada keaktifan dan interaksi yang terjadi antar peserta didik. Interaksi antar peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya interaksi dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan kelihatan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah dengan mengajak peserta didik untuk mendiskusikan pokok bahasan pelajaran. Adapun metode yang tepat digunakan adalah Role Playing. Pembelajaran dengan metode ini, peserta didik akan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif, karena dalam pembelajaran ini siswa akan langsung dituntut untuk mendiskusikan masalah dalam materi

pelajaran yang diberikan. Sehingga interaksi peserta didik yang terjadi di kelas dalam proses belajar akan lebih meningkat dan peran kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar individu.

Adapun penggunaan Role Playing melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang harus ada dan dilaksanakan adalah: 1) Guru menjelaskan tentang metode Role Playing. 2) Guru harus memilih masalah yang urgen. 3) Guru bercerita sambil mengatur adegan. 4) Guru menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan. 5) Peserta didik yang tidak ikut berperan harus menjadi penonton yang aktif. Dan 6) Melakukan tanya jawab.

Sesuai dengan langkah-langkah Role Playing diharapkan pembelajaran di MIN Pucung Ngantru Tulungagung, khususnya peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Uraian dari kerangka pemikiran di atas, dapat digambarkan pada sebuah bagian dibawah ini:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran