

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

a) Pengertian Metode

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dan tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah performa guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.¹⁴ Dalam hal ini menyangkut kehidupan ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Unsur-unsur yang menyangkut metode dapat menyangku prosedur, sistematis, logis, terencana dan aktivitas untuk mencapai tujuan.

¹⁴Syarifudin Nurudin, *Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum*, (Ciputat : Ciputat Press, 2005), Hlm 75

Adapun metode dalam pembahasan ini, yaitu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁵

Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tugas cangkupan yang luas, yaitu disamping sebagai penyampai informasi, juga mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar untuk mencapai tujuan belajar secara tepat.

Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh seorang guru atau instruktur. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.¹⁶ Metode pembelajaran yang dipilih tentunya menghindari upaya penuangan ide kepada siswa. Guru seharusnya memikirkan bagaimana cara metode yang membuat siswa dapat belajar secara optimal. Belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif di bawah guru yang aktif pula. Jadi untuk melaksanakan proses pembelajaran suatu materi pembelajaran perlu difikirkan metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar

¹⁵Hamiyah Nur Dan Jauhar Muhammad, *Strategi Belajar Mengajar Dikelas*, (Jakarta : Prestasi Pustakaya, 2014), Hlm 20

¹⁶Abu Ahmadi Dan Joko Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung :CV Pustaka Setia, 1997), Hlm 52

diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam prespektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif.¹⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

2. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.¹⁹

¹⁷Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), Hlm 3

¹⁸Sumiati Dan Arsa, *Metode Pembelajaran*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2008), Hlm. 91

¹⁹Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2001), Hlm 214

Metode role playing disebut juga sosiodrama maupun bermain peran. Metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dalam memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada yang diperankan.²⁰

Sosiodrama merupakan suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.

Dengan cara belajar mengajar semacam ini, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu. Yang penting diingat adalah semua tugas yang diserahkan kepada siswa harus dilaksanakan wajar-wajarnya, jangan berlebihan. Semua sikap dan tingkah laku hendaknya diungkapkan secara spontan. Itulah sebabnya para pelaku suatu peranan tidak memerlukan teks kata-kata atau kalimat yang sudah disiapkan lebih dahulu. Apa yang dilakukan dan diucapkan para siswa yang memainkan peranan

²⁰Kokom Komalaris, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Adimata, 2011), Hlm 80

adalah hasil pemikirannya sendiri, tidak dipengaruhi isi teks yang ditetapkan sutradara atau guru. Para siswa yang tidak bermain, bertindak sebagai penilai dan dapat pula mengahayati kejadian yang sangat mendekati kenyataan yang sesungguhnya.

Pada akhirnya dilakukan diskusi antara para siswa. Hasilnya akan memantapkan tingkah laku seandainya siswa dapat menggunakannya sebagai bahan perbandingan, seandainya mereka nanti mengalami sendiri kejadian seperti yang didramatisasikan tadi.²¹

Metode ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengalahkannya pada keasadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.²²

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

²¹Ahmad Abu dan Prasetya Tri Joko, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005), Hlm 80

²²B. Uno Hamzah, *Model Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), Hlm 26

Metode bermain peran juga bertujuan untuk:

1. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi situasi sosial tertentu.
2. Menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah sosial.
3. Menumbukan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
4. Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu.
5. Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

Guru sebaiknya tidak banyak memberikan aturan-aturan permainan. Sebaliknya, guru memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa.²³

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:(1) menggali perasaannya,(2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam

²³Ibid, Hlm 81

situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.²⁴

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Pengembangan imajinasi dan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh atau benda mati dalam suatu drama. Penggunaan metode *Role Playing* ini bertujuan untuk memberikan kesempatan siswa untuk belajar belajar mengemukakan penghayatan sendiri melauai situasi sosial tertentu dengan mendramatisasikannya di depan penonton dan bukan memebrikan keterangan secara lisan.

b. Langkah-Langkah *Metode Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran(*role playing*)agar berhasil dengan baik menurut yaitu:

1. Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
2. Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
3. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.

²⁴B. Uno Hamzah, *Model Pembelajaran*,,

4. Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
5. Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya,
6. Menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
7. Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
8. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
9. Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu.
10. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.²⁵

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

²⁵Roestiyah N. K., *Strategi Belajar Mengajar*,..... Hlm 91

Kelebihan:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
5. Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.
6. Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.
7. Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
8. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.²⁶

3. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPS

a. Hakikat pembelajaran IPS

²⁶Ibid, hal 93

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan 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-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-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.²⁷

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Istilah pendidikan IPS merupakan istilah yang sejajar dengan istilah pendidikan IPA. Dalam lingkup filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, dan ilmu pendidikan, istilah pendidikan IPS belum dikenal baik sebagai subdisiplin ilmu atau cabang dari disiplin ilmu.

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran

²⁷Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Karsa, 2010), Hlm 171

untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan *social studies* yang terjadi diluar negeri.

Pengertian pendidikan IPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Namun, definisi yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan *global reformers* adalah definisi dari Prof. Nu'man Somantri (dalam Sapriya) yang dikemukakan dalam forum komunitas II Himpunan Sarjana Ilmu Pengetahuan Sosial Di Indonesia, disingkat HISIPSI. Somantri mendefinisikan Pendidikan IPS dalam dua jenis, yakni pendidikan IPS untuk persekolahan dan Pendidikan IPS untuk perguruan tinggi.²⁸

Versi pendidikan IPS untuk pendidikan dasar dan Menengah:

Pendidikan IPS adalah penyederanaan, adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Versi pendidikan IPS untuk jurusan pendidikan IPS-IKIP:

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Selanjutnya perlu untuk dikaji lebih jauh bagaimana pemikiran mengenai pendidikan IPS ini, bila dilihat dari

²⁸Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), Hlm 10-11

konseptual Ilmu Pengetahuan Sosial, Ahmad Sanusi dalam konsep pembahasannya yang sangat mendasar mengenai pendidikan IPS di IKIP, menyinggung sedikit tentang pengajaran IPS di sekolah. Sanusi melihat pengajaran IPS di sekolah cenderung menitikberatkan pada penguasaan hafalan; proses pembelajaran berpusat pada guru; situasi kelas yang membosankan siswa; rendahnya rasa percaya diri siswa sebagai akibat dari amat lunaknya isi pelajaran, kontradiksi materi dengan kenyataan, dominannya latihan berfikir taraf rendah, guru yang tidak tangguh, persepsi negatif dan prasangka buruk dari masyarakat terhadap kedudukan dan peran ilmu sosial dalam membangun masyarakat. Oleh karena itu, Sanusi merekomendasikan perlunya reorientasi pengembangan yang mencakup peningkatan mutu SDM dalam hal ini guru agar lebih mampu mengembangkan kecerdasan siswa lebih optimal melalui variasi interaksi dan pemanfaatan media dan sumber belajar yang lebih menantang. Bersamaan itu pula diperlukan upaya konseptual, Sanusi menyarankan perlunya batasan yang jelas mengenai tujuan dan konten pendidikan ilmu sosial untuk berbagai jenjang pendidikan, termasuk didalamnya pola pemilihan dan perorganisasian tema-tema pembelajaran yang dinilai lebih esensial dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan perubahan dalam masyarakat.²⁹

²⁹Abdul Aziz, Wahab, Dkk., *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), Hlm 22

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Dalam kepustakaan asing, istilah yang lazim digunakan *social studies, social education, social studies education, social science education, citizenship education, studies of society and environment*. Perbedaan istilah ini bukan hanya digunakan berbeda antarnegara melainkan terjadi perbedaan antarnegara bagian dalam satu negara.

Istilah yang digunakan untuk *social studies* yang berlaku di Australia berbeda yang digunakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Disiplin ilmu yang dikembangkan secara umum memiliki persamaan dengan *social studies* pada umumnya ialah mengacu pada disiplin-disiplin ilmu. Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.³⁰

³⁰Sapriya, *Pendidikan IPS*.,.,.,.

Pendidikan sosial adalah untuk membentuk karakter siswa agar tumbuh nilai pribadi yang diimplementasikan dengan sikap kemanusiaan dengan alam dan lingkungan yang terwujud dalam tingkah laku.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan minat, bakat, kemampuan dan lingkungannya. Serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani agar tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan ketrampilan dasar bagi mahasiswa dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengkondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti

sosiologi, sejar, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan ilmu pengetahuan sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisiplin.³¹

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajar IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Tujuan pembelajaran IPS di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Siswa mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

³¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu.....*, Hlm 174

- c. Siswa mampu menggunakan model-model dan proses membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

Tujuan tersebut dapat dicapai apabila program-program pelajaran IPS disekolah/madrasah diorganisasikan secara baik, seperti guru harus mampu memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi yang efektif.³²

Pelajaran IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan ketrampilan sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik.³³

Oleh karena itu mata pelajaran IPS di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis serta pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Tinjauan Tentang Hasil belajar

³²Etin Sholihatin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Karsa, 2011), Hlm 14

³³*Ibid...*, hal 12

Belajar itu membawa perubahan tingkah laku, aktual maupun potensial sehingga didapatkan kecakapan baru dan perubahan itu terjadi karena usaha.³⁴ Hal ini senada dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.³⁵

Belajar adalah suatu proses perubahan yaitu dalam bentuk tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Sudjana, definisi belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu.³⁶

Ciri-ciri belajar adalah:³⁷

1. Perubahan perilaku relative permanen. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
2. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan

³⁴Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 232

³⁵Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 28

³⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: SinarBaruAlgesindo, 2008), hal 28

³⁷Baharudin dan Esa Nur W, *Teori Belajar...*, hal 14

ketrampilan.³⁸ Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.³⁹ Hasil belajar berupa:

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 terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengalahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

³⁸Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), Hlm 6

³⁹Susanto ahmad, *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (jakarta : prenada media grup, 2013), Hlm 5

4. Ketrampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatis gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menolak atau menerima obyek berdasarkan penilaian berdasarkan obyek tersebut.

Perlu diingat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat dari fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajar, sedangkan perubahan tersebut harus dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam kehidupan.⁴⁰

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Sunal (dalam Ahmad Susanto) evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya suatu evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau

⁴⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: SinarBaruAlgesindo, 2008), hal102

tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu untuk memperoleh perubahan kemampuan, perubahan tingkahlaku yang didapat dari pengalaman dan akan bertahan lama.

B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan metode *Role Playing*, berikut beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode *Role Playing*.

Penelitian tentang metode *Role Playing* ini pernah dilakukan oleh Wilda Rahmatul Mazidah dalam penelitiannya yang berjudul ” Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: Rata-rata nilai persentase capaian setiap indikator siswa pada post test siklus I sebesar 76,2 dengan presentase ketuntasan 68,75%, dan pada siklus II sebesar 89,7 dengan presentase ketuntasan 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015.⁴¹

Dedi Rizkia Saputra dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 71,43% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,2%. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus I dari hasil rata-rata 67,86 dengan ketuntasan 71,43% dan pada siklus II meningkat menjadi 75 dengan ketuntasan 93,2%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.⁴²

Ketut Jasiani dalam penelitiannya yang berjudul “penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar

⁴¹Wilda Rahmatul Mazidah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Kelas III di Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015*, (Blitar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁴²Dedi Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah*, (Jawa Tengah: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Banjar Buleleng Bali”. 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 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.⁴³

Ony Dina Maharani dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkajene Kepulauan II Sidorejo Tahun 2012/2013”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role*

⁴³ 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)

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.⁴⁴

Sumarno dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa. Skor motivasi belajar sebelum melaksanakan tindakan adalah 238 atau 33%, pada siklus I adalah 413 atau 57%, pada siklus II meningkat menjadi 606 atau 84%. Sedangkan hasil belajar PKn pra siklus nilai rata-rata 57,87,

⁴⁴Ony Dina Maharani, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkemi II Sidoarjo Tahun 2012/2013”, (Sidoarjo: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

pada tindakan siklus I nilai rata-rata 72,87 kemudian meningkat menjadi 82,33 pada pelaksanaan siklus II.⁴⁵

Siti Nurjanah dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak materi akhlak terpuji pada siswa kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: Hasil penelitian ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas cukup baik pada siklus I yakni sebesar 77,53 dengan presentase ketuntasan belajar yakni 70%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yakni rata-rata kelas meningkat sebesar 89,5 dengan presentase ketuntasan mencapai 93,3%.⁴⁶

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian		Persamaan	Perbedaan
1		2	3
01	Wilda Rahmatul Mazidah : Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Mata pelajaran yang diteliti sama 3. Sama-sama untuk meningkatkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Subyek penelitian berbeda

⁴⁵Sumarno, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar*, (Karanganyar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

⁴⁶Siti Nurjanah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar akidah akhlak materi akhlak terpuji kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang*, (Jombang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

		hasil belajar.	
02	Dedi Rizkia Saputra : Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Mata pelajaran yang diteliti sama 3. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Subyek penelitian berbeda
03	Ketut Jasiani : Penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Banjar Buleleng Bali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Subyek penelitian berbeda
04	Ony Dina Maharani : 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 Sidorejo Tahun 2012/2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Mata pelajaran yang diteliti sama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Subyek penelitian berbeda
05	Sumarno : Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Sama-sama meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Mata Pelajaran yang diteliti berbeda 3. Subyek yang diteliti berbeda
06	Siti Nurjanah: Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak materi akhlak terpuji pada siswa kelas II MI Bustanul Ulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Sama-sama untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Subyek yang diteliti berbeda

	Bakalan Jombang	meningkatkan hasil belajar	
--	-----------------	----------------------------	--

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan di lokasi yang berbeda, mata pelajaran yang diteliti juga berbeda dan peneliti menggunakan metode *Role Playing*.

C. Kerangka Pemikiran

Pengajaran mata pelajaran IPS kelas V MI Al Huda Tumpang masih belum dilaksanakan secara optimal. IPS diajarkan dengan menggunakan metode dan media yang sederhana, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari IPS. Maka dari itu, mengingat pentingnya mempelajari IPS, peneliti tertarik untuk mengenalkan tentang kegiatan belajar mengajar IPS menggunakan metode *Role Playing* yang kiranya bisa membuat siswa untuk tertarik belajar IPS.