

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1. Hakikat Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek dalam Abidin (2007:167) (*project based learning*) menjelaskan bahwa.

Model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Model pembelajaran berbasis proyek ini sebenarnya bukanlah model baru dalam pembelajaran. Walaupun MPBP dapat dikatakan sebagai model lama, model ini masih banyak digunakan dan terus dikembangkan karena dinilai memiliki keunggulan tertentu dibanding dengan model pembelajaran lain. Salah satu keunggulan tersebut adalah bahwa MPBP dinilai merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan berbagai keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa termasuk keterampilan berfikir, keterampilan membuat keputusan, kemampuan berkreaitivitas, kemampuan memecahkan, dan sekaligus dipandang efektif untuk mengembangkan rasa percaya diri dan manajemen diri para siswa.

Boss dan Kraus dalam Abidin (2007:167) mendefinisikan MPBP sebagai berikut:

Sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu. Model pembelajaran ini lebih jauh dipandang sebagai sebuah model pembelajaran yang sangat baik digunakan untuk mengembangkan percaya diri, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan membiasakan siswa menggunakan kemampuan berpikir tinggi.

Berdasarkan pengertian ini, MPBP dipandang sebagai sebuah model pembelajaran utama yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai saluran dalam mengembangkan mutu proses dan prestasi

belajar. Pengertian MPBP yang lebih spesifik dikemukakan Helm dan Katz.

Helm dan Katz dalam Abidin (2001:168) menyatakan bahwa:

MPBP merupakan model pembelajaran yang secara mendalam menggali nilai-nilai dari suatu topik tertentu yang sedang dipelajari. Kata kunci utama model ini adalah adanya kegiatan penelitian yang sengaja dilakukan oleh siswa dengan berfokus pada upaya mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru.

Dari pendapat di atas, maka dapat kita simpulkan bahwa *Project Based Learning* ialah proses pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu proyek. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memiliki topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metoda pembelajaran. Para siswa bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis.

2. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Diffily and Sassman dalam Abidin (2007:168) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut:

- a. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran
- b. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
- c. Dilaksanakan dengan berbasis penelitian
- d. Melibatkan berbagai sumber belajar
- e. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan
- f. Dilakukan dari waktu ke waktu
- g. Diakhiri dengan sebuah produk tertentu.

Senada dengan karakteristik di atas, Kemendikbud dalam Abidin (2013:169) menjelaskan bahwa MPBP memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan karakteristik tersebut, MacDonell dalam Abidin (2007:168)

menjelaskan sebagai berikut.

MPBP merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berfikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para siswa melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek pembelajaran. Berdasarkan pengertian ini, MPBP dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang menghendaki peserta didik melakukan investigasi untuk memahaminya.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Tahapan *Project Based Learning* dalam Abidin (2013:172) adalah sebagai berikut:

- a. Praproyek pada tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru diluar jam pelajaran, pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran.
- b. Fase 1 Mengidentifikasi masalah pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap obyek tertentu. Berdasarkan pengamatannya tersebut siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.
- c. Fase 2 Membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek, pada tahap ini siswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.
- d. Fase 3 Melaksanakan penelitian, tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan penelitian tersebut siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.
- e. Fase 4 menyusun draf/*prototipe produk* Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya.
- f. Fase 5 Mengukur, Menilai, dan memperbaiki produk, pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan, dan memperbaiki produk tersebut. Dalam praktiknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat guru.
- g. Fase 6 *Finalisasi dan Publikasi Produk* Pada tahap ini siswa melakukan *finalisasi* produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk dipublikasikan.
- h. Pascaproyek Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan siswa.

Langkah-langkah *Project Based Learning* yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (2005:52) tersedia online. <http://www.eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html> diakses pada tanggal 15 juni 2016 jam 18:48 sebagai berikut:

- a. Start With the Essential Question yaitu pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
- b. Design a Plan for the Project ialah perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- c. Create a Schedule ialah guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
- d. Monitor the Students and the Progress of the Project yaitu guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- e. Assess the Outcome yaitu penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- f. Evaluate the Experience yaitu pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu.

Dari beberapa pendapat dari para ahli di atas maka dapat kita simpulkan

bahwa langkah langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah:

- a. Pembelajaran yang dimulai dengan pertanyaan mendasar, yaitu pertanyaan yang dapat merangsang para siswa agar masuk dalam pembelajaran dan

mengkaitkan materi yang akan diajarkan dengan kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat lebih mudah dipahami siswa.

- b. Mendesain perencanaan proyek yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan siswa yang berunding mengenai aturan main, serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam menyelesaikan suatu proyek.
- c. Menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek secara bersama-sama yang berisikan mengenai target waktu pelaksanaan, yang diharapkan mampu untuk tepat waktu dan tepat sasaran.
- d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek yaitu pada tahapan ini guru harus memonitor (memantau) aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek, yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi siswa pada setiap proses. Guru lah yang menjadi tanggung jawab dalam proses maupun hasil ini.
- e. Menguji Hasil, pada tahapan ini guru melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian kriteria ketuntasan minimal yang berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa.
- f. Mengevaluasi Pengalaman, tahapan ini adalah tahapan akhir dalam kegiatan ini, guru dan siswa melakukan refleksi baik individu maupun kelompok. Pada tahap ini pula siswa diminta mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa melakukan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan menemukan temuan baru dan menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama

4. Kelebihan dan Kelemahan *Project Based Learning*

Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, banyak para ahli mengungkapkan keunggulan model ini. Helm dan Katz dalam Abidin (2001:170) memandang model ini memiliki keunggulan yakni “dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa, sosial emosional siswa, dan berbagai keterampilan berpikir untuk dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata”. Senada dengan pendapat tersebut, Boss dan Kraus dalam Abidin (2007:170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut.

- a. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Keunggulan model ini juga dikemukakan oleh MacDonell dalam Abidin (2007:170) yakni bahwa model ini diyakini mampu meningkatkan kemampuan:

- a. Mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan menginterpretasikan informasi (visual dan tekstual) yang mereka lihat, dengar, atau baca.
- b. Membuat rencana penelitian, mencatat temuan, berdebat, berdiskusi, dan membuat keputusan.
- c. Bekerja untuk menampilkan dan mengontruksi informasi secara mandiri.
- d. Berbagi pengetahuan dengan orang lain, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dan mengakui bahwa setiap orang memiliki keterampilan tertentu yang berguna untuk proyek yang sedang dikerjakan.

- e. Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Berdasarkan keunggulan dari model *Project Based Learning* maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat menekankan pada keterampilan siswa sehingga mampu menciptakan ataupun menghasilkan suatu proyek, dan membuat siswa seolah-olah bekerja di dunia nyata dan menghasilkan sesuatu.

Selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan dalam Abidin (2013:171) sebagai berikut:

- a. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- c. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
- d. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

Adapun kelemahan model *Project Based Learning* tersedia online.

<http://wahyubagustiadi14.blogspot.co.id/2014/12/model-project-basedlearning-pbl-dalam.html> diakses pada tanggal 15 juni 2016 jam 19:52 WIB. Sebagai berikut:

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Memerlukan biaya yang cukup banyak
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.
- h. Kondisi kelas agak sulit dikontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek karena adanya kebebasan pada siswa sehingga

memberi peluang untuk ribut dan untuk itu diperlukannya kecakapan guru dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik.

- i. Walaupun sudah mengatur alokasi waktu yang cukup masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.
- j. Organisasi bahan pelajaran, perencanaan, dan pelaksanaan metode ini sukar dan memerlukan keahlian khusus dari guru, sedangkan para guru belum siap untuk ini.
- k. Harus dapat memilih topik unit yang tepat sesuai kebutuhan anak didik, cukup fasilitas, dan memiliki sumber-sumber belajar yang diperlukan.
- l. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

Berdasarkan pendapat para ahli kelemahan model *Project Based Learning* maka dapat kita simpulkan kelemahan dari model ini adalah memerlukan banyak waktu dalam proses pembelajaran, guru harus selalu memantau setiap aktivitas siswa jadi aktivitas guru harus lebih extra kerja keras dalam mengawasi pada setiap aktivitas siswa.

B. Metode Pembelajaran Tipe *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran Tipe *Role Playing*

Wahab (2009:109) tersedia online. <http://cakul-iqbal.blogspot.co.id/2014/12/metode-pembelajarna-role-playing.html> diakses tanggal 21 juni 2016 pada jam 14:20 WIB. Mengemukakan bahwa.

Bermain peran (*role palying*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang

Ahmadi (2011:54) tersedia online. <http://cakul-iqbal.blogspot.co.id/2014/12/metode-pembelajarna-role-playing.html> diakses tanggal 21 juni 2016 pada jam 14:40 WIB. Mengungkapkan bahwa.

Bermain Peran (*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 umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

Blatner (1995:71) tersedia online. <http://cakul-iqbal.blogspot.co.id/2014/12/metode-pembelajarna-role-playing.html> diakses tanggal 21 juni 2016 pada jam 15:21 WIB. Mengemukakan bahwa.

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi situasi tertentu. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode *role play* dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam mata pelajaran IPS dan memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah (*Teacher Centre*). Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan sesuatu strategi belajar mengajar. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode mengajar merupakan teknik/cara yang digunakan oleh guru ketika mereka melakukan aktivitas mengajar. *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

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. Model *Role Playing* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami berbagai perannya sebagai warga negara dan masyarakat atau peran sosialnya.

2. Manfaat Metode Pembelajaran *Role Playing*

Bobby DePorter (2011:153) tersedia online. http://www.bilvapeda.com/2013/06/role-playing-metodepembelajaran_18.html diakses pada tanggal 15 juni 2016 jam 22:25 WIB. Mengatakan manfaat yang dapat diambil dari role playing adalah:

- a. *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practise yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- b. *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- c. *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Manfaat *Role Playing* Menurut Kartini (2007:18) tersedia online. <http://www.gurupantura.com/2014/04/pengertian-metode-role-play.html> diakses pada tanggal 15 juni jam 22:31 WIB. Menyatakan bahwa “dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut.” Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda

sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya, bagaimana kupu-kupu yang menghisap madu bunga, bagaimana gerakan pohon yang ditiup angin, dan sebagainya.

Sedangkan pendapat lain mengenai manfaat model *Role Playing* yaitu menurut Komalasari (2010:27) tersedia online. <http://yayuhandayasari92.blogspot.co.id/2013/05/makalah-role-playing.html> diakses pada tanggal 15 juni 2016 jam 22:56 WIB. Menyatakan bahwa.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu tipe model pembelajaran yang akan melatih penghayatan serta daya imajinasi murid dan membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan. Dalam *Role Playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri. Diantara manfaat model pembelajaran *role playing* yaitu membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka manfaat *Role Playing* dapat kita simpulkan metode bermain peran ialah metode pembelajaran akan mengembangkan keterampilan siswa terutama dalam bermain peran yang diharapkan mampu dalam mengembangkan sikap percaya diri ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode *Role Playing*.

3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran agar berhasil dengan baik menurut Suharto (2013:418) tersedia online. http://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 00:01 WIB yaitu:

- a. Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- c. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
- d. Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
- e. Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- f. 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.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. 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.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Agar metode *Role Playing*/bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah menurut Subari (1994:93) tersedia online.

<http://rujukanskripsi.blogspot.co.id/2013/06/kajian-teori-hakikatmetode.html>

diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 00:03 WIB sebagai berikut:

- a. guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.
- b. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
- c. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.

- d. Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.
- e. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
- f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
- g. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
- h. Guru menghentikan permainan di saat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.
- i. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.
- j. Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya

Dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *role playing* dalam garis besarnya yaitu pertama memotivasi kelompok agar siswa termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran setelah itu memilih peran yang sesuai karakter yang diinginkan siswa kemudian setelah itu memerankan tokoh yang telah dipilih kemudian guru menilai dan mengevaluasi siswa.

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Setelah menyimak dari berbagai sudut pandang mengenai teknik pembelajaran *Role Playing* yang dinilai banyak memberikan manfaat karena memiliki banyak kelebihan. Kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role playing*. Menurut Syaiful Sagala (2013:418) tersedia online. http://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing_ diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 00:17 WIB. Kelebihan metode bermain peran antara lain:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dibina dengan baik agar mudah dipahami orang.

Menurut Adelia Vera (2012:128) tersedia online. http://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing _ diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 00:17 WIB. Metode bermain peran memiliki kelebihan diantaranya:

- a. Dapat menjabarkan pengertian (konsep) dalam bentuk praktik dan contoh-contoh yang menyenangkan.
- b. Dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan skenario yang dibuat.
- c. Dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- d. Permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antar peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
- e. Keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka kelebihan *Role Playing* dapat kita simpulkan metode bermain peran membuat proses pembelajaran dalam kelas yang menyenangkan anak. Sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai sesuatu yang menyenangkan, metode pembelajaran ini tidak membuat anak bosan dalam melaksanakan pembelajaran, pada dasarnya metode pembelajaran *Role playing* lebih ialah pembelajaran yang menyenangkan karena disini para siswa bisa berekspresi bebas dalam bermain peran. Bebas disini maksudnya tetap sesuai dengan arahan guru dan bimbingan guru. Siswa akan menjadi kreatif dan termotivasi, mengembangkan bakat anak

terhadap seni drama di sekolahnya, memahami apa yang akan diperankannya, berbahasa lisan yang baik, melibatkan langsung para peserta didik (*Student Centre*).

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Role Playing* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kelemahan metode pembelajaran *Role Playing* antara lain:

- a. Metode bermain peranan 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 memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- f. Sebagian besar anak yang tidak ikut drama mereka menjadi kurang aktif.
- g. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Sedangkan pendapat lain yang muncul dari Santoso (2011:12) tersedia online. http://eprints.ums.ac.id/29121/3/BAB_II.pdf diakses tanggal 1 juli 2016 pada jam 05:34 WIB. Kelemahan model *Role playing* diantaranya:

- 1) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu;
- 2) apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai

Kekurangan model pembelajaran *role playing* secara rinci adalah dimana sebagian anak yang tidak ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran akan tertinggal oleh anak yang lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memakan banyak waktu karena dibutuhkannya waktu untuk menciptakan perasaan atau membangun imajinasi siswa agar terhanyut dalam suasana dalam naskah drama, memerlukan waktu tempat yang cukup luas, mengganggu kelas lain Karena kegaduhan-kegaduhan yang dihasilkan oleh teriakan penonton yang terhibur dan pemeranan yang membutuhkan suara yang lantang dan jelas agar terdengar dan dapat di nilai.

C. Percaya Diri

1. Pengertian Percaya Diri

Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan berusaha sekeras mungkin untuk mengeksplorasi semua bakat yang dimilikinya. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan menyadari kemampuan yang ada pada dirinya, mengetahui dan menyadari bahwa dirinya memiliki bakat, keterampilan atau

keahlian sehingga orang tersebut akan bertindak sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya.

Iswidharmanjaya dan Agung (2004:13) tersedia online. <https://herrystw.wordpress.com/2013/01/05/percaya-diri/> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 00:52 WIB. Menyatakan bahwa “Percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan dalam aktualisasi diri (eksplorasi segala kemampuan dalam diri). Dengan percaya diri seseorang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri”. Sedangkan menurut Angelis (2007:10) tersedia online. [https://herrystw.wordpress.com /2013/01/05/percaya-diri/](https://herrystw.wordpress.com/2013/01/05/percaya-diri/) diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 00:52 WIB. Mengungkapkan bahwa “Percaya diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Percaya diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan untuk melakukan sesuatu, sesuatu itu pula yang harus dilakukan”.

Siswa yang memiliki percaya diri akan mampu mengetahui kelebihan yang dimilikinya, yang maksudnya yaitu siswa tersebut menyadari bahwa segala kelebihan yang dimiliki, kalau tidak dikembangkan, maka tidak akan ada artinya, akan tetapi kalau kelebihan yang dimilikinya mampu dikembangkan dengan optimal maka akan mendatangkan kepuasan sehingga akan menumbuhkan rasa percaya diri. Adapun gambaran merasa puas terhadap dirinya adalah orang yang merasa mengetahui dan mengakui terhadap keterampilan dan kemampuan yang dimilikinya, serta mampu menunjukkan keberhasilan yang dicapai dalam kehidupan sosial.

2. Proses Terbentuknya Percaya Diri

Proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain, mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya, yang menghasilkan suatu hasil. Suatu proses mungkin dikenali oleh perubahan yang diciptakan terhadap sifat-sifat dari satu atau lebih objek di bawah pengaruhnya. Menumbuhkan rasa percaya diri memerlukan beberapa proses, rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, ada proses tertentu didalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri. Terbentuknya rasa percaya diri yang kuat terjadi melalui proses.

Seperti halnya Hakim (2005:6) tersedia online. <https://herrystw.wordpress.com/2013/01/05/percaya-diri/> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 01:08 WIB. Mengungkapkan bahwa secara garis besar disebutkan bahwa terbentuknya rasa percaya diri yang kuat terjadi melalui proses sebagai berikut:

- a. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
- b. Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya.
- c. Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau sulit menyesuaikan diri.
- d. Pengalaman di dalam menjalani aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya.

Proses terbentuknya percaya diri menurut Kartono (1990:202) tersedia online. <http://novitakussuma.blogspot.co.id/2012/12/6-anak-percaya-diri.html> diakses pada tanggal 16 juni 2016 01:08 WIB. Menyatakan bahwa.

Kepercayaan diri seseorang yang didapat dari dalam dirinya maupun yang di dapat dari orang lain sangat bermanfaat bagi perkembangan kepribadiannya. Seseorang yang mempunyai kepercayaan diri dapat

bertindak dengan tegas dan tidak ragu-ragu. Orang yang mempunyai rasa percaya diri tidak di pandang sebagai suatu pengalaman yang sangat bermanfaat bagi masa depannya. Selain itu rasa kepercayaan diri pada seseorang menyebabkan orang yang bersangkutan mempunyai sikap yang optimis, kreatif dan memiliki harga diri.

Terbentuknya rasa tidak percaya diri berawal dari kelemahan individu pada berbagai aspek kepribadiannya terutama yang berasal dari keluarga. Pemahaman negatif yang akan muncul pada diri seseorang maupun lingkungan sehingga ia meyakini bahwa dirinya tidak memiliki kelebihan. Akibatnya perilaku dalam kehidupan pribadi dan sosialnya kurang baik. Percaya diri diawali dengan terbentuknya kepribadian yang baik sesuai perkembangannya, pemahaman diri terhadap kelebihan dan kelemahan, reaksi positif terhadap kelemahan serta adanya pengalaman menggunakan kelebihannya sehingga rasa percaya diri dapat terbentuk.

3. Aspek-aspek Kepercayaan Diri

Menurut Lauster (1997:22) tersedia online. <https://tulisantantim.wordpress.com/2012/07/04/tugas-makalah-psikologi-percaya-diri/> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 01:36 WIB. Orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah:

- a. Keyakinan akan kemampuan diri yaitu sikap positif seseorang tentang dirinya bahwa mengerti sungguh sungguh akan apa yang dilakukannya.
- b. Optimis yaitu sikap positif seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuan.
- c. Obyektif yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.
- d. Bertanggung jawab yaitu kesediaan seseorang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

- e. Rasional dan realistis yaitu analisa terhadap suatu masalah, suatu hal, sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Menurut Tasmara (2004:89) tersedia online. http://eprints.walisongo.ac.id/3429/4/091111008_Bab2.pdf diakses tanggal 24 juli 2014 pada jam 15:53 WIB. Aspek-aspek percaya diri yaitu meliputi:

- a. Berani untuk menyatakan pendapat atau gagasan.
- b. Mampu menguasai emosi, yaitu bisa tetap tenang dan berpikir jernih walaupun dalam tekanan yang berat.
- c. Memiliki independensi yang sangat kuat sehingga tidak mudah terpengaruhi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan yaitun pribadi yang mempunyai kepercayaan diri bagus, mereka memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki. Orang yang punya kepercayaan diri bagus bukanlah orang yang hanya merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya.

4. Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut Hakim (2002:121) tersedia online. <https://miklotof.wordpress.com/2010/06/25/faktor-pd/> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 01:46 WIB.

Adalah sebagai berikut:

- a. Lingkungan keluarg merupakan lingkungan hidup yang pertama dan utama dalam kehidupan setiap manusia, lingkungan sangat mempengaruhi pembentukan awal rasa percaya diri pada seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari.

- b. Pendidikan formal atau sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi anak, dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga di rumah. Sekolah memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya terhadap teman-teman sebayanya
- c. Pendidikan non formal merupakan salah satu modal utama untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri adalah memiliki kelebihan tertentu yang berarti bagi diri sendiri dan orang lain. Rasa percaya diri akan menjadi lebih mantap jika seseorang memiliki suatu kelebihan yang membuat orang lain merasa kagum. Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal misalnya : mengikuti kursus bahasa asing, jurnalistik, bermain alat musik, seni vokal, keterampilan memasuki dunia kerja (BLK), pendidikan keagamaan dan lain sebagainya. Sebagai penunjang timbulnya rasa percaya diri pada diri individu yang bersangkutan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri yang lain menurut

Angelis (2003:4) tersedia online. <https://miklotof.wordpress.com/2010/06/25>

/faktor-pd/ diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 01:51 WIB. adalah sebagai

berikut:

- a. Kemampuan pribadi: Rasa percaya diri hanya timbul pada saat seseorang mengerjakan sesuatu yang memang mampu dilakukan.
- b. Keberhasilan seseorang: Keberhasilan seseorang ketika mendapatkan apa yang selama ini diharapkan dan cita-citakan akan memperkuat timbulnya rasa percaya diri.
- c. Keinginan: Ketika seseorang menghendaki sesuatu maka orang tersebut akan belajar dari kesalahan yang telah diperbuat untuk mendapatkannya.
- d. Tekat yang kuat: Rasa percaya diri yang datang ketika seseorang memiliki tekat yang kuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu kemampuan yang dimiliki individu dalam mengerjakan sesuatu yang mampu dilakukannya, keberhasilan individu untuk mendapatkan sesuatu yang mampu dilakukan dan dicita-citakan, keinginan dan tekat yang kuat untuk

memperoleh sesuatu yang diinginkan hingga terwujud. Faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga di mana lingkungan keluarga akan memberikan pembentukan awal terhadap pola kepribadian seseorang. Yang kedua adalah lingkungan formal atau sekolah, dimana sekolah adalah tempat kedua untuk senantiasa mempraktikkan rasa percaya diri individu atau siswa yang telah didapat dari lingkungan keluarga kepada teman-temannya dan kelompok bermainnya. Yang ketiga adalah lingkungan pendidikan non formal tempat individu menimba ilmu secara tidak langsung belajar ketrampilan-keterampilan sehingga tercapailah keterampilan sebagai salah satu faktor pendukung guna mencapai rasa percaya diri pada individu yang bersangkutan.

D. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku di dalam diri manusia. Bila telah selesai suatu usaha belajar tetapi tidak terjadi perubahan pada diri individu yang belajar, maka tidak dapat dikatakan bahwa pada diri individu tersebut telah terjadi proses belajar. Banyak para ahli yang mengemukakan pendapat mengenai prestasi belajar. Di antaranya adalah W.S. Winkel (1991:36) dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Pengajaran” tersedia online. <https://istyas.wordpress.com/2013/03/01/prestasi-belajar/> diakses pada tanggal 23 mei jam 17:41 WIB. Menurutnya, pengertian belajar adalah “Suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam

pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas”.

Prestasi Belajar Siswa adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan menurut Tu’u (2004:75) tersedia online. <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 03:48 WIB. Prestasi belajar adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”. Menurut Sukmadinata (2003:101) tersedia online. <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 03:48 WIB “Prestasi Belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapa-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”.

Menurut S.Nasution MA (1982:68) tersedia Online <https://istyas.wordpress.com/2013/03/01/prestasi-belajar/> diakses pada tanggal 23 mei jam 17:41 WIB. Belajar adalah

Sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.

Selanjutnya Winkel (1996:162) tersedia Online <https://istyas.wordpress.com/2013/03/01/prestasi-belajar/> diakses pada tanggal 23 mei jam 17:41 WIB. mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan

kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.” Sedangkan menurut S. Nasution (1996:17) tersedia Online <https://istyas.wordpress.com/2013/03/01/prestasi-belajar/> diakses pada tanggal 23 mei jam 17:41 WIB. Prestasi belajar adalah:

Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni kognitif, affektif dan psikomotor, ketika anak memiliki ketiga aspek tersebut dapat dikatakan sempurna, dan sebaliknya dikatakan prestasi siswa kurang memuaskan apabila jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria aspek tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

2. Jenis-jenis Prestasi belajar

Dalam penelitian Emrizal Amri dalam Yani Setyowati (2002:22) tersedia online. <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 03:54 WIB. mengemukakan, ada tiga jenis prestasi belajar, yaitu:

- a. Total prestasi belajar, yaitu tingkat keberhasilan siswa dalam belajar secara keseluruhan. Prestasi ini mencerminkan kemampuan siswa untuk mengingat kembali fakta-fakta dan konsep-konsep serta memahami hubungan antara suatu fakta dengan yang lainnya, suatu konsep dengan konsep lainnya, maupun mengerti kaitan antara fakta

dan fakta lain. Hal tersebut dideteksi melalui tingkat kecepatan siswa menjawab seluruh pertanyaan dalam setiap unit pelajaran yang telah dibahas.

- b. Prestasi belajar mengingat fakta dan konsep, yaitu tingkat keberhasilan siswa mempelajari suatu mata pelajaran, khususnya dalam aspek mengingat fakta dan konsep. Prestasi ini adalah cerminan dari kemampuan siswa untuk mengingat kembali. Hal ini diukur melalui menjawab pertanyaan yang bersifat faktual
- c. Prestasi belajar memahami fakta dan konsep, yaitu keberhasilan siswa mempelajari suatu mata pelajaran khususnya dalam aspek pemahaman fakta dan konsep. Ini dicerminkan melalui kemampuan siswa memahami.

Menurut Bloom (2006:26) tersedia online. <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2016/01/prestasi-belajar-siswa-pengertian-dan.html> diakses pada tanggal 16 juni 2016 jam 03:59 WIB. Mengklasifikasikan prestasi belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar dalam ranah kognitif terdiri dari enam kategori yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Hubungan antara fakta dan konsep mata pelajaran. Hal ini dideteksi melalui keberhasilan menjawab tes dalam aspek pemahaman. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip.
- c. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- d. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.
- e. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya kemampuan menilai hasil karangan.
- f. Keenam jenis perilaku di atas bersifat hierarkis, artinya perilaku pengetahuan tergolong rendah, dan perilaku evaluasi tergolong tertinggi.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa meliputi 3 jenis prestasi yaitu:

- a. Ranah kognitif (cognitive domain) adalah: pengetahuan, atau pemahaman.
- b. Ranah afektif (affective domain) adalah: apresiasi atau kemauan dalam bertindak.
- c. Ranah psikomotor adalah kemampuan yang mendapat pelatihan kerja fisik yang rutin dilakukan.

Untuk mengungkap hasil belajar atau prestasi belajar pada ketiga ranah tersebut di atas diperlukan patokan-patokan atau indikator - indikator sebagai penunjuk bahwa siswa - siswi telah berhasil meraih prestasi belajar yang hendak diukur.

3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Bloom (1994) tersedia Online <https://istyas.wordpress.com/2013/03/01/prestasi-belajar/> diakses pada tanggal 23 mei jam 17:41 WIB. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menyatakan bahwa “prestasi akademik atau prestasi belajar adalah proses belajar yang dialami siswa dan menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi”.

Berdasarkan penelitian Winarini Wilman Dahlan Mansoer, Ph.D. yang berjudul “Hubungan Kecerdasan Emosional dengan prestasi belajar” tersedia Online <https://istyas.wordpress.com/2013/03/01/prestasi-belajar/> diakses pada

tanggal 23 mei jam 17:41 WIB. Menyebutkan bahwa prestasi akademis siswa ternyata dipengaruhi oleh salah satu atau beberapa hal berikut:

- a. Kualitas dari pengalaman belajar (misalnya kurikulum, cara penyampaian pelajaran dan hubungan dengan guru).
- b. Kombinasi dari stress di rumah dan taua di sekolah.
- c. Kurangnya dukungan terhadap keunikan atau ekspresi kreatif mereka, termasuk sejauh mana mereka dapat mengekspresikan secara bebas pendapat mereka.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa menginginkan:

- a. Keterlibatan yang lebih besar dalam pengembangan kurikulum dan proses evaluasi.
- b. Tidak terlalu menekankan pada keterampilan, tetapi lebih kepada hal-hal yang bersifat autentik.
- c. Lebih banyak variasi dalam olahraga, seni dan mata pelajaran lain.
- d. Lebih banyak diskusi dan kerja kelompok.
- e. Lebih banyak waktu untuk menyelesaikan tugas.
- f. Lebih banyak kesempatan untuk waktu luang selama hari sekolah (misalnya: istirahat, rekreasi dan bersantai dengan teman atau sendiri).

Dari berbagai pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah

- a. Faktor dalam diri siswa yang meliputi, tingkat intelegensi, bakat khusus tingkat pengetahuan yang dimiliki, tingkat kemampuan berbahasa, tingkat organisasi kognitif, motivasi, kepribadian, perasaan, sikap, minat, konsep diri, kondisi fisik dan psikis
- b. Faktor dalam lingkungan sekolah yaitu, Guru (meliputi kepribadian, sikap guru terhadap siswa, keterampilan guru dalam mengajar), kurikulum, organisasi sekolah, hubungan sekolah dengan orang tua, lokasi sekolah.
- c. Faktor dalam lingkungan keluarga yang meliputi, hubungan antar orang tua dan anak, jenis pola asuh, keadaan ekonomi keluarga.
- d. Faktor dalam lingkungan masyarakat meliputi, keadaan sosial, keadaan politik, keadaan ekonomi.

E. Analisis dan Pengembangan Materi Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia

1. Ruang Lingkup Materi Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Keluasan materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan keluasan cakupan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran. Pembelajaran yang peneliti pilih adalah materi mengenai mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan. Kedalaman materi tersebut yaitu:

Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh barang dan jasa, dengan kata lain juga bisa kegiatan ekonomi adalah kegiatan manusia untuk mencapai kemakmuran hidupnya. Untuk memenuhi semua kebutuhannya itu, manusia harus bekerja. Indonesia memiliki kenampakan alam yang berbeda. Ada dataran rendah, dataran tinggi atau pantai. Kondisi alam yang beraneka ragam menyebabkan lapangan kerja beraneka ragam pula, sesuai dengan kondisi alam atau keadaan suatu daerah. Kita akan mempelajari kegiatan ekonomi di Indonesia. Kegiatan ekonomi meliputi jenis dan bentuk usaha bidang ekonomi, dan kegiatan ekonomi itu sendiri.

Jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi

a. Pertanian

Negara kita adalah Negara agraris. Berbagai jenis tanaman dapat tumbuh. Hasil tanah pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, ubi, tembakau, kelapa sawit, karet, cengkeh, palm, kopi, cendana, kayu putih, lada dan teh.

b. Peternakan

Peternakan adalah usaha memelihara binatang peliharaan yang diambil manfaatnya. usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga yaitu:

1. Peternakan hewan besar contohnya peternakan sapi, kerbau dan kuda.
2. Peternakan hewan kecil contohnya peternakan kambing, domba, kelinci dan babi.
3. Peternakan unggas contohnya peternakan ayam, itik, entok dan burung

c. Perikanan

Usaha perikanan dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Perikanan darat adalah usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat, yang meliputi:
 - a.) Perikanan air tawar diusahakan di sungai, danau, rawa, waduk atau bendungan, di lembah-lembah sungai dan empang serta sawah yang digenangi air selama tanaman padi masih muda.
 - b.) Perikanan air payau diusahakan di tambak-tambak yang terdapat di tepi pantai.
2. Perikanan air laut adalah usaha menangkap ikan di pantai dan di laut serta pembudidayaan ikan laut dalam tambak-tambak.

d. Pertambangan

Indonesia memiliki berbagai macam mineral. Usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia disebut pertambangan. Mineral ini berada dalam perut bumi. Untuk mendapatkannya perlu dilakukan pengalihan atau penambangan. Barang tambang dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Bahan tambang mineral logam, contohnya timah, bauksit, besi, nikel, tembaga dan emas.
2. Bahan tambang bukan logam, contohnya keramik, belerang, gips, dan marmer.
3. Bahan tambang sumber energi, contohnya minyak bumi, batu bara, dan gas.

e. Perindustrian

Industri adalah usaha atau kegiatan untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah berasal dari sumber daya alam. Industri dilakukan untuk meningkatkan mutu atau nilai suatu barang. Usaha industry dapat dilakukan oleh perorangan, kelompok atau suatu perusahaan, baik pemerintah maupun swasta. Contoh industri yaitu pengolahan ikan menjadi ikan kaleng, karet menjadi ban, dan lain-lain.

f. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan merupakan hasil pertanian, peternakan, perikanan, barang-barang hasil industri.

Mari kita simak pembahasan berikut!

a. Jenis-jenis Usaha Ekonomi

Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu jasa, dagang, dan produksi. Sumber Reny Yuliati dan Ade Munajat 2008:76 sebagai berikut.



Gambar 2.1

Gambar Usaha Jasa

Usaha jasa adalah suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen. Berdasarkan sifatnya, usaha jasa terbagi menjadi jasa profesi dan jasa keterampilan. Jasa profesi adalah pelayanan jasa yang diberikan oleh seseorang yang memiliki keahlian tertentu yang diperoleh melalui suatu pendidikan, misalnya seorang dokter, pengacara, konsultan, akuntan, dan periklanan. Jasa keterampilan adalah pelayanan jasa yang diberikan oleh seseorang melalui keterampilan yang dimilikinya,

misalnya usaha tukang cukur, tukang bangunan, montir, sopir angkutan, dan tukang ojek sepeda motor.

Usaha dagang adalah suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari kegiatan memperjual belikan barang tersedia online. http://cimg.antaranews.com/papua/2015/03/ori/20150327pedagang_pasar_yuotefa_antaraneews.jpg diakses tanggal 23 juni 2016 jam 15:30 WIB seperti gambar sebagai berikut.



Gambar 2.2
Gambar Usaha Dagang

Misalnya, seorang membeli barang dengan harga Rp1.000,00 dan menjualnya kembali pada orang lain dengan harga Rp1.100,00. Artinya, ia memperoleh pendapatan sebesar Rp100,00 dari selisih harga jual dan harga beli. Usaha dagang ini meliputi usaha perdagangan grosir dan eceran. Perdagangan grosir adalah kegiatan perdagangan yang menyediakan barang-barang kebutuhan untuk dibeli oleh pembeli yang akan menjualnya lagi kepada konsumen. Barang yang dibeli di toko grosir biasanya lebih banyak daripada

perdagangan eceran. Perdagangan eceran adalah kegiatan perdagangan yang menyediakan barang-barang kebutuhan untuk dibeli oleh konsumen yang akan langsung menggunakannya.

Usaha produksi adalah suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari kegiatan membuat atau menambah nilai guna suatu barang seperti gambar di bawah ini adalah contoh usaha produksi tersedia online. http://static.vovworld.vn/w450/Uploaded/cuongindo/2014_06_02/bnk1401674694.jpg diakses tanggal 25 juni 2016 16:50 WIB.



Gambar 2.3

Gambar Usaha Produksi

. Kegiatan produksi meliputi kegiatan di bidang pertanian, peternakan, perkebunan, perikanan, kehutanan, dan industri (manufaktur atau pabrik). Pernahkah kamu mendengar istilah-istilah industri kecil, industri menengah, dan industri besar? Setiap istilah tersebut mempunyai makna yang menunjukkan ukuran kegiatan industri tersebut. Industri kecil adalah kegiatan produksi dalam skala paling kecil hingga produksi yang menggunakan alat dan mesin yang bersifat membantu pekerjaan manusia. Kegiatan produksi dalam

industri kecil sebagian besar menggunakan tenaga manusia. Misalnya, kegiatan membuat aneka kue jajanan pasar serta pembuatan alat-alat pertanian, seperti pisau, golok, dan pacul. Industri menengah adalah kegiatan produksi dalam skala yang lebih besar daripada industri kecil dan mulai menggunakan mesin-mesin sebagai alat produksi. Akan tetapi, sebagian masih menggunakan tenaga manusia. Misalnya, industri pengolahan makanan dalam kemasan. Industri besar sering juga disebut sebagai industri berat, yaitu suatu kegiatan produksi yang sebagian besar kegiatannya dilakukan oleh alat dan mesin. Dalam industri besar, manusia lebih berperan sebagai operator dari alat dan mesin yang dioperasikan untuk membuat dan menghasilkan barang-barang.

b. Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Secara umum jenis-jenis usaha perekonomian yang ada di masyarakat Indonesia beraneka ragam, di antaranya adalah pertanian, perdagangan, perikanan (nelayan), peternakan, industri kerajinan, dan jasa.

1) Pertanian

Hasil usaha pertanian adalah usaha yang menghasilkan bahan pangan. Di antaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, buah-buahan, dan sayur-sayuran. Tanaman ini mempunyai umur pendek (dapat dipanen tiga sampai enam bulan). Hasil pertanian yang berumur panjang adalah hasil perkebunan, seperti kelapa sawit, kopi, cokelat, teh, dan sebagainya. Indonesia disebut sebagai negara agraris karena sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Usaha pertanian banyak terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Orang yang bekerja dalam bidang pertanian atau

orang yang mengolah tanah dan bercocok tanam disebut petani. Petani dibedakan menurut jenis usahanya yang meliputi sebagai berikut.

- a) Petani sawah : mengolah sawah.
- b) Petani ladang : mengolah lahan kering.
- c) Petani perkebunan : mengolah lahan luas untuk tanaman perkebunan.
- d) Petani tambak : mengolah lahan untuk tambak.

2) Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Pedagang menjual barang ke konsumen. Pedagang disebut sebagai perantara. Jenis usaha perdagangan, di antaranya pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dan lain-lain. Menurut tempat usahanya, pedagang dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a) Pedagang tetap, yaitu pedagang yang memiliki tempat yang tetap, misalnya berdagang di pasar, ruko (rumah toko), toko, warung atau mal/supermarket.
- b) Pedagang asongan, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berdagang dengan cara berkeliling.
- c) Pedagang kaki lima, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berpindah-pindah tempatnya. Contohnya, pedagang di pinggir jalan raya atau trotoar.

3) Perikanan (nelayan)

Perikanan adalah kegiatan usaha dalam budidaya ikan. Budidaya ikan adalah kegiatan mengembangbiakkan ikan. Nelayan adalah orang yang mencari ikan di laut. Indonesia memiliki wilayah perairan yang lebih luas

daripada daratannya. Penduduk yang tinggal di sekitar pantai lebih banyak yang menjadi nelayan.

4) Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen. Peternak adalah orang yang pekerjaannya memelihara hewan. Jenis-jenis usaha peternakan dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a) Peternak hewan besar : memelihara sapi, kerbau, kuda, babi.
- b) Peternak hewan kecil : memelihara biri-biri, kambing, kelinci.
- c) Peternak ikan : memelihara lele, ikan mas, mujair, dan gurame.
- d) Peternak unggas : memelihara puyuh, ayam, itik, dan burung.

5) Industri Kerajinan

Industri adalah kegiatan usaha bahan baku menjadi bahan jadi. Kerajinan adalah kegiatan membuat peralatan dari bahan seadanya. Industri lebih mengacu pada kegiatan usaha yang berskala besar (dalam jumlah besar). Kerajinan adalah usaha dalam jumlah kecil. Pengrajin adalah orang yang pekerjaannya membuat kerajinan. Barang kerajinan biasanya pengerjaannya secara perorangan (bukan perusahaan). Contoh industri, antara lain pembuatan sepatu, jaket, pakaian, tas, industri elektronik, dan otomotif (mesin mobil). Industri yang berskala besar memiliki tenaga kerja yang banyak dan biasanya disebut perusahaan. Contoh kerajinan, antara lain kerajinan perak (perhiasan), peralatan dapur/rumah tangga, kerajinan gerabah (tanah liat), dan kerajinan aksesoris, tas, tikar, dan sebagainya.

6) Jasa

Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan terhadap konsumen. Contoh usaha jasa adalah perusahaan angkutan, perusahaan asuransi, pengacara, dokter, bank, bengkel, warung internet, warung telekomunikasi (wartel), dan rental komputer.

2. Karakteristik Materi Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Model pembelajaran *Project Based Learning* tipe *Role Playing* dalam penelitian ini diterapkan dalam pembelajaran IPS materi Usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yaitu:

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang bersekala nasional pada masa Hindu, Budha dan Islam, keragaman, kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

1.5. Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Dalam KTSP terdapat Kompetensi Dasar (KD) yang diharapkan tercapainya indikator pembelajaran sebagai berikut

- a) Menyebutkan jenis-jenis kegiatan ekonomi
- b) Menyebutkan jenis-jenis kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia
- c) Mencontohkan bentuk kegiatan ekonomi dengan memerankan karakter tokoh dari jenis kegiatan ekonomi yang ada di indonesia.

3. Bahan dan Media

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang di susun secara sistematis yang di gunakan guru dan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Sedangkan Media Pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan untuk menyampaikan suatu pembelajaran atau informasi kepada peserta didik, dan dibuat semenarik mungkin agar dapat memotivasi peserta didik untuk menciptakan kelas yang aktif dan menyenangkan.

Pada Media Pembelajaran terdapat beberapa jenis media yang sering digunakan oleh guru, terutama media gambar. Ada beberapa contoh dari media gambar yaitu:

a. Poster

Poster adalah media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas.

b. Kartun

Kartun merupakan sebuah media untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Kartun dibuat dalam bentuk lukisan atau karikatur.

c. Gambar Fotografi

Gambar fotografi merupakan media pembelajaran yang sangat mudah dibuat pada era digital sekarang ini. Berbagai macam gadget yang ada di sekitar kita biasanya dilengkapi dengan fitur kamera yang memungkinkan kita membuat gambar fotografi. Gambar fotografi karena langsung berisi foto nyata

objek atau situasi atau peristiwa, maka ia merupakan media pembelajaran gambar yang sangat realistik (konkret).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terutama media gambar dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena dengan adanya media siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan menarik siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Kemudian bahan ajar yang digunakan dapat diperoleh melalui buku paket, teks bacaan, internet, gambar, dan lain sebagainya. Bahan pembelajaran tersebut dirancang melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya berisi mengenai kegiatan pembelajaran dan diberi pendekatan sesuai dengan model pembelajaran yang berlaku sekarang dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular education goal. Jadi strategi pembelajaran sebagai sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kemp (1995) tersedia online. <http://www.asikbelajar.com/2015/04/definisi-strategi-pembelajaran-menurut-ahli.html> diakses pada tanggal 21 juni jam 11:18 WIB. Mengemukakan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Pada materi mengenal usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, penulis mencoba menggunakan media visual atau gambar. *Project Based Learning* tipe *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang penulis terapkan pada materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, karena model tersebut dapat membimbing siswa melakukan pembelajaran dengan cara melakukan langsung, guru disini hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa agar tetap pada tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas Pelaksanaan penerapan PJBL dalam pembelajaran membutuhkan waktu antara 140-200 menit yang berlangsung dalam 1-4 kali pertemuan, untuk keefektifan pelaksanaannya, jadwal pembelajaran dilaksanakan 2 kali dalam seminggu. Dalam implementasinya guru dan siswa harus memiliki kemampuan kreatif yang tinggi, terbuka menerima pendapat orang lain, dan memiliki semangat bekerja baik secara individu maupun secara kooperatif. Selama penerapan model, guru harus mencatat berbagai aktivitas dan hasil kerja siswa untuk mengatur dan mengikat pola berfikir dan pola kebiasaan belajar serta mencoba mempengaruhi tambahan, guru juga harus memberikan dorongan kepada siswa yang kurang bersemangat beraktivitas sehingga mampu membangun perspektif yang segar pada masalah yang dibahasnya.

5. Sistem Evaluasi

Berdasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efisiensi pendekatan yang digunakan oleh guru. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses

pembelajaran, untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari adanya suatu tujuan yang hendak dicapai. Untuk mengetahui apakah tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan sudah tercapai atau tidak, maka perlu adanya evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan terhadap tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Rossi (1985:19) tersedia online. <http://mikailahaninda.blogspot.co.id/2015/02/sistem-evaluasi-pembelajaran-ips.html> diakses pada tanggal 21 juni 2016 jam 10:29 WIB. Menyatakan bahwa “*Evaluation research is the systematic application of social research procedures in assessing the conceptualization and design, implementation, and utility of social intervention programs*”. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian evaluasi merupakan aplikasi secara sistematis dari prosedur-prosedur penelitian sosial dalam menilai konsep dan rancangan, pelaksanaan, serta kegunaan dari program intervensi sosial. Dengan kata lain, penelitian evaluasi melibatkan penggunaan berbagai metodologi penelitian sosial dalam memutuskan dan memperbaiki perencanaan, monitoring, efektifitas, dan efisiensi dari program kesehatan, pendidikan, kesejahteraan, dan program pelayanan masyarakat lainnya.

Selanjutnya menurut Suharsimi Arikunto (2004:1) tersedia online. <http://mikailahaninda.blogspot.co.id/2015/02/sistem-evaluasi-pembelajaran->

ips.html diakses pada tanggal 21 juni 2016 jam 10:29 WIB. Menyatakan bahwa sebagai berikut.

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil suatu keputusan. Pada definisi ini sebuah evaluasi tidak terlepas dari adanya sebuah proses pengumpulan informasi yang selanjutnya dilakukan analisis untuk kemudian dijadikan sebagai dasar untuk mengambil sebuah keputusan.

Dari beberapa pendapat para ahli terkait pengertian evaluasi tersebut, maka evaluasi dapat disimpulkan sebagai kegiatan atau penilaian sistematis untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, dan selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil suatu keputusan. Kegiatan evaluasi selalu didahului dengan kegiatan pengukuran, yaitu proses penetapan angka menurut aturan tertentu, kemudian dilanjutkan penilaian dan diakhiri dengan evaluasi. Dalam hal ini, evaluasi merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan terus menerus untuk mengetahui manfaat dan kegunaan dari suatu obyek maupun kegiatan, dan selanjutnya digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan suatu keputusan.

Sistem evaluasi dalam pembelajaran tentang materi usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain menggunakan evaluasi sumatif dalam bentuk soal *pretest* dan *post test* terhadap siswa. Pengambilan data menggunakan lembar observasi untuk mengetahui atau mengukur sikap percaya diri dan prestasi belajar yang dilihat dari hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* tipe *Role Playing* dalam mata pelajaran IPS materi

usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN Bojongkoneng I Kota Bandung.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Resi Ayuningsih tahun 2015

Resi Ayuningsih, Mahasiswa PGSD Universitas Pasundan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ciparay 6. Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada kelas V SDN Ciparay 6 dengan jumlah peserta didik 54 orang, terdiri dari siswa laki-laki 23 orang dan siswi perempuan 31 orang.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam dua siklus, penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 Agustus 2015 s/d 24 Agustus 2015 di kelas V SDN Ciparay 6 Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi peninggalan dan Tokoh kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran model *Discovery Learning* ternyata dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelum diadakan penelitian. Setelah menggunakan model *Discovery Learning* terjadi peningkatan nilai rata-rata post test peserta didik kelas V sebesar 70,37% pada siklus I dan siklus II sebesar 87,03%. Berdasarkan hal tersebut, maka dengan menggunakan

pembelajaran *Discovery Learning* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

2. Hasil penelitian Nadia Yolandra tahun 2013

Nadia Yolandra Mahasiswa PGSD Universitas Pasundan dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Pada Pembelajaran IPS Materi Kerja Sama”. Permasalahan yang terdapat di sekolah tepatnya di SDN 1 kota Tanjungpandan Kabupaten Belitung yang akan menjadi tempat penelitian yaitu sebagian besar siswanya kurang termotivasi selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari keadaan siswa yang kurang semangat dan kurang serius selama proses belajar mengajar di dalam kelas berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti dari 29 orang siswa, hanya 11 orang (38%) yang mengikuti pelajaran dengan antusias dan sebanyak 16 orang (62%) siswa sering melakukan hal tidak terkendali seperti mengobrol dengan teman sebangku, sering mengeluh dan bermain-main saat guru menerangkan. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil belajar siswa sebelumnya yang menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPS di kelas III sebagian besar siswa belum memahami mata pelajaran yaitu ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang rendah. Dari jumlah 29 orang siswa yang tuntas hanya 13 orang (45%) dan yang tidak tuntas ada 16 orang (55%) dari KKM yang ditentukan oleh sekolah.

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, tindakan ini disertai dengan instrumen penelitian berupa

tes, lembar observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa setelah tindakan pembelajaran melalui metode bermain peran (*Role Playing*). Peningkatan motivasi siswa dapat dilihat setelah pelaksanaan tindakan tiap siklusnya. Pada siklus I hanya 28% siswa yang perhatian terhadap materi pembelajaran, kemudian meningkat menjadi 55% pada siklus II dan mengalami peningkatan menjadi 93% pada siklus III. Pada siklus I hanya 17% siswa yang tidak takut untuk bertanya, kemudian meningkat menjadi 27% pada siklus II dan mengalami peningkatan menjadi 86% pada siklus III. Pada siklus I hanya 14% siswa yang bisa bekerja sama dengan baik di dalam kelompok, kemudian meningkat menjadi 38% pada siklus II dan mengalami peningkatan 93% pada siklus III. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari pencapaian hasil evaluasi akhir siswa setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Pada siklus I diperoleh hanya 28% siswa yang mencapai KKM, kemudian meningkat menjadi 79% pada siklus II dan terjadi peningkatan yang sangat memuaskan pada siklus III, yaitu 100% siswa telah mencapai nilai KKM. Maka dapat disimpulkan metode bermain peran pada materi kerjasama di kelas III dapat dijadikan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan untuk memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka direkomendasikan untuk perkembangan penelitian selanjutnya, agar peneliti lebih mendalami lebih lanjut mengenai penerapan model *Project Based Learning* tipe *Role Playing* agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu model *Project*

Based Learning tipe *Role Playing* ini direkomendasikan pula untuk diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran lainnya agar siswa mendapatkan pengalaman langsung sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik.