

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Burton dalam Susanto (2013:3) Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara E.R Hilgard dalam Susanto (2013:3) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan.

Gagne dalam Komalasari (2013:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Menurut Sunaryo dalam Komalasari (2013:2) belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat interaksi terus menerus dengan lingkungannya.

b. Ciri-ciri Belajar

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perubahan perilaku. Moh. Surya dalam skripsi Muhamad Zamah Sahri (2015:15-16) mengemukakan ciri-ciri perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar, yaitu:

- 1) perubahan yang disadari dan disengaja
Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan;
- 2) perubahan yang berkesinambungan
Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya;
- 3) perubahan yang fungsional
Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan sekarang maupun masa depan.
- 4) perubahan yang bersifat positif
Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan;
- 5) perubahan yang bersifat aktif
Untuk memperoleh perilaku yang baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan;
- 6) perubahan yang bersifat permanen
Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya;
- 7) perubahan yang bertujuan dan terarah
Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang; dan

- 8) perubahan perilaku secara menyeluruh
Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Ciri belajar di atas diperkuat oleh Djamarah dalam skripsi Muhamad Zamah Sahri (2015:16) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. ciri-ciri belajar tersebut adalah:

- 1) belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) perubahan dalam belajar bersifat tidak sementara.
- 5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Definisi belajar di atas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, di antaranya:

- 1) pelajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja;
- 2) belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya; dan
- 3) hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Terdapat banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lainnya memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajarnya.

Menurut Kokom Komalasari (2013:2) yang harus diperhatikan dalam belajar, di antaranya:

- 1) prinsip Kesiapan
Tingkat keberhasilan belajar tergantung pada kesiapan pelajar. Apakah dia sudah dapat mengonsentrasikan pikiran, atau apakah kondisi fisiknya sudah siap untuk belajar.
- 2) prinsip Asosiasi
Tingkat keberhasilan belajar juga tergantung pada kemampuan pelajar mengasosiasikan atau menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan apa yang sudah ada dalam ingatannya: pengetahuan yang sudah dimiliki, pengalaman, tugas yang akan datang, masalah yang pernah dihadapi, dll.
- 3) prinsip Latihan
Pada dasarnya mempelajari sesuatu itu perlu berulang-ulang atau diulang-ulang, baik mempelajari pengetahuan maupun keterampilan, bahkan juga dalam kawasan afektif. Makin sering diulang makin baik-lah hasil belajarnya.
- 4) prinsip Efek (Akibat)
Situasi emosional pada saat belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Situasi emosional itu dapat disimpulkan sebagai perasaan senang atau tidak senang selama belajar.

Beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik agar aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses belajar pada upaya perubahan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditunjukkan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. Prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Komalasari (2013:3) Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Proses pembelajaran adalah suatu komunikasi yang harus diciptakan oleh guru dan siswa. Adakalanya hasil belajar yang diperoleh tidak selalu memuaskan. Dengan kata lain tidak terjadi perubahan tingkah laku yang diharapkan. Hal tersebut terjadi karena komunikasi yang tidak lancar atau kemungkinan terdapat gangguan atau hambatan seperti verbalisme, penafsiran yang salah, perhatian yang tidak terpusat dan keadaan lingkungan yang tidak serasi.

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Definisi pembelajaran di atas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Merupakan upaya sadar dan disengaja.

2. Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
3. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
4. Pelaksanaan terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasil.

Selain ciri belajar di atas, ciri belajar yang lain dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (1998) dalam krisna1blogs.uns.ac.id yang menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan;
- 2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran;
- 3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi;
- 5) orientasi pembelajaran, penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir; dan
- 6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

c. Prinsip-prinsip pembelajaran

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974) dalam <http://effendimth.blogspot.com-/2012-/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html> sebagai berikut.

1. Respon-respon baru diulang sebagai akibat dari respon terjadi sebelumnya.
2. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa.

3. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
5. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
6. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
8. Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
9. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.
10. Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas keterampilannya dan cara meningkatkannya.
11. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat.
12. Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1997) dalam

<http://effendi-dmth.blogspot.com/2012/09/pengertian-belajar-menurut-para-ahli.html> mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan

guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut.

1. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontadiksi, atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengeta-

huan yang telah dipelajari menjadi persyaratan untuk mempelajari materi yang baru.

4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pelajaran yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7. Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketetapan performance siswa.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberitahu tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekan apa yang telah dipelajari.

3. Model Cooperative Learning

a. Pengertian Model Cooperative Learning

Menurut Depdiknas (2003:5), Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Slavin dalam Isjoni (2011:15), “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Ini berarti bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Bern dan Erickson dalam Komalasari, (2013:62) mengemukakan Pembelajaran *Cooperatif* merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Djahiri K dalam Isjoni, (2011:19) menyebutkan Pembelajaran Kooperatif sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Suprijono (2015:17) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu:

- 1) Saling ketergantungan positif.
Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka;
- 2) Tanggung jawab perseorangan.
Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran kooperatif membuat Persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan;

- 3) Tatap muka.
Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan;
- 4) Komunikasi antar anggota.
Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa; dan
- 5) Evaluasi proses kelompok.
Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

b. Tujuan Model *Cooperative Learning*

Pada dasarnya model *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim dalam Isjoni (2000:27), yaitu:

- 1) hasil belajar akademik
Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *cooperative learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

- 2) penerimaan terhadap perbedaan individu
Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas social, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial
Tujuan penting ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Cooperative Learning*

Keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif menurut Jarolimek dan Parker dalam Isjoni (2007:24) adalah:

- 1) saling ketergantungan yang positif;
- 2) adanya pengakuan dalam merespon individu;
- 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas;
- 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan;
- 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru; dan
- 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber dua faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern), faktor dari dalam yaitu:

- 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu;
- 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai;

- 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan
- 4) saat diskusi kelas terkadang didemonstrasikan oleh siswa lain. Hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

4. Model *Role Playing*

a. Definisi Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan strategi ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya. Media bermain peran (*role playing*) menurut Yudhi Mumadi (2010:167).

Pada dasarnya adalah salah satu bentuk permainan juga yang memang banyak miripnya. Hanya saja, dalam bentuk media ini ada satu alur cerita (skenario) khusus yang menggambarkan masalah yang harus dipecahkan dan harus ada para pemeranan yang tertentu pula. Peran-peran dengan berbagai karakter itulah yang dimainkan oleh berbagai orang peserta, sementara yang lainnya mengamati.

Model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada

umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang Jill Hadfield (1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain Basri Syamsu (2000).

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari Boediono (2001). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Model pembelajaran *role playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan *role playing* mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Mereka bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya.

b. Langkah-langkah Penerapan Model *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* memang membutuhkan perencanaan yang cukup matang supaya pembelajaran yang disajikan tidak keluar dari koridor materi yang akan dibahas. Untuk memudahkan perencanaannya maka dibutuhkan langkah-langkah model tersebut, berikut ada beberapa ahli menggunakan pendapatnya mengenai langkah-langkah model *role playing*. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswar (2006:89) adalah sebagai berikut.

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas.

4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
6. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
8. Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Dalam model pembelajaran *role playing*, pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/ menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun dalam batas-batas skenario dari guru.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *role playing* adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan masalah atau materi yang akan dibahas.
- 2) Menjelaskan materi atau masalah yang akan dibahas.
- 3) Mempersiapkan siswa yang akan menjadi pemeran.
- 4) Menjelaskan kepada siswa lain tentang peran-peran yang akan dibawakan.
- 5) Mendiskusikan terlebih dahulu tentang proses yang akan dilaksanakan.
- 6) Bermain peran.
- 7) Mendiskusikan hasil dari bermain peran.
- 8) Mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan kesimpulan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

1) Kelebihan *Role Playing*

kelebihan dari model pembelajaran *role playing* dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- e. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.
- f. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
- g. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- h. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

- i. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - j. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
 - k. Melatih daya imajinasi siswa.
- 2) Kelemahan *role playing*

Kelemahan dari model pembelajaran *role playing* ini terletak pada.

- a. *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

5. Pembelajaran IPS

a. Konsep Dasar IPS

Nasution (1975) dalam Astuti, dkk. (2009: 2) yang mengartikan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang mengkaji tentang manusia dalam lingkungan fisik atau da-

lam lingkungan sosialnya dan yang bahan pembelajaran yang ada di dalamnya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial.

S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Menurut Somantri dalam Sapriya (2008:10), menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah.

Fakih Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999:1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Berdasarkan pada pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (*values*) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan

masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut KTSP (2006) tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal 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 kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk dan ditingkat lokal, nasional dan global.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Setelah adanya tujuan pembelajaran IPS yang dapat digunakan sebagai acuan guru dalam melaksanakan IPS pada pembelajaran, pembelajaran IPS mempunyai karakter yang digunakan sebagai pembeda antara ilmu sosial dan yang lainnya. Adapun karakteristik yang ada pada pembelajaran IPS, yakni sebagai berikut.

1. kajian utama IPS adalah manusia dan segala aktivitasnya.
2. materinya adalah berbagi disiplin ilmu sosial.
3. cara mengaplikasikannya dengan diorganisasikan secara sederhana.
4. pengembangan materinya berdasarakan perkembangan diri siswa.
5. berangkat dari fenomena-fenomena sosial yang ada di lingkungan siswa.

Selain karakteristik di atas, K. Ellis (1991) berpendapat tentang pembelajaran IPS di SD bahwa alasan diajarkan IPS sebagai pelajaran di sekolah adalah:

- a) memberikan tempat bagi siswa untuk belajar dan mempraktekan demokrasi, hal ini dapat dilihat dari proses demokrasi yang terjadi dikelas, misalnya pada saat pemilihan ketua kelas maupun belajar menghargai pendapat dengan cara membuat forum diskusi;
- b) dirancang untuk membantu siswa menjelaskan “duniannya”;
- c) sarana untuk pengembangan diri siswa;
- d) Membantu siswa memperoleh pemahaman mendasar (fundamental understanding) tentang sejarah, geografi dan ilmu-ilmu sosial lainnya memang sudah diketahui dalam ips memang ada 3 hal penting yaitu dimensi waktu, ruang atau tempat dan dimensi udara.
- e) Meningkatkan kepekaan-kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial.

Menurut Sapriya (2009:7) mengemukakan bahwa salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2007:19) adalah sebagai berikut.

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.

- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- e. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.

Dapat disimpulkan dari beberapa teori diatas bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

6. Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Gambar 2.1

Peta Indonesia



Perbedaan adalah sesuatu yang alami dan wajar. Pernahkah kalian mengamati tentang sekeliling kalian? Adakah perbedaan atau persamaan di antara kalian dan teman yang lain? Dalam satu kelas, mungkin ada anak yang berambut keriting, berkulit putih, cokelat atau hitam. Perbedaan warna kulit atau bentuk fisik jangan dijadikan sumber perpecahan. Indonesia adalah negara yang kaya akan ragam budaya dan suku bangsa. Ada suku Bali, Jawa, Banjar, Madura, Toraja, dan sebagainya. Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan sendiri-sendiri. Semua itu merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia. Kita akan mempelajari bagaimana keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Kita dapat mengetahui suku bangsa apa saja yang hidup di Indonesia. Kekayaan suku bangsa dan budaya di Indonesia sangat beragam. Marilah kita mengenal satu persatu kekayaan budaya bangsa, agar kita dapat lebih mencintai bangsa Indonesia.

a. Persebaran Suku Bangsa di Indonesia

Tahukah kalian dari mana asal nenek moyang kita? Mari kita simak berikut ini. Nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari Yunan, yang salah satunya adalah bangsa Melayu. Berdasarkan ciri-ciri kebudayaan yang dimiliki bangsa Melayu dibedakan menjadi dua, yaitu Melayu Tua dan Melayu Muda. Melayu Tua di antaranya, suku Batak (sekitar Danau Toba), suku Dayak (di pedalaman Kalimantan), dan suku Toraja (Sulawesi Tengah). Melayu Muda di antaranya, Minangkabau (Sumatra Barat), Jawa, Sunda, Bali, Makassar, Buton (Sulawesi Selatan), dan suku Bugis. Selain suku-suku tersebut, ada juga suku

bangsa keturunan, seperti Arab, Tionghoa, India, dan Eropa. Di Indonesia, terdapat beraneka ragam suku bangsa yang tersebar ke seluruh penjuru tanah air.

Gambar 2.2 Peta Indonesia



Perhatikanlah contoh gambar keanekaragaman suku bangsa di Indonesia berikut ini.

Gambar 2.3

Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia



Sumber: Buku Pinar, Seri Senior
 Gambar 3.3 Keragaman suku bangsa di Indonesia

Di antara suku-suku tersebut, ada yang masih hidup secara ber-sahaja dan ada yang sudah mengalami kemajuan dengan peradaban yang maju. Tetapi ada juga yang masih primitif dan hidup secara ber-kelompok di pedalaman. Mereka cenderung tertutup dan masih sulit menerima budaya dari luar. Hal tersebut terjadi karena tempat tinggal mereka jauh di perkampungan yang terpencil sehingga sulit terjangkau kemajuan teknologi. Berbeda dengan suku-suku bangsa yang kehidu-pannya sudah maju, mereka cenderung lebih terbuka dengan kemajuan teknologi, dan lebih mudah menerima budaya dari luar suku mereka.

b. Keragaman Suku Bangsa Di Indonesia

Bangsa Indonesia terdiri dari bermacam-macam suku bangsa. Tentunya banyak sekali perbedaan yang ada. Ada yang berbeda warna kulit, bentuk fisik, dan budayanya. Perbedaan jangan dipermasalah-kan. Justru dengan adanya perbedaan tersebut, kita jadikan suatu keka-yaan sehingga tercipta suasana yang aman, tentram, dan harmo-nis. Sikap menghormati adalah sikap menghargai dan mengakui kebe-radaan harkat dan martabat manusia meski berbeda-beda suku bangsa. “Bhineka Tunggal Ika” yang terdapat pada pita Burung Garuda Panca-sila lambang Negara Indonesia mengandung arti “Berbeda-beda, tetapi tetap satu jua.” Ada juga semboyan yang menyatakan “Bersatu kita te-guh, bercerai kita runtuh.” Makna dari semboyan tersebut adalah supa-ya kita bersatu padu menghalau semua ancaman yang dapat memecah belah persatuan dan kesatuan bangsa kita. Dalam sejarah, bangsa kita

telah berhasil mengusir penjajah dari bumi Nusantara karena adanya persatuan dan kesatuan para pemuda dari seluruh Nusantara.

Gambar 2.4

Aneka Ragam Pakaian Adat Indonesia



Sumber: Atlas Indonesia dan sekitarnya

Contoh sikap menghormati, di antaranya tidak merendahkan suku bangsa lain, menghargai suku bangsa lain, dan mengakui keberadaan suku bangsa lain, serta tidak mengusik perbedaan antarsuku bangsa. Manfaat sikap menghormati antarsuku bangsa adalah sebagai berikut.

1. Tercipta kehidupan yang rukun dan damai.
2. Merasa aman tinggal di negara Indonesia.
3. Rasa persatuan dan kesatuan meningkat.
4. Tidak mudah terpecah belah oleh pihak lain.

Akibat tidak menghormati antarsuku bangsa adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada keamanan dan kedamaian.
2. Timbul perpecahan dan permusuhan.
3. Tidak ada persatuan dan kesatuan.
4. Mudah terpecah belah.

Dengan kita saling menghormati suku bangsa lain, maka kita dapat hidup damai, tenteram secara berdampingan tanpa mempersoalkan perbedaan dari mana kita berasal.

c. Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Kalian sudah mengetahui ada bermacam-macam suku bangsa yang ada di negara kita, bukan?

Keanekaragaman suku bangsa tentu juga menjadikan beranekaragamnya budaya yang ada. Setiap suku bangsa memiliki budaya yang berbeda satu dengan yang lainnya. Keragaman suku bangsa yang kita miliki merupakan kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya dan dapat memperkokoh persatuan bangsa.

Hal ini merupakan kekuatan untuk membangun bangsa menjadi bangsa yang besar. Kita tidak boleh membeda-bedakan suku bangsa yang dapat mengakibatkan perselisihan dan kekacauan bangsa kita.

Gambar 2.5

Contoh seni daerah yang ada di Indonesia



Bentuk keragaman budaya di Indonesia, di antaranya sebagai berikut.

1) Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa, memiliki bahasa sendiri. Contoh: bahasa Jawa, bahasa Madura, bahasa Batak, bahasa Sunda, bahasa Minangkabau, bahasa Bali, dan bahasa Banjar.

2) Adat Istiadat

Adat istiadat meliputi tata cara dalam upacara perkawinan, upacara keagamaan, kematian, kebiasaan, dan pakaian adat.

3) Kesenian Daerah

Kesenian daerah, meliputi seni tari, rumah adat, lagu daerah, seni musik dan alat musik daerah, cerita rakyat, serta seni pertunjukan daerah.

4) Sistem Kekerabatan

Sistem kekerabatan meliputi sebagai berikut.

- a) Sistem keturunan menurut garis ayah (patrilineal), di antaranya Batak, Bali, dan Papua.
- b) Sistem keturunan menurut garis ibu (matrilineal), di antaranya suku Minangkabau.
- c) Sistem keturunan menurut garis ayah dan ibu (bilateral).

Berikut ini adalah tabel kekayaan budaya bangsa kita di beberapa provinsi yang ada di Indonesia.

Tabel 2.1
Kekayaan Budaya di Indonesia.

No.	Daerah/ Provinsi	Rumah Adat (Daerah)	Senjata Tradisiona	Tarian Daerah	Makanan Khas
1.	NAD	Panggung, Berandang.	Rencong.	Seudati,Saman, Meuseukat.	Timphan.
2.	Sumut	Jabu Parsaki- tan, Bolon.	Piso surit.	Tortor, Seram- pang dua belas.	Lalamak, Anyang.
3.	Sumbar	Rumah Gadang.	Karih, piarit.	Tari payung, tari piring.	Lepat ketan
4.	Riau	Selaso Jatuh Kembar	Pedang Jemawi.	Rentak, Joget Lambak.	-
5.	Jambi	Rumah Pang- gung, Kajang Lako.	Keris (lurus).	Rangguk, Seka pur sirih.	Tampoyak ,gulat rebug.
6.	Sumsel	Rumah Limas	Keris (berlekuk).	Gending Sriwi- jaya, Kipas.	Empek- empek, barego.
7.	Bengkulu	Rumah Pang- Gung.	Keris.	Tabon,Andun, Bidadari.	Oncong- oncong pisang.

8.	Lampung	Rumah Sesat.	Terapang.	Malinting, Jangget.	Malbi hati, Seruwit.
9.	DKI Jakarta	Metropolis	Badik, parang (golok)	Ondel-ondel, samrah	Gado-gado, kerak telur
10.	Jawa Barat	Keratin kasepuhan Cirebon.	Kujang.	Jaipongan.	Oncom, peu- yeum, soto.
11.	Jawa Tengah	Joglo,Limasan	Keris	Serimpi, Bambangan Caki.	Ampyang, Buntil.
12.	DI Yogya- Karta	Pendopo (Bang- sal Kencono).	Keris	Bondan, Ke- lono Topeng,	Gudeg, bakpia
13.	Jawa Timur	Rumah Situ- Bondo.	Clurit	Gambir Anom Ngremo, Jaran Kepang.	Rujak cingur, Semanggi.
14.	Kalbar	Rumah Pang- Gung	Mandau	Eri Kuning, Mak yong, Monong	Kue limpun, mesbah ubi singkong
15.	Kalteng	Rumah Betang	Mandau	Kenyak,Kuma ng, Padang	Kalo-kalo
16.	Kaltim	Rumah Lamin	Mandau	Gantar, Perang,	Petah, sanga-

17.	Kalsel	Rumah Banjar	Keris	Gong. Gintur, Ahui, Madikin	cobek salat Pananci, buah jinggah, tatak pisang.
18.	Sulut	Rumah pewaris	Keris (lurus), sable.	Maengket, Caka-lele.	Binte bilihuta, Taturuga.
19.	Sulteng	Rumah Tambi	Pasatimpo	Mamose, Kalanda, Lumense.	Kaledo
20.	Sul. Teng- gara	Malige	Keris	Linda, Malulo, Balumpa.	Sasate nangka.
21.	Sulsel	Tongkonan	Badik	Pajaga, Pakare- na, Bosara	Coto Makassar, Palubasa.
22.	Bali	Gapera Candi Bentar	Keris	Pendet, Kecak, Legong	Sate besampe, Jukut undis
23.	NTB	Istana Sultan Sumbawa	Keris	Rudat, Cupak Cerantang, Kayak Sando.	-
24.	NTT	Rumah	Sundu (sudu,	Tari Cerana,	Gecok sape,

		Masalak	keris)	Gareng Lameng, Tarian Kuda.	pelepah manuk.
25.	Maluku	Baileo	Parang Sala- waku	Lenso, Cakalele, Bambu Gila	Palai badar, sopek odheng, sabau

Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

d. Sikap Menghormati Budaya Bangsa Indonesia

Keanekaragaman kebudayaan daerah merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang tak ternilai harganya. Sebagai contoh, salah satu suku di Indonesia, yaitu suku Jawa mempunyai nilai budaya, seperti adat istiadat, bahasa Jawa, tarian daerah, nyanyian daerah, rumah adat, dan pakaian adat. Demikian pula dengan daerah lain dan suku-suku bangsa yang lainnya.

Keanekaragaman kebudayaan daerah yang satu dengan yang lain menjadikan Indonesia penuh warna dan keindahan yang dapat dinikmati. Dengan keindahan tersebut, banyak wisatawan dari mancanegara yang datang untuk menikmatinya. Keanekaragaman budaya daerah akan memperkaya kebudayaan nasional. Hal inilah yang harus dibanggakan. Untuk menunjukkan rasa bangga tersebut kita harus melestarikannya.

Sikap menghormati budaya bangsa dapat dilakukan dengan cara-cara berikut.

1. Bangga dengan kebudayaan daerah ataupun kebudayaan nasional.
2. Melestarikan nilai-nilai budaya yang telah ada.
3. Menghormati kebudayaan daerah bangsa Indonesia.
4. Tidak menjelek-jelekkan kebudayaan suku bangsa lain.
5. Lebih senang dengan kebudayaan nasional daripada budaya luar negeri.

B. Kerjasama

Pembelajaran IPS tidak menutup kemungkinan bagi siswa untuk terampil dalam bekerjasama, saling membantu dalam mengatasi suatu masalah untuk memahami materi pelajaran.

Menurut Robert L. Clitrap dalam Roestiyah (2008: 15) menyatakan bahwa kerjasama adalah merupakan suatu kegiatan dalam berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas secara bersama-sama, dalam kerjasama ini biasanya terjadi interaksi antar anggota kelompok dan mempunyai tujuan yang sama untuk dapat dicapai bersama-sama. Sedangkan Nasution (2000: 146) “Kerjasama adalah salah satu dari asas pengajaran”, lawan dari kerjasama adalah persaingan.

Menurut Chief (2008) “Kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara menyeluruh dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetensi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Ke-

lompok di sini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah keinginan untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain secara keseluruhan dan menjadi bagian dari kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan.

C. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan guru dalam pengajaran ditentukan oleh prestasi atau hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar yang baik diperoleh melalui proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan terlebih dahulu dengan menyusun perencanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat hal-hal tidak dapat dipisahkan berkaitan dengan hasil belajar. Dari proses pembelajaran kemudian diadakan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penerimaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil belajar yaitu diperoleh melalui penilaian. Penilaian sendiri adalah kegiatan mengambil suatu keputusan terhadap suatu objek dengan ukuran yang ditetapkan. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan tes maupun non tes.

Hasil belajar juga merupakan segala bentuk perubahan perilaku siswa pada arah positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Batasan pada hasil belajar mencakup aspek yang luas, yakni pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang dapat diterapkan pada ke-

hidupan sehari-hari siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Nawawi dalam Susanto (2013:5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Hamalik (2001:159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Tokoh lain yang berpendapat tentang definisi hasil belajar yaitu Dimiyanti dan Mudjiono (2003:36) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tidak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Sudjana dalam skripsi Dika Deristian (2015:23-24) pada dasarnya, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri. Faktor tersebut yaitu keadaan fisiologis atau jasmani siswa dan faktor psikologis.

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor jasmani bawaan yang ada pada diri siswa yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan fisik sis-

wa. Keadaan jasmani yang kurang baik pada siswa misalnya kesehatan yang menurun, gangguan genetik pada bagian tubuh tertentu dan sebagainya akan mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang mempunyai kondisi fisiologis yang baik.

2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis diantaranya adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis tersebut adalah kecerdasan siswa, minat, motivasi, sikap, bakat, dan percaya diri.

a) Kecerdasan siswa

Kecerdasan adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran, yang mencakup sejumlah kemampuan kecerdasan yang ada di dalam diri siswa terbagi menjadi kecerdasan linguistik, spasial, matematik, kinetik dan jasmani, musikal, interpersonal dan kecerdasan naturalis.

Kecerdasan adalah faktor pertama yang penting dalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana jika seorang siswa mempunyai kecerdasan atau intelligent yang tinggi maka hasil belajar pun akan tinggi. Begitu juga sebaliknya, kecerdasan siswa yang kurang akan mempengaruhi hasil belajar yang rendah.

b) Minat

Menurut Bernard dan Sardiman dalam Susanto (2013:57) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, jelas bahwa, minat akan selalu terkait dengan kebutuhan dan keinginan. Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen dalam Susanto (2013:57), menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.

c) Motivasi

Motivasi adalah pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang. Motivasi adalah proses yang ada di dalam diri seseorang yang mendorong ia untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini, motivasi dibagi dua yaitu menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah faktor yang ada di dalam diri siswa sendiri untuk mendorong melakukan sesuatu, seperti rasa ingin tahu, adanya keinginan untuk bisa maju, adanya keinginan untuk pintar, dan sebagainya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah faktor yang ada di luar diri siswa yang dapat mendorong untuk melaku-

kan sesuatu, seperti pujian, kasih sayang guru, orang tua, dan sebagainya.

Motivasi penting dalam menentukan hasil belajar siswa, karena siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan bersemangat dalam melakukan proses belajar dengan seksama sehingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi, akan tetapi sebaliknya, jika motivasi untuk belajar pada siswa tidak ada, maka hasil belajar akan menjadi rendah.

d) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk meraksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif (Syah, 2003). Dari pengertian tersebut, sikap dalam sebuah pembelajaran adalah faktor yang harus ada dalam diri setiap siswa dimana setiap siswa memiliki respon yang berbeda terhadap proses belajar.

e) Bakat

Faktor lain yang ada dalam diri siswa mempengaruhi hasil belajar adalah bakat. Bakat adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang. Bakat adalah kemampuan umum yang dimiliki seorang siswa untuk belajar. Pada dasarnya setiap siswa memiliki bakat untuk dapat mencapai prestasi yang baik dalam

belajar. Bakat merupakan modal siswa dalam melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya.

f) Percaya diri

Percaya diri adalah suatu hal yang ada di dalam diri seseorang untuk dapat melakukan apa yang dia kehendaki dengan baik. Percaya diri yang ada dalam diri siswa akan membantunya dalam proses belajar, di mana ia dapat menggunakannya untuk mencari rasa ingin tahu, bersosialisasi dengan siswa yang lain, bertanya, dan mengungkapkan gagasan atau ide yang dimiliki.

b. Faktor Ekstern

Faktor yang ada di luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kondisi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap individu dalam belajar.

1) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya.

Dalam kaitan dengan hal ini, Tim Penyusun Buku Sekolah Pendidikan Guru Jawa Timur (1989:08) menyebutkan, “Di dalam pergaulan di lingkungan keluarga hendaknya berubah menjadi situasi pendidikan, yaitu bila orang tua memperhatikan anak, misalnya anak ditegur dan diberi pujian”.

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan model yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Sistem belajar yang kondusif, atau penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jika pembelajaran disajikan dengan baik dan menarik bagi siswa, maka siswa akan lebih optimal dalam melaksanakan dan menerima proses belajar.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

Selanjutnya, hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku dalam proses belajar yang terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana

hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu dalam penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar dan penilaian secara kuantitatif.

D. Kerangka Pemikiran

Kondisi Awal	Tindakan	Kondisi Akhir
Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada variasi.	Penggunaan strategi pembelajaran <i>role playing</i> dalam pembelajaran IPS	Penyesuaian beberapa siklus yang di gunakan, siklus I, siklus II dan siklus III
↓	↓	↓
Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.	Penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan strategi <i>role playing</i> hasil belajar siswa mencapai KKM	Diduga melalui strategi pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Cintaasih 1 tahun ajaran 2016-2017

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam ling-

kungan tertentu. Pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Sehingga memiliki kemampuan keterampilan serta manusia yang berakhlak mulia dan berguna bagi bangsa dan negara.

Dengan demikian, agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan model pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*). Dalam hal ini peserta didik tidak hanya mempelajari materi IPS nya saja, tetapi juga dibelajarkan bagaimana cara menerapkan materi pembelajaran secara praktek.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *role playing* adalah salah satu model dimana anak terjun langsung atau ikut merasakan menjadi tokoh tersebut, anak dianggap akan lebih cepat memahami ketika ia mengalaminya sendiri. Siswa akan mempraktekan langsung kebudayaan yang ada di Indonesia. menciptakan pembelajaran yang, menyenangkan baik bagi peserta didik maupun bagi pendidiknya, sehingga peserta senang dalam belajarnya, dengan demikian, pemahaman materi pembelajaran lebih mudah diserap dan dipahami oleh peserta didik. Karena dengan itu pendidik menggunakan alat peraga/media sebagai sarana pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran peserta didik.

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Proses pembelajaran IPS kurang meningkatkan keaktifan siswa. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana

belajar terkesan kaku dan didominasi oleh pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya pendidik menggunakan metode ceramah, di mana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak efektif. Sehingga siswa menjadi bosan dan kurang minat dalam belajar IPS. Dan akhirnya siswa kurang termotivasi serta mengalami kesulitan untuk keaktifan dan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Type Role Playing* dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa akan lebih aktif dan berperan langsung sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi-asumsi tersebut, maka hipotesis penelitian yang dapat disimpulkan adalah “Penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas V SDN Cintaasih 01 pada mata pelajaran IPS tentang Keanekaragaman Budaya di Indonesia.”