

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Proses Belajar Mengajar

Secara proses, belajar merupakan suatu kegiatan interaksi antara pihak yang sedang belajar dengan pihak yang sedang mengajar terjadi pemberian bantuan, motivasi dan kemudahan – kemudahan dalam belajar. Secara proses, belajar dapat dikatakan sebagai *long life education* dimana belajar tidak berkaitan dengan ruang dan waktu selama kemampuan mental dan fisik masih dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk memahami kegiatan belajar perlu dilakukan analisa untuk menemukan persoalan – persoalan apa yang terlibat dalam kegiatan itu. Jika mengikuti model analisa system, maka kegiatan belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Skema Kegiatan Belajar

Dari skema atas, maka dapat diidentifikasi bahwa belajar mengandung tiga persoalan pokok, yaitu:

- a. Persoalan mengenai *input*, yaitu persoalan mengenai faktor – faktor yang mempengaruhi belajar.
- b. Persoalan mengenai *process*, yaitu persoalan mengenai bagaimana belajar itu berlangsung dan prinsip – prinsip apa yang mempengaruhi

proses belajar itu. Persoalan inilah yang merupakan inti dalam psikologi belajar.

- c. Persoalan mengenai *output*, yaitu persoalan mengenai hasil belajar. Persoalan ini berkaitan dengan tujuan pendidikan yang selanjutnya dijabarkan dalam tujuan pengajaran. Satu hal dalam lingkup persoalan ini adalah pengukuran hasil belajar.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor – faktor tersebut yaitu:

- a. Bahan yang harus dipelajari akan ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi dan bagaimana hasilnya yang diharapkan.
- b. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu lingkungan alami dan lingkungan social. Lingkungan alami seperti suhu dan kelembaban udara akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Lingkungan social, baik berupa manusia atau alam sekitar akan langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar akan terganggu bila ada orang lain yang mondar – mandir atau lingkungan sekitarnya bising.
- c. Faktor instrumental, yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Sementara itu, pada hakekatnya mengajar merupakan proses pemberian bantuan, bimbingan, dorongan kepada pihak anak didik agar mereka dapat

mengadakan interaksi yang sebaik – baiknya dengan berbagai potens yang ada pada lingkungan belajarnya.

Selaku pengelola kegiatan belajar siswa (*manager of learning*), guru diharapkan menjadi pembimbing dan pembantu para siswa, bukan hanya ketika berada dalam kelas saja tetapi juga ketika berada di lingkungan sekolah seperti perpustakaan, laboratorium dan sebagainya. Dalam aplikasi mengajarnya seorang guru harus dapat membimbing kegiatan belajar dan membimbing pengalaman belajar siswa.

Menurut Asep Syamsulbachri dalam bukunya yang berjudul strategi belajar mengajar (2006:113-114) Fase – fase yang harus ditempuh di dalam proses belajar meliputi tujuh langkah yaitu:

- a. Fase motivasi dimana siswa sadar akan tujuan yang hendak dicapai dan siap terlibat di dalamnya.
- b. Fase konsentrasi, siswa memperhatikan unsure – unsure yang berkaitan sehingga dapat terbentuk pola persepsi tertentu.
- c. Fase mengolah, siswa memilih informasi dan mengolahnya untuk diambil kebermaknaannya.
- d. Fase menyimpan, siswa menyimpan informasi yang telah diolah untuk dimasukkan ke dalam ingatan sebagai kekayaan intelektual untuk memecahkan masalah.
- e. Fase menggali, siswa menggali informasi yang tersimpan dalam ingatan dikaitkan dengan informasi yang terbaru atau di luar lingkup dirinya untuk dipersiapkan sebagai masukan pada fase prestasi.
- f. Fase prestasi, informasi yang digali dipergunakan untuk menunjukkan prestasi sebagai hasil belajar.
- g. Fase umpan balik, siswa mendapat konfirmasi sejauh mana prestasinya tepat dan bermakna sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Langkah guru untuk membantu fase proses belajar mengajar yaitu:

- a. Fase motivasi, guru memberikan motivasi belajar pada siswa dan menyandarkan akan tujuan yang hendak dicapai, mengarahkan perhatian siswa pada tugas yang dihadapi.
- b. Fase konsentrasi, guru mengarahkan perhatian siswa kepada unsure – unsure pokok materi pelajaran.
- c. Fase mengolah, guru membantu siswa mencerna materi pelajaran yang dirumuskan dalam bentuk skema atau bagan serta cara kerjanya atau

merumuskan kaidah yang dapat mengarahkan siswa dalam menggali informasi yang telah tersimpan sebagai kekayaan intelektual.

- d. Fase menyimpan, guru membantu pembentukan skema berfikir siswa yang mudah kepada yang lebih sukar.
- e. Fase menggali, guru memberikan pertanyaan yang mengarah kepada penggalian informasi yang relevan dan dihubungkan dengan materi pelajaran yang sedang diolah dengan cara belajar merangkaikan topik yang lama kepada topik yang baru dan mengaitkannya dengan sesuatu di luar lingkup bidang studi yang sedang dipelajarinya.
- f. Fase prestasi, guru memberikan petunjuk tentang bentuk prestasi yang ingin dicapai, menjawab pertanyaan siswa yang meminta penjelasan bisa dalam bentuk uraian tertulis maupun lisan.
- g. Fase umpan balik, guru memberikan umpan balik segera sesudah prestasi diberikan, bisa dalam bentuk demonstrasi ataupun uraian lisan.

2.2 *Role Playing*

2.2.1 Pengertian *Role Playing*

Menurut Hisyam, Dkk (2008:98) *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan yang spesifik. *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari – hari:

- 1) Mengambil peran (*role – taking*), yaitu tekanan ekspektasi – ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang akuntan harus bertindak), dalam situasi – situasi sosial
- 2) Membuat peran (*role – making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu – waktu diperlukan
- 3) Tawar – menawar peran (*role – Negotiation*), yaitu tingkat dimana peran – peran dinegosiasikan dengan pemegang – pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam *role playing*, peserta melakukan tawar – menawar antara ekspektasi – ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupannya biasanya dapat melakukan *role playing*.

Dalam proses *role playing* peserta diminta untuk:

- 1) Mengendalikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain
- 2) Masuk dalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari peserta atau materi kurikulum.
- 3) Bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi – situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak “seolah – olah” peran – peran tersebut adalah peran – peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut
- 4) Menggunakan pengalaman – pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

2.2.2 Kegunaan *Role Playing* di Kelas

Role playing dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran – peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu – individu, atau teman lain dikelas, atau kedua – duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan / atau situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut.

Menurut Hisyam, Dkk (2008:100), pengajar melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena satu atau lebih alasan di bawah ini.

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.

- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi – posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 13) Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

2.2.3 Tujuan *Role Playing*

Ada banyak macam pendekatan *role playing* dimana sebagian lebih cocok ketimbang yang lainnya untuk mencapai tujuan – tujuan pembelajaran.

Menurut Hisyam Zaini (2008:102) ada empat *role playing* pokok yang digunakan di kelas yaitu *role playing* yang berbasis keterampilan (*skills – based*), berbasis isu (*issues – based*), berbasis problem (*problems – based*), berbasis spekulasi (*speculative – based*).

2.2.3.1 Pendekatan Berbasis Keterampilan (*Skills – Based Approach*)

Dalam pendekatan berbasis keterampilan, peserta diminta untuk:

- a) Memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui prilaku model dengan seperangkat criteria.
- b) Melatih sifat – sifat ini sampai benar – benar terinternalisasi dengan mengikuti criteria yang ada.
- c) Mendemonstrasikan sifat tersebut kepada yang lain biasanya dengan tujuan penilaian / evaluasi.

2.2.3.2 Pendekatan Berbasis Isu (*Issues – Based Approach*)

Dalam pendekatan berbasis isu, peserta diminta untuk:

- a) Meneliti sikap, kepercayaan dan nilai – nilai yang mengelilingi suatu isu.
- b) Meneliti sikap, kepercayaan dan nilai yang dianut oleh agen / manusia tertentu.
- c) Mengambil pendirian khusus terhadap suatu isu.
- d) Masuk pada suatu skenario dimana pendirian ini diungkapkan, diartikulasikan, mungkin dipertahankan dan dievaluasi relasi terhadap posisi yang sama atau yang berbeda direpresentasikan oleh pemain *role playing* lain.
- e) Menjadikan dirinya berpihak pada pemeran yang memegang posisi yang sama.
- f) Berunding atau berdebat dengan mereka yang memegang posisi berbeda.
- g) Mungkin mengambil pendirian yang bertentanan dengan suatu isu.

2.2.3.3 Pendekatan Berbasis Problem (*Problems – Based Approach*)

Dalam suatu pendekatan berbasis problem peserta diminta untuk:

- a) Menarik pengetahuan dari suatu wilayah disiplin ilmu tertentu.
- b) Menggunakan pengetahuannya sendiri secara tepat.
- c) Menerapkan pengetahuan ini dalam serangkaian tantangan.
- d) Mereaksi secara tepat terhadap problem yang muncul.
- e) Mencapai solusi yang telah dipertimbangkan dengan berdasarkan pada alasan yang dibenarkan.

2.2.3.4 Pendekatan Berbasis Spekulasi (*Speculative – Based Approach*)

Pada pendekatan berbasis spekulasi peserta diminta untuk:

- a) Membangkitkan pengetahuan untuk mengisi ‘gap’ antara informasi yang diketahui dengan yang tidak diketahui.
- b) Menggunakan ‘bukti’ untuk membuat penilaian yang berdasar.
- c) Merenkonstruksi kemudian merepresentasikan interaksi kemanusiaan tertentu yang dirancang untuk menganalisis peristiwa.

2.2.4 Organisasi *Role Playing*

Sebagian besar *role playing* cenderung dibagi pada tiga fase yang berbeda yaitu perencanaan dan persiapan; interaksi; refleksi dan evaluasi.

2.2.4.1 Perencanaan dan Persiapan

Perencanaan yang hati – hati adalah kunci untuk sukses dalam *role playing*. Berikut ini adalah daftar beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum masuk kelas dan memulai *role playing* (COIC, 1985).

- a) Mengetahui peserta didik
- b) Menentukan tujuan pembelajaran
- c) Kapan menggunakan *role playing*
- d) Pendekatan *role playing*
- e) Mengidentifikasi scenario
- f) Menempatkan peran
- g) Pengajar berpartisipasi sebagai pemeran dan atau mengamati saja
- h) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik
- i) Merencanakan waktu yang baik
- j) Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

2.2.4.2 Interaksi

Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam metode ini (Hisyam:2008:115) adalah sebagai berikut:

- a) 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, secara sederhana dimainkan di depan kelas
- b) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut
- c) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa
- d) Setelah *role playing* itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu
- e) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

2.2.4.3 Refleksi dan Evaluasi

Menurut Hisyam (2008:118) Hal ini dapat dilihat dalam enam langkah sederhana:

- a) Membawa peserta didik keluar dari peran yang dimainkannya.
- b) Meminta peserta didik secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya.
- c) Mengkonsolidasikan ide – ide.
- d) Memfasilitasi suatu analisis kelompok.
- e) Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.
- f) Menyusun agenda untuk masa depan.

2.3 Hasil Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne dan Dric Coll dalam Rani (2009: 15) mengatakan “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari pelajaran dan dapat diamati melalui penampilan siswa”. Selain itu Dick dan Relser dalam Rani (2009: 15) mengungkapkan, “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan

yang dimiliki oleh siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran”. Hal ini dikemukakan oleh Winkel dalam Rani (2009: 15), “Hasil belajar merupakan evaluasi produk atau hasil yang diperoleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai”. Siswa mengalami atau menghadapi situasi baru dan proses tidak tahu menjadi tahu sehingga siswa mampu mengembangkan potensi dan penguasaan materi pembelajaran dan hasil belajar sebagai bentuk tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran juga sebagai tanda berakhirnya proses belajar mengajar.

2.3.2 Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Misalnya untuk dapat mengatakan baik, sedang, kurang diperlukan adanya ukuran yang jelas bagaimana yang baik, yang sedang, dan yang kurang. Ukuran itulah yang dinamakan kriteria. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa ciri penilaian adalah adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara apa yang dicapai dengan kriteria yang harus dicapai. Perbandingan bisa bersifat mutlak, bisa pula bersifat relatif.

Perbandingan bersifat mutlak artinya hasil perbandingan tersebut menggambarkan posisi objek yang dinilai ditinjau dari kriteria yang berlaku. Sedangkan perbandingan bersifat relatif artinya hasil perbandingan lebih

menggambarkan posisi suatu objek yang dinilai terhadap objek lainnya dengan bersumber pada kriteria yang sama.

2.3.3 Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Ditjen PMPTK dalam materi diklat peningkatan kompetensi pengawas sekolah (2008: 5) maka penilaian berfungsi sebagai berikut:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran.
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, dan lain-lain.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

2.3.4 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Ditjen PMPTK dalam materi diklat peningkatan kompetensi xpengawas sekolah (2008: 6) tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian
- 4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

2.3.5 Jenis Penilaian

Menurut Ditjen PMPTK dalam materi diklat peningkatan kompetensi pengawas sekolah (2008: 8), dilihat dari fungsinya penilaian dibedakan menjadi lima jenis yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.

- 1) Penilaian formatif
Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan guru pada saat berlansungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
- 2) Penilaian sumatif
Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir caturwulan, akhir semester, dan akhir tahun.
- 3) Penilaian diagnostic
Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
- 4) Penilaian selektif
Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya tes atau ujian saringan masuk ke sekolah tertentu.
- 5) Penilaian penempatan
Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

2.3.6 Alat Penilaian Hasil Belajar

Menurut Ditjen PMPTK dalam materi diklat peningkatan kompetensi pengawas sekolah (2008: 17), alat penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi (a) tes dan (b) bukan tes (non tes). Tes bisa terdiri atas tes lisan (menuntut jawaban secara lisan), tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk tes uraian (esai) maupun tes objektif. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala penilaian, sosiometri, studi kasus, dan lain-lain.

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar ranah kognitif dalam hal penguasaan bahan ajar sesuai dengan kurikulumnya. Sungguhpun demikian dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah afektif dan psikomotoris. Ada dua jenis tes yang akan dibahas yakni tes uraian atau tes esai dan tes objektif. Tes uraian terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas, dan uraian berstruktur. Sedangkan tes objektif terdiri dari beberapa bentuk, yaitu bentuk pilihan benar-salah, pilihan berganda dengan berbagai variasinya, menjodohkan dan bentuk isian pendek atau melengkapi.

1) Tes Uraian

Tes uraian, yang dalam literatur disebut juga essay examination, merupakan alat penilaian hasil belajar yang paling tua. Secara umum tes uraian ini adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntunan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.

2) Tes Objektif

Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan oleh guru dalam menilai hasil belajar. Hal ini disebabkan tes objektif bisa mencakup bahan pelajaran yang lebih banyak dan mudahnya memeriksa jawaban siswa. Soal-soal tes objektif dikenal ada beberapa bentuk, yakni jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan berganda.

2.3.7 Standar Penilaian

Menurut Ditjen PMPTK dalam materi diklat peningkatan kompetensi pengawas sekolah (2008: 9), standar penilaian hasil belajar pada umumnya dibedakan ke dalam dua standar, yakni standar Penilaian Acuan Norma (PAN) dan Penilaian Acuan Patokan (PAP).

- 1) Penilaian Acuan Norma (PAN)
Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang menggunakan acuan pada rata-rata kelompok.
- 2) Penilaian Acuan Patokan (PAP).
Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang menggunakan acuan pada tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dikuasai siswa.

2.3.8 Ranah Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan hasil belajar banyak menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar

keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketetapan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.4 Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kajian teori mengenai metode pembelajaran aktif, tinjauan tentang apa dan bagaimana *role playing* serta perihal hasil belajar siswa di atas, menarik untuk mencermati pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Dalam kaitan ini, penerapan metode *role playing* yang terencana, terarah dan mengajak siswa untuk lebih aktif diasumsikan akan memiliki pengaruh terhadap dinamika pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal demikian didasarkan karena pada metode *role playing* guru me-mediasi siswa pada suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, mengajak siswa untuk menjalankan “peran tertentu” sehingga lebih terstimuli untuk mengeluarkan segala potensi yang dimilikinya dalam merespon pelajaran. Dengan kata lain, pendekatan-pendekatan pada metode *role playing* akan lebih efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena pada dasarnya metode ini mencoba untuk lebih memaksimalkan segala macam potensi yang ada pada siswa seperti telah diungkapkan oleh berbagai pakar pada kajian teori ini.

Berbeda halnya dengan penerapan metode konvensional, yaitu metode yang disadari atau tidak telah menggiring siswa lebih pasif dan menghadirkan

suasana yang tidak menyenangkan, jenuh bahkan menegangkan. Dengan kondisi demikian, metode ini kurang memaksimalkan segala macam potensi yang dimiliki siswa dalam menerima pelajaran sehingga diasumsikan tidak efektif atau kurang memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa.

Sementara itu, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan – ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. *Role playing* juga dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby DePorter, 2000:6). Oleh karena itu dengan menggunakan metode *role playing* ini, hasil belajar siswa pada materi ajar akuntansi khususnya pada sub pokok bahasan jurnal akan lebih meningkat karena proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan menyenangkan.

2.5 Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan survei yang penulis lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

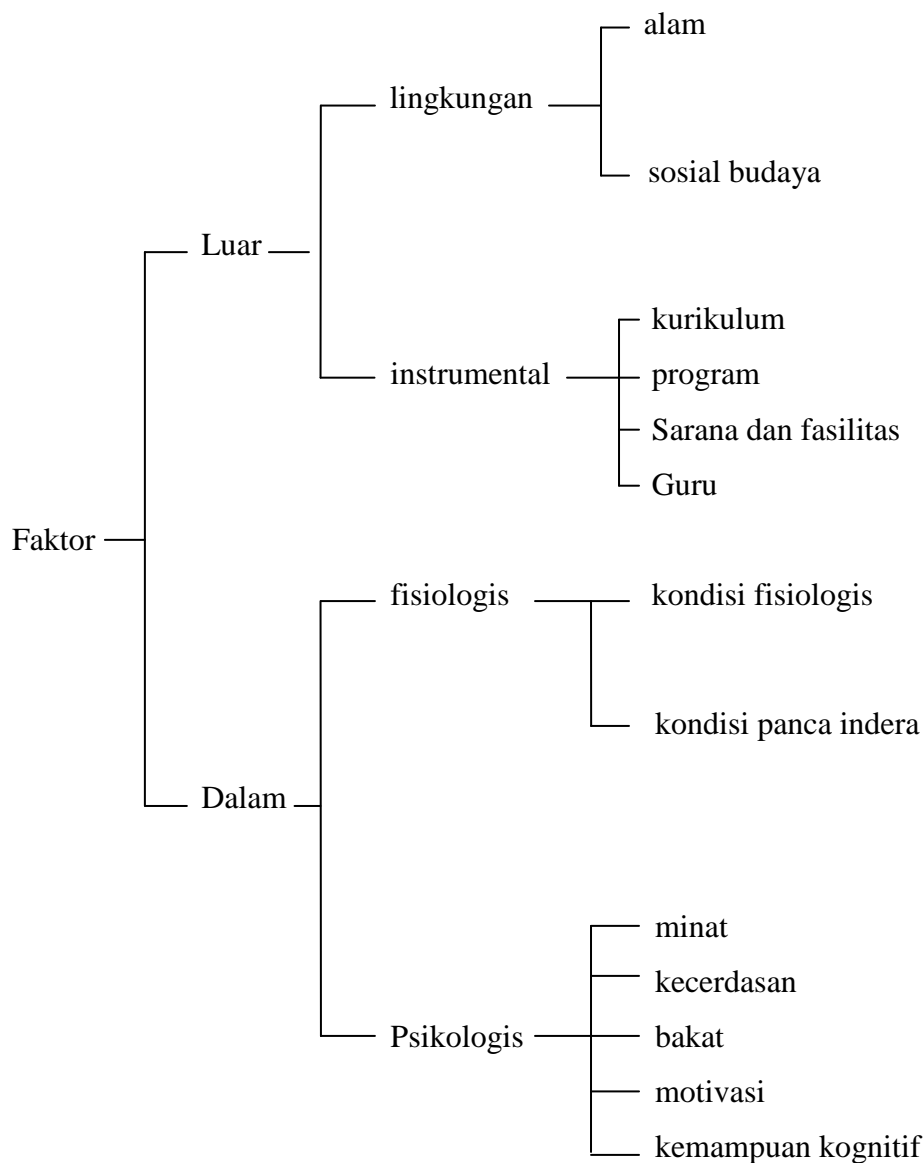
No	Judul, Nama Pengarang dan Tahun	Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan penelitian yang akan diteliti	Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti
1	<p>Pengaruh metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV</p> <p>Artikel Penelitian</p> <p>Oleh</p> <p>firman wahyudin f37009050</p> <p>Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas Tanjungpura Pontianak</p>	<p>kelas IV</p> <p>Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau</p>	<p>Metode eksperimen dengan bentuk <i>development studies</i></p>	<p>penerapan metode <i>Role Playing</i> memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap tingginya hasil belajar kelas IV SDN 01 Kecamatan Selakau.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu dan yang akan diteliti menggunakan metode <i>Role Playing</i></p> <p>2. Manfaat penelitian terdahulu mempunyai kesamaan dengan</p>	<p>1. Judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti</p> <p>2. Objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti</p>

	2012				penelitian yang akan diteliti yaitu hasil belajar.	
2	<p>”Pengaruh Metode Belajar Aktif <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Proses Belajar Mengajar Pada Sub Pokok Bahasan Jurnal Umum Kelas XI C5 SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2009 – 2010).”</p> <p>Oleh</p> <p>Mimin Aminah s. a. u 065020080</p> <p>Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan</p> <p>Universitas Pasundan Bandung</p>	kelas XI C5 SMA Pasundan 1 Bandung	metode penelitian asosiatif kausal	bahwa pengaruh metode belajar aktif <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa sebesar 66% dan sisanya 34% dipengaruhi oleh faktor lain.	Penelitian terdahulu dengan yang akan diteliti menggunakan metode <i>Role Playing</i> . Manfaat penelitian terdahulu mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan diteliti	1. Judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti 2. Objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti

	2010					
3	<p>Keefektifan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal</p> <p>oleh Pundhirela Kisnawaty 1401409126</p> <p>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2013</p>	<p>Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal</p>	<p>Penelitian eksperimen menggunakan desain <i>Quasi Experimental Design</i> dengan bentuk <i>nonequivalent control group design</i></p>	<p>terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode <i>role playing</i> dengan siswa kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah pada materi keputusan bersama. Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode <i>role playing</i> lebih baik daripada yang mendapat perlakuan metode ceramah, sehingga guru perlu mempertimbangkan menerapkan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran PKN di SD.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu dengan yang akan diteliti menggunakan metode <i>Role Playing</i></p>	<p>1. Judul penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti 2. Objek dan tempat penelitian terdahulu tidak sama dengan penelitian yang akan diteliti</p>

2.6 Kerangka Pemikiran

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi. Karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup dimasa depan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, bisa bersumber dari dalam diri manusia dan bersumber dari luar diri manusia (Arikunto, 2002:22). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Sumber: Mudjiono dan Dimiyati. (2006:14). *Belajar dan Pembelajaran*.

Gambar 2.2

Bagan Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Berdasarkan pada gambar 2.2 salah satu faktor luar yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah guru. Guru mempunyai tugas utama dalam penyelenggara pembelajaran, karena pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan untuk membelajarkan siswa (Darsono, 2003:8). Untuk membelajarkan siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan

metode belajar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, sehingga siswa mendapatkan kemudahan dan memahami materi ajar, termasuk materi ajar ekonomi.

Selama ini dalam melakukan pembelajaran ekonomi guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah yang sekali-kali divariasikan dengan metode lain, seperti metode tanya jawab dan pemberian latihan soal. Metode ini memosisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Metode pembelajaran ini cenderung menjadikan suasana menjadi kaku, monoton dan kurang menggairahkan, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode konvensional dalam proses belajar mengajar tidak selalu jelek, jika penggunaan metode ini dipersiapkan dengan baik dan didukung dengan alat dan media yang baik pula tidak menutup kemungkinan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan kemajuan dan semakin berkembangnya dunia pendidikan, muncul banyak metode-metode pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Dalvi (2006:28) metode konvensional cenderung menjadikan suasana belajar kaku, monoton dan kurang menggairahkan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan tidak bersemangat dalam belajar. Untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar adalah dengan penggunaan metode belajar yang tepat.

Salah satu metode belajar yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar adalah metode *role playing*. Metode ini akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing*, siswa bersama – sama mempelajari materi ajar,

mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan terakhir dari kegiatan siswa yaitu melakukannya dan mencoba langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut. Melalui pembelajaran metode *role playing* ini diharapkan semua siswa dalam kelas aktif dalam mendiskusikan materi, saling mengarahkan serta memberikan pertanyaan dan jawaban. Selain itu siswa juga mampu bekerjasama dengan siswa lain untuk memahami materi.

Metode *role playing* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya dan menjawab. Untuk memperlancar proses belajar mengajar dengan metode *role playing* setiap anak harus memiliki bahan pelajaran, baik bentuk buku ataupun diktat.

Melalui metode pembelajaran *role playing*, siswa diharapkan mendapatkan kemudahan dalam memahami materi ajar ekonomi, khususnya pada sub pokok bahasan pasar modal.

Menurut Rohani (2004: 170) keberhasilan belajar peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan yang dimilikinya, tetapi juga ditentukan oleh minat, perhatian, dan motivasi belajarnya, sehingga studi mengenai kebutuhan peserta didik dalam proses pengajaran menjadi bagian penting dalam menumbuhkan minat, perhatian, dan motivasi belajarnya.

Dalam penilaian dapat dilihat sejauh mana keefektifan proses pembelajaran dalam mengupayakan perubahan tingkah laku siswa. Penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya).

Sejalan dengan pengertian diatas Ditjen PMPTK dalam materi diklat peningkatan kompetensi pengawas sekolah (2008: 5) maka penilaian berfungsi sebagai berikut:

- a) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran.
- b) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, dan lain-lain.

Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

2.7 Asumsi dan Hipotesis

2.7.1 Asumsi

Menurut Komarudin (2009, h. 23) mengatakan bahwa asumsi adalah suatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau dianggap konstan. Asumsi menetapkan faktor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi, dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk dan arah argumentasi. Penulis berasumsi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang diawali dengan perencanaan, didukung komunikasi yang baik, juga pengembangan strategi yang mampu membelajarkan siswa.
2. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa dan terjadi komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

3. Guru ekonomi SMA Kemala Bhayangkari sudah menggunakan metode belajar aktif *role playing*.
4. Hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari dianggap sudah memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

2.7.2 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2002:51) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sedangkan penelitian harus sesuai dengan fakta yang ada. Sesuai dengan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari:

$H_0 : \rho = 0$ tidak terdapat pengaruh antara metode belajar aktif *role playing* dengan hasil belajar siswa

$H_0 : \rho \neq 0$ terdapat pengaruh antara metode belajar aktif *role playing* dengan hasil belajar siswa