

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Definisi Belajar dan Pembelajaran

a) Definisi Belajar

Proses belajar mengajar di sekolah dilaksanakan didalam kelas dengan tujuan untuk tercapainya pembelajaran dan juga adanya perubahan dalam diri peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Aunurrahman (2014, hlm. 33) “Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar”. Sejalan dengan itu, menurut Robbins dalam Nurmalia (2016, hlm.15) “Belajar adalah proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu penciptaan hubungan, sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan sesuatu hal (pengetahuan) yang baru.

Menurut Skinner dalam Sain http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/download/516/491 “Belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan (*reinforcement*), sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya ganjaran (*funishment*), dan pujian (*rewards*), dari guru atas hasil belajarnya”. Kemudian menurut Witherington dalam Rahmayanti <https://journal.Ippmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/download/1027/1008> “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru dan yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Menurut Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 9) “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan

sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dengan belajar, individu tersebut akan menciptakan sebuah perubahan dengan sungguh-sungguh.

b) Definisi Pembelajaran

Pembelajaran suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dengan menggunakan alat bantu berupa media sebagai salah satu perangkat pembelajaran.

Menurut

Hermawan

<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/download/247/246>

“Pembelajaran ialah proses dua arah, dimana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Seorang guru membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Sementara itu, menurut Chauhan dalam Sunhaji <https://media.neliti.com/media/publications/104713-ID-konsep-manajemen-kelas-dan-implikasinya.pdf> “Pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”. Menurut Surya (2015, hlm. 111) “Pembelajaran merupakan terjemahan dari “*learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*to learn*”. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dinamis, karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif”.

Kemudian menurut Dick dan Carey dalam Siti

<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/download/849/666>

“Pembelajaran adalah proses sistematis dimana semua komponen, antara lain guru, siswa, material dan lingkungan belajar merupakan komponen penting untuk keberhasilan belajar”. Selanjutnya menurut Raehang

<http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/249/239> “Pembelajaran

merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan”.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses rangkaian kegiatan sehingga tercipta kegiatan proses belajar mengajar, baik didalam kelas maupun diluar kelas. Pembelajaran diberikan oleh pendidik kepada peserta didik

agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

2. Model Pembelajaran

a) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Di dalam model pembelajaran terdapat sintaks atau fase-fase pembelajaran. Menurut Arends dalam Trianto (2015, hlm. 51) “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan di gunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”. Sementara itu, menurut Hanafiah dan Cucu (2012, hlm. 41) “Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif”.

Kemudian menurut Gunter et. Al dalam Heriawan, Adang dkk. “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Suherti, Euis dan Siti (2017, hlm. 1) “Model Pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Didalam model pembelajaran terdapat sintaks atau fase-fase pembelajaran”. sejalan dengan itu, menurut Joyce dalam Putu, Ni., dkk <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/7704/5255> “Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain”.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah prosedur sistematis yang mengacu pada pendekatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Dengan melihat model pembelajaran beragam jenisnya, diharapkan pendidik dapat menggunakan model pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada saat ini. Yang diharapkan siswa

dapat berperan aktif pada setiap proses pembelajaran. Ini artinya pembelajaran yang dilakukan terjadi secara dua arah.

b) Pengertian Model *Role Playing*

Model *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri khas bermain peran. *Role Playing* adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Uno (2014, hlm. 26) “*Role Playing* (bermain peran) adalah sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut <https://media.neliti.com/media/publications/266425-metode-bermain-peran-role-playing-untuk-34b0135.pdf> “Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial”.

Sementara itu menurut Rofitah.dkk <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/10212/7573> “Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model yang melibatkan peserta didik untuk belajar menempatkan diri melalui peran-peran yang telah disiapkan. Model ini memiliki keistimewaan yang mana dapat membantu siswa mengetahui pola-pola kehidupan yang berkembang dalam masyarakat dan siswa belajar untuk ikut larut dalam pola-pola tersebut”.

Selanjutnya menurut Suarsana dalam Kristin <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/download/2356/1355> “Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena model ini menarik bagi peserta didik, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau”. Sejalan dengan itu, menurut Gintings (2014,

hlm. 56) “Pengalaman sebagai guru dan penatar menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran atau “*role play*” adalah metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan keadaan nyata. Dalam metode ini disusun sebuah skenario atau kegiatan tertentu yang akan diajarkan”.

Dari teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa, model *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu proses pembelajaran yang di mana tujuan dari pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik dapat menjadi tokoh utama dalam kegiatan proses belajar, sehingga seluruh peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Serta mampu mengingat dan menerapkan pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas dalam kehidupan sehari-hari.

c) **Karakteristik Mode *Role Playing***

Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan model pembelajaran *Role Playing*. Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu proses pembelajaran yang dimana tujuan dari pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* memiliki kesesuaian karakteristik peserta didik terutama siswa sekolah dasar. Menurut Syaodih dalam Kristin <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2356/1355> “Karakteristik anak sekolah dasar yang pertama adalah senang bermain, kedua senang bergerak. Jadi karakteristik anak SD tersebut mengharuskan pendidik untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan peserta didik dapat belajar sambil bermain”. Dari pernyataan tersebut, dapat dipastikan bahwa model *Role Playing* memiliki karakteristik yaitu belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran dikelas terasa lebih menyenangkan. Sementara itu, menurut Siska http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siska-edit.pdf “Karakteristik dari *Role Playing* adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati”. Maka dalam pembelajaran didalam kelas, peserta didik diharapkan dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya. Adapun menurut Jarvis dalam Ari <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/411/443> “*Role Playing* menekankan sifat sosial pembelajaran, dan melihat perilaku kerjasama

siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual”. Dengan kerjasama yang dilakukan oleh peserta didik didalam kelas, maka akan memudahkan peserta didik terlibat dalam diskusi dengan anggota kelompoknya maupun anggota kelompok yang lain.

Sejalan dengan itu menurut Ary dan Meter., dkk <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2227/1927> “Model pembelajaran role playing diterapkan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengapresiasi sesuatu yang berkaitan tentang materi yang diberikan guru dan siswa akan lebih mengerti dan memahami apabila siswa yang dapat melakukannya sendiri dan mengalaminya”. Dijelaskan oleh Fahreza dan Fadiatul <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/18/17> “Karakteristiknya dari model *Role Playing* adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dan sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati”.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* memiliki karakteristik bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh pendidik terasa lebih menyenangkan. Dalam model *Role Playing* dibutuhkan sikap kerjasama antar peserta didik, sehingga tercipta interaksi dengan anggota kelompoknya untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual.

d) Langkah-langkah Model *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* memiliki karakteristik bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh pendidik terasa lebih menyenangkan. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, pendidik perlu membuat langkah-langkah model *Role Playing* agar pembelajaran lebih terarah. Menurut Uno (2014, hlm. 26-28) “Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu” :

- (1) Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- (2) Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- (3) Guru berdiskusi dengan siswa, di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- (4) Guru menunjuk

beberapa peserta didik sebagai pengamat. (5) Permainan peran dilaksanakan secara spontan. (6) Guru bersama peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. (7) Apabila ada siswa yang ingin melakukan perbaikan maka pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. (8) Dalam pembahasan diskusi dan evaluasi ini lebih diarahkan pada realitas. (9) Guru dan peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Sejalan dengan itu, menurut Shaftel dalam Mulyasa, dkk. (2016, hlm. 117-120) menyatakan bahwa terdapat sembilan tahap dalam bermain peran, diantaranya :

(1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. (2) Memilih peran dalam pembelajaran. (3) Menyusun tahap-tahap peran. (4) Menyiapkan pengamat. (5) Tahap pemeranan, (6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran, (7) Pemeranan ulang, (8) Diskusi dan evaluasi tahap dua. (9) Membagi pengalaman dan penarikan kesimpulan.

Menurut Suprijanto (2011, hlm. 120-122) langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan, sebagai berikut:

- 1) Menentukan masalah. Masalah yang diambil harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat.
- 2) Membentuk situasi. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, pada saat yang bersamaan akan memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.
- 3) Membentuk karakter. Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran dan pemain yang layak dipilih. Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya.
- 4) Mengarakan pemain. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggung jawab mereka sebagai pemain.
- 5) Memainkan peran. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan. Apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan.
- 6) Menghentikan/memotong. Permainan harus dihentikan sesegera mungkin setelah permainan dianggap cukup bagi kelompok untuk menganalisis situasi dan arah yang ingin diambil.

- 7) Mendiskusikan dan menganalisis permainan. Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung dari evaluasi pemain.

Sejalan dengan itu, adapun langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* menurut Mushfi <http://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19> adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama, memanaskan suasana kelompok. Pada tahap ini mengidentifikasi dan memaparkan masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan masalah, dan menjelaskan *Role Playing*.
- 2) Langkah kedua, memilih partisipan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis peran dan menentukan pemain yang akan diperankan peserta didik.
- 3) Langkah ketiga, mengatur *setting*. Pada tahap ini mengatur sesi-sesi tindakan dan menegaskan peran peserta didik sesuai penokohan dan situasi masalah.
- 4) Langkah keempat, mempersiapkan peneliti. Pada tahap ini memutuskan subjek yang akan dicari, serta memberikan tugas pengamatan.
- 5) Langkah kelima, pemeranan. Pada tahap ini terdiri dari memulai *Role Playing*, mengukuhkan *Role Playing*, dan menyudahi *Role Playing*.
- 6) Langkah keenam, berdiskusi dan evaluasi. Pada tahap ini terdiri dari mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), mendiskusikan fokus-fokus utama, dan mengembangkan pemeranan selanjutnya.
- 7) Langkah ketujuh, memerankan kembali. Pada tahap ini dapat memainkan peran yang sudah dirubah.
- 8) Langkah kedelapan, diskusi dan evaluasi.
- 9) Langkah kesembilan, refleksi. Pada tahap ini menghubungkan permasalahan dengan kehidupan didunia nyata serta permasalahan terbaru”.

Dilain pihak, menurut Lahir, Sri., dkk <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/194> langkah-langkah metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa atau mahasiswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum dilakukannya kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa atau mahasiswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil para siswa atau mahasiswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan sebelumnya.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan temannya.
- 7) Setelah semua bagian selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok yang telah ditunjuk menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Dilakukan evaluasi.
- 11) Guru menutup kegiatan belajar mengajar”.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam proses pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum memulai kegiatan pendidik memberikan tujuan pembelajaran.
- 2) Pendidik memberikan permasalahan yang diangkat dari kehidupan yang dialami oleh peserta didik.
- 3) Pendidik dan peserta didik membahas karakter dari setiap pemain yang akan diperankan.
- 4) Pendidik membagi peran sesuai dengan karakter yang diminati peserta didik
- 5) Pendidik membuat ruangan kelas yang di *setting* sesuai dengan tema atau materi pembelajaran.
- 6) Permainan dimulai, masing-masing peserta didik memerankan karakternya dengan baik.
- 7) Beberapa peserta didik sebagai pengamat, mengamati temannya yang sedang bermain peran

- 8) Setelah permainan selesai peserta didik dan pendidik melakukan evaluasi bersama-sama, bagi peserta didik yang belum melakukan simulasi dengan baik diharuskan untuk melakukan pengulangan permainan kembali
- 9) Setelah selesai seluruh peserta didik diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya pada saat bermain peran.

e) Sintak Model *Role Playing*

Salah satu kompetensi yang diujikan dalam uji kompetensi guru adalah kompetensi profesional, yaitu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Agar terlaksana proses belajar mengajar dengan baik dikelas, guru harus melaksanakan sintak pembelajaran pada setiap model pembelajarannya. Adapun menurut Aprillasari (2017, hlm. 20) sintak strategi *Role Playing* dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya sebagai berikut:

- (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- (2) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- (3) Guru membentuk kelompok, masing-masing anggota terdiri dari peserta didik 5 orang.
- (4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- (5) Guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah diperagakan.
- (6) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- (7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- (8) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Sejalan dengan itu, menurut Shaftel dalam Mulyasa, dkk. (2016, hlm. 117-120) menyatakan bahwa terdapat sembilan tahap dalam bermain peran, diantaranya :

- (1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
- (2) Memilih peran dalam pembelajaran.
- (3) Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini pemeran menyusun adegan yang akan dimainkan.
- (4) Menyiapkan pengamat, pada tahap ini peserta didik yang belum mendapat peran akan menjadi pengamat.
- (5) Tahap pemeranan, peserta didik mulai memainkan perannya sesuai dengan karakter dari peran yang diciptakan.
- (6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran, pada tahap ini dimulai dengan penjabaran dari hasil baik tidaknya peran yang dimainkan oleh seluruh peserta didik. Diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif pemeranan yang akan ditampilkan kembali.
- (7) Pemeranan ulang, pada tahap ini pendidik berhak melakukan pemeranan ulang terhadap peserta didik.
- (8) Diskusi dan evaluasi tahap dua, pada tahap ini hanya menganalisis hasil dari pemeranan ulang yang

dilakukan oleh peserta didik. (9) Membagi pengalaman dan penarikan kesimpulan, pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman yang dirasakannya setelah melakukan bermain peran.

Dilain pihak, menurut Huda, Khoirul <http://i-rpp.com/index.php/didaktikum/article/view/275> sintak model *Role Playing* antara lain :

(1) Guru menentukan siapa yang akan bermain peran dan mengelompokkannya sebagai kelompok bermain peran. (2) Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat dan mengelompokkannya sebagai kelompok observer (tahap menyiapkan pengamat/ observer). (3) Guru mendiskusikan dengan peserta didik bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk bermain peran (tahap menata panggung). (4) Peserta didik memulai permainan peran, permainan peran dilaksanakan secara sungguh-sungguh (tahap memainkan peran). (5) Peserta didik dalam kelompok observer mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan permainan peran yang sudah diperankan oleh siswa dari kelompok pemain peran dan melakukan evaluasi dengan mempresentasikan hasil diskusinya (tahap diskusi dan evaluasi). (6) Peserta didik memainkan permainan ulang atau memainkan peran kedua. (7) Peserta didik melakukan diskusi dan evaluasi kedua (tahap diskusi dan evaluasi kedua). (8) Pada kegiatan penutup guru mengajak peserta didik berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan (tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan), kemudian guru menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan salam penutup.

Sejalan dengan itu, menurut Huda (2013, hlm. 209-210) sintak model *Role Playing* dapat dilihat dalam tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

(1) Pendidik menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. (2) Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. (3) Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing beranggotakan lima orang. (4) Pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. (5) Pendidik memanggil peserta didik yang telah ditunjuk untuk memainkan skenario yang sudah dipersiapkan. (6) Masing-masing peserta didik berada pada kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. (7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik memberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (9) Pendidik memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Dilain pihak menurut Heriawan, Adang, dkk. (2012, hlm. 131-132) langkah-langkah pembelajaran *Role Playing*, ialah:

(1) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. (2) Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan. (3) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai kebutuhan. (4) Peserta didik memilih topik dan membuat dialog untuk menggambarkan tokoh yang diperankannya. (5) Peserta didik memerankan tokoh-tokoh yang diwakilinya dengan menyampaikan deskripsi tokoh melalui dialog yang dibuatnya. (6) Pendidik mengevaluasi keberhasilan pemeranan peserta didik. (7) Pendidik memberikan kesimpulan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sintak dalam proses pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka alami
- 2) Guru dan peserta didik mendeskripsikan karakter yang disukai oleh peserta didik.
- 3) Guru membentuk kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang.
- 4) Guru membuat suasana kelas yang di setting sesuai tema materi.
- 5) Pada saat 1 kelompok sedang melakukan permainan, kelompok yang lain menjadi pengamat.
- 6) Permainan dimulai, peserta didik memerankan karakternya dengan sungguh-sungguh.
- 7) Setelah permainan berakhir, guru dan peserta didik melakukan evaluasi bersama
- 8) Apabila ada peserta didik yang masih belum melakukan simulasi dengan baik, maka diberikan kesempatan bermain satu kali lagi.
- 9) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menceritakan pengalaman belajarnya pada hari ini.

f) Kelebihan Model *Role Playing*

Pada dasarnya setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sama halnya seperti model *Role Playing* yang dikemukakan oleh Gintings (2014, hlm. 56-57) kelebihan model *Role Playing*, yaitu:

- (1) Mampu melatih kompetensi siswa dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan pembekalan petugas atau pekerja.
- (2) Metode bermain peran yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar PAKEM.
- (3) Jika suasana pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasana yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan metode permainan peran sangat efektif dalam mengajarkan ranah afektif atau sikap.

Sejalan dengan itu, menurut Djamarah dalam Tarigan <https://media.neliti.com/media/publications/258217-penerapan-model-pembelajaran-role-playing-8344289c.pdf> beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- (1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan.
- (2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif.
- (3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- (3) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- (4) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- (5) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Adapun kelebihan dari model *Role Playing* yang dikemukakan oleh Suparman dalam Putu, Ni dkk. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/7704/5255> adalah sebagai berikut:

- (1) Bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika
- (2) Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru akan menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Sementara itu menurut Suprijanto (2012, hlm. 118-120) model *Role Playing* memiliki kelebihan antara lain:

(1) Sebagai suatu metode baru. (2) Membuat lebih banyak peserta didik yang aktif dari pada teknik diskusi lain. (3) Dapat membawa ke hadapan kelompok contoh perilaku dan hubungan manusia yang tidak mudah disajikan dengan menggunakan metode tradisional. (4) Mengenalkan situasi kepada pemain dan pengamat dengan pengaruh drama. (5) Membawa kelompok dari pengalaman intelektual ke pengalaman emosional. (6) Dapat meningkatkan minat terhadap masalah. (7) Dapat membantu menjelaskan masalah (8) Memberi jalan untuk menyajikan beberapa pemecahan masalah kepada kelompok.

Dilain pihak, menurut Poorman dalam Sinambela http://fe.unp.ac.id/sites/default/files/unggahan/15.%20Elizar%20Sinambela%20%28hal%20484-495%29_0.pdf ada beberapa keunggulan model *Role Playing*, sebagai berikut:

(1) Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat peserta didik. (2) Strategi bermain peran dapat meningkatkan keaktifan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. (3) Strategi bermain peran dapat mengajarkan peserta didik untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang. (4) Strategi bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh yang barangkali dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Mampu melatih kompetensi siswa dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan pembekalan petugas atau pekerja.
- 2) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- 3) Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru akan menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.
- 4) Dapat membawa ke hadapan kelompok contoh perilaku dan hubungan manusia yang tidak mudah disajikan dengan menggunakan metode tradisional.
- 5) Strategi bermain peran dapat mengajarkan peserta didik untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang.

g) Kekurangan Model *Role Playing*

Penggunaan model *Role Playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. selain memiliki kelebihan model *Role Playing* memiliki kelemahan. Kelemahan dari model *Role Playing* menurut Gintings (2014, hlm. 57) *Role Playing*, antara lain :

- (1) Tidak semua pendidik menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi nyata.
- (2) Memerlukan persiapan dan kesiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumberdaya lainnya.
- (3) Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadi kegiatan yang sia-sia dan perubahan dalam ketiga ranah perilaku tidak akan tercapai.
- (4) Jika waktu terbatas, tidak seluruh skenario pembelajaran dapat dituntaskan sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa dapat tercapai.
- (5) Terdapat kemungkinan siswa tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling mencemooh diantara mereka.

Sejalan dengan itu, menurut Djamarah dalam Tarigan <https://media.neliti.com/media/publications/258217-penerapan-model-pembelajaran-role-playing-8344289c.pdf> selain kelebihan-kelebihan tersebut, model pembelajaran bermain peran juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain :

- (1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama, mereka menjadi kurang kreatif.
- (2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran, maupun pelaksanaan pertunjukkan.
- (3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit akan menjadi kurang bebas.
- (4) Kelas lain menjadi terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Kemudian menurut Suparman dalam Putu, Ni dkk. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/7704/5255> sementara kekurangan dari model *Role Playing* adalah “Kecenderungan dalam melakukan bermain peran tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak”.

Adapun kelemahan dari model *Role Playing* yang dikemukakan oleh Suprijanto (2012, hlm. 118-120) adalah sebagai berikut:

- (1) Permainan peran tidak selalu merupakan metode yang cocok.
- (2) Permainan peran memerlukan waktu yang banyak.
- (3) Permainan peran dapat menjadi sangat tidak efektif apabila dianggap sebagai tujuan akhir dari

metode untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (4) Permainan yang efektif biasanya sebentar. (5) Kadang-kadang peran yang dimainkan diatas atau dibawah tingkat pengertian dan kematangan kelompok. (6) Kelompok tidak seharusnya mencoba berhubungan dengan masalah yang bukan milik atau bukan tingkat mereka. (7) Permainan peran dapat menjadi tidak efektif atau bahkan menjadi lebih buruk apabila orang yang ditunjuk tidak mampu melakukannya. (8) Permainan peran tidak efektif apabila hanya ada satu pemecahan masalah saja.

Disamping memiliki keunggulan, menurut Poorman dalam Sinambela http://fe.unp.ac.id/sites/default/files/unggahan/15.%20Elizar%20Sinambela%20%28hal%20484-495%29_0.pdf model *Role Playing* memiliki kelemahan sebagai berikut:

(1) Bermain peran memakan waktu yang lebih banyak. (2) Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Peserta didik perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya. (3) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung. (4) Jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan baik, maka ada kemungkinan tidak akan melakukan peran dengan sungguh-sungguh. (5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Model *Role Playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua model pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan *Role Playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. berdasarkan pemaparan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model *Role Playing* adalah:

- 1) Tidak semua pendidik menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi nyata.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran, maupun pelaksanaan pertunjukkan.
- 3) Kecenderungan dalam melakukan bermain peran tidak bersungguh-sungguh
- 4) Permainan peran dapat menjadi tidak efektif atau bahkan menjadi lebih buruk apabila orang yang ditunjuk tidak mampu melakukannya.

- 5) Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Peserta didik perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.

h) Faktor Pendorong Model *Role Playing*

Faktor pendorong merupakan sesuatu yang dapat membantu suatu hal sehingga pelaksanaannya terjadi atau terlaksana dengan baik. Sama halnya dengan model *Role Playing*, model ini memiliki beberapa faktor yang mendukung terciptanya suatu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Mulyasa., dkk (2016, hlm. 115-116) “terdapat sedikitnya empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, antara lain: (1) secara implisit, bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini”, (2) bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain, (3) model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok, dan (4) model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Sementara itu menurut Sha’adhah., dkk <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/download/1036/834/> “Melalui metode bermain peran dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Sementara itu, menurut Sholichah dan Yatim <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/viewFile/23700/21668> “dalam penerapannya, metode bermain peran dapat membantu anak untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial. Dengan bermain peran anak dapat mempraktikkan kegiatan – kegiatan sehari-hari terutama kegiatan yang berhubungan dengan perkembangan sosial”. Sejalan dengan itu, menurut Febriana dan Hafidh <http://eprints.unwahas.ac.id/1298/> “fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti sarana dan prasarana sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Dengan tersedianya peralatan

bermain yang lengkap akan mempermudah proses pembelajaran pada peserta didik”. Adapun menurut Andriati <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6873/4939> “*role playing* dapat meningkatkan minat dan kepercayaan diri anak dalam kognitif maupun sosial, anak akan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya”.

Berdasarkan pemaparan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dari suatu model pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang mendukung. Faktor yang mendukung dari model Role Playing diantaranya model bermain peran dapat mendukung situasi belajar dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi yang sedang dialami oleh peserta didik, melalui pemilihan model bermain peran dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor, dengan bermain peran dapat membantu peserta didik untuk perkembangan proses sosialisasi antar peserta didik, dengan properti yang disediakan oleh pendidik pada saat proses bermain peran, proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, serta bermain peran dapat meningkatkan minat dan kepercayaan diri peserta didik.

i) Faktor Penghambat Model *Role Playing*

Faktor penghambat merupakan suatu keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan terganggu dan tidak terlaksana dengan baik. Menurut Sholichah dan Yatim <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/viewFile/23700/21668> “faktor yang menghambat penerapan metode bermain peran yaitu terbatasnya alokasi waktu pembelajaran dan tidak ada ruang khusus/ sentra untuk bermain peran. Dilain pihak Denista <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/download/5430/5135> berpendapat bahwa penggunaan model bermain peran di awal kegiatan terlihat kurang menarik bagi peserta didik, hal ini disebabkan karena peserta didik belum pernah melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran. Sementara itu, menurut Wiyono <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/ALSH/article/download/1461/1207> hambatan-hambatan yang terjadi pada pelaksanaan bermain peran disebabkan oleh pendidik belum dapat sepenuhnya menciptakan suasana yang nyaman dan enjoy pada saat

memberikan teknik bermain peran. Sedangkan hambatan dari peserta didik adalah peserta didik tidak fokus dan bersungguh-sungguh pada saat pelaksanaan permainan tersebut. Adapun menurut pendapat Elmiati dan Yahvenel <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pbi/article/download/31/34> bermain peran membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat mengganggu pelajaran yang lain maupun menunda materi pembelajaran yang lain yang ingin disampaikan oleh pendidik. Dilain pihak menurut Wahab dalam Mutaqqin <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kreatif/article/download/1455/1121> “hambatan yang dialami adalah dalam pelaksanaan bermain peran mungkin akan tidak berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, peserta didik akan mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik terlebih jika mereka tidak diarahkan dengan baik”.

Dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* memiliki hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya di dalam kelas. Hambatan tersebut antara lain: adanya keterbatasan waktu dalam pelaksanaan bermain peran, dalam bermain peran pendidik mempersiapkan *setting* kelas agar suasana pembelajaran terasa berbeda, hal itu yang memakan waktu lama. Kemudian bermain peran akan terasa membosankan apabila peserta didik belum sepenuhnya memahami jalannya permainan, dan pelaksanaan bermain peran akan tidak terlaksana dengan baik apabila suasana di dalam kelas tidak mendukung.

3. Hasil Belajar

a) Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang harus dicapai oleh peserta didik selama menempuh pembelajaran di dalam kelas. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Menurut Suprijono dalam Rachma (2016, hlm. 60) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif”. Kemudian menurut Snelbeker dalam Rosita (2018, hlm. 24) “Hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan

perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajara, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”. Selanjutnya menurut Alwi dalam Imam (2016, hlm. 30) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh murid dalam bidang studi tertentu yang diukur menggunakan tes standar sebagai pengukur belajar keberhasilan seseorang. Sementara itu, menurut Sardiman dalam Nurmalia (2016, hlm. 13) “Hasil belajar adalah hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar-mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya”. Sejalan dengan itu, menurut Winkel dalam Nurbaeti (2018, hlm. 42) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam diri peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pelajaran baik bersifat positif maupun negatif dari adanya kegiatan pembelajaran pada peserta didik yang mengacu pada peningkatan kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

b) Ranah Hasil Belajar

Rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Bloom dalam Sudjana (2013, hlm.22) terdapat tiga ranah, antara lain :

(1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. (2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. (3) Ranah psikomotor berkenaan dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni : gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi.

Kemudian Bloom dalam Surya (2015, hlm. 120-124) pada ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor terbagi lagi menjadi lima tingkatan:

(1) Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang mencakup lima aspek, antara lain : pengetahuan, analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. (2) Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, yang terbagi menjadi lima aspek, yaitu: penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai. (3) Ranah Psikomotor berkaitan dengan hasil belajar dalam bentuk keterampilan dan kemampuan. Pada ranah ini terbagi lagi kedalam tujuh aspek, diantaranya: persepsi, kesiapan, respon terpinpin, mekanisme, respons tampak yang kompleks, penyesuaian dan penciptaan.

Sementara itu, menurut Octavia (2015, hlm. 15) <http://omega.uhamka.ac.id/index.php/omega/article/download/37/43/> dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan hasil belajar Benyamin Bloom yang membagi kedalam tiga ranah, sebagai berikut:

(1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik yang mencakup dalam hal menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat. Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah. (2) Ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur dengan menggunakan angket. (3) Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini dapat diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum. Penilaian ini mencakup: kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja.

Sejalan dengan itu, Bloom dalam Rusmono (2012, hlm. 8) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu: afektif, kognitif, dan psikomotor. Penjabaran dari tiga ranah tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan menggali kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. (2) Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. (3) Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, serta keterampilan. Menurut Gagne dalam Suprijono (2010, hlm. 5-6) hasil belajar berupa :

(1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. (3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual pada peserta didik. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 2) Aspek afektif berkenaan dengan sikap yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi.
- 3) Sementara aspek psikomotor berkenaan dengan bentuk keterampilan peserta didik. Ranah ini dapat diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum.

c) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal terpenting yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam keberhasilan peserta didik dalam belajar dan sejauh mana pendidik memberikan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berhasil atau tidaknya.

Menurut

Rohwati

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017/2131>

“Penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk materi serta kondisi siswa dan tuntutan akademis, akan sangat membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif, menyenangkan dan edukatif”. Dengan pemilihan model pembelajaran *Role Playing* pada penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Sementara itu, menurut Kristin <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25/21>

“Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa”. Dengan metode pembelajaran yang tepat, maka peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik. Peserta didik akan fokus pada setiap pembelajaran yang diberikan. Sejalan dengan itu menurut Yanuarti dan Sobandi <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3261/2313> “Faktor-faktor penentu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekoah seperti umpan balik, model pembelajaran, motivasi diri, gaya belajar, interaksi, dan instruktur fasilitasi sebagai penentu potensi keberhasilan pembelajaran”. Sejalan dengan itu, menurut Roestiyah dalam Imam (2016, hlm. 31) “Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Dengan demikian, maka perlu anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan baik agar mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal”.

Kemudian menurut Slameto dalam Mega (2017, hlm. 20-21) upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- (1) arahkan peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri secara fisik dan mental,
- (2) meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik,
- (3) berikan motivasi belajar pada peserta didik,
- (4) ajarkan mereka strategi-strategi belajar,
- (5) bagaimana caranya bisa belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing,
- (6) belajar secara menyeluruh, dan
- (7) biasakan peserta didik untuk saling berbagi.

Dapat disimpulkan bahwa upaya-upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran *Role Playing*. Dengan pemilihan model pembelajaran *Role Playing*, diharapkan dapat membuat suasana belajar dikelas lebih menarik dan menyenangkan. Selain pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik, kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar di sekolah. Serta arahkan peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri secara fisik dan mental.

d) Indikator Hasil Belajar

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran *Role Playing*. Hasil belajar peserta didik dapat ditinjau dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut memiliki beberapa indikator, seperti yang dijelaskan oleh Syah dalam Lasmanah (2016, hlm. 19-20) <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/article/download/1221/873> adapun indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

No.	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	1) Dapat menyebutkan
	a. Ingatan, Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	2) Dapat menunjukkan kembali.
	b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	1) Dapat menjelaskan 2) Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri.
	c. Penerapan (<i>Application</i>)	1) Dapat memberikan contoh 2) Dapat menggunakan secara tepat
	d. Analisis (<i>Analysis</i>)	1) Dapat menguraikan 2) Dapat mengklasifikasikan atau memilah.
	e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)	1) Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru. 2) Dapat menyimpulkan 3) Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1) Dapat menilai 2) Dapat menjelaskan dan menafsirkan 3) Dapat menyimpulkan	
	Ranah Afektif	1) Dapat menunjukkan sikap
	a. Penerimaan	2) Dapat menerima dan menolak.
	b. Sambutan	1) Kesiediaan berpartisipasi 2) Memanfaatkan.
c. Apresiasi	1) Menganggap penting 2) Bermanfaat	

		3) Indah 4) Harmonis mengagumi.
	d. Internalisasi	1) Mengakui, 2) Meyakini 3) Mengingkari
	e. Karakterisasi	1) Dapat melembagakan atau meniadakan, 2) Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari – hari.
3.	Ranah Psikomotor	
	a. Keterampilan bergerak dan bertindak	1) Kecakapan mengkoordinasikan gerak seluruh anggota tubuh.
	b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	1) Kefasihan melafalkan atau mengucapkan 2) Membuat mimik 3) Gerakan jasmani.

(Sumber: Syah dalam Lasmanah (2016, hlm. 19-20)

Adapun menurut Bloom dalam Aunurrahman (2014, hlm. 50-53) indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

No.	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	
	a. Pengetahuan	1) Kemampuan mengetahui atau mengingat istilah, fakta aturan, urutan, metode dan lain sebagainya.
	b. Pemahaman	1) Kemampuan menerjemahkan. 2) Kemampuan menafsirkan 3) Kemampuan memperkirakan 4) Dapat memahami isi pokok. 5) Dapat mengartikan tabel
	c. Penerapan	1) Kemampuan memecahkan masalah 2) Dapat membuat bagan 3) Mampu menggunakan konsep, kaidah, prinsip, dan metode
	d. Analisis	1) Kemampuan memisahkan

		2) Kemampuan membedakan, merinci bagian-bagian, dan hubungan
	e. Sintesis	1) Kemampuan menyusun, seperti karangan, rencana, program kerja dan lain sebagainya.
	f. Evaluasi	1) Kemampuan menilai berdasarkan norma, seperti menilai sebuah karangan.
2	Ranah Afektif	
	a. Penerimaan	1) Kemampuan menjadi peka tentang sesuatu hal dan menerima sebagaimana adanya.
	b. Partisipasi	1) Kerelaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
	c. Penilaian dan penentuan sikap	1) Kemampuan memberikan nilai menentukan sikap.
	d. Organisasi	1) Kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman hidup.
	e. Pembentukan pola hidup	1) Kemampuan menghayati nilai sehingga menjadi pedoman hidup.
3	Ranah Psikomotor	
	a. Persepsi	1) Kemampuan memilah-milah dan kepekaan terhadap sesuatu hal. Seperti: pemilihan warna, pemilihan angka, dan pemilihan huruf
	b. Kesiapan	1) Kemampuan bersiap diri secara fisik
	c. Gerakan terbimbing	1) Kemampuan meniru contoh, seperti: gerak tari
	d. Gerakan terbiasa	1) Keterampilan yang berpegang pada pola, seperti: lempar peluru dan lompat tinggi
	e. Gerakan kompleks	1) Keterampilan banyak tahap, luwes, gesit, dan lincah. Seperti: bongkar pasang peralatan secara cepat
	f. Penyesuaian	1) Kemampuan mengubah dan mengatur kembali. Seperti: kemampuan bertanding dengan lawan mainnya

	g. Kreativitas	1) Kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam 2) Kemampuan membuat gerakan-gerakan tari kreasi baru
--	----------------	---

(Sumber: Bloom dalam Aunurrahman (2014, hlm. 50-53)

Sementara itu, menurut Bloom dalam Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 167-172) indikator hasil belajar dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.3
(Sub Ranah Kognitif dan Deskripsinya)

No.	Sub Ranah	Deskripsi
1.	Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1. Mengetahui hal-hal spesifik 2. Mengetahui istilah 3. Mengetahui jalan dan cara terdekat terkait objek spesifik 4. Mengetahui aturan umum 5. Mengetahui kecenderungan dan sistematika urutan 6. Mengetahui klasifikasi dan kategori 7. Mengetahui kriteria 8. Mengetahui metodologi 9. Mengetahui sifat umum dan abstraksi suatu subjek pengetahuan 10. Mengetahui prinsip dan generalisasi 11. Mengetahui teori dan struktur pengetahuan
2.	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	1. Menerjemahkan makna pengetahuan 2. Menafsirkan 3. Ekstrapolasi
4.	Analisis (<i>analysis</i>)	1. Analisis unsur-unsur pengetahuan 2. Analisis hubungan 3. Analisis prinsip-prinsip pengorganisasian pengetahuan
5.	Sintesis (<i>synthesis</i>)	1. Produksi komunikasi bagian-bagian pengetahuan khas

		<p>2. Produksi rancangan atau tujuan dan makna dari suatu operasi ilmiah tertentu</p> <p>3. Menurunkan suatu himpunan hubungan yang abstrak</p>
6.	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	<p>1. Perkembangan terkait bukti internal</p> <p>2. Perkembangan terkait kriteria eksternal</p>

(Sumber : Bloom dalam Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 167-172)

Tabel 2.4
(Sub Ranah Afektif dan Deskripsinya)

No.	Kategori	Paparan Perilaku	Contoh-contoh Kegiatan Pembelajaran serta Bukti/Hasil belajar yang Diukur	Kata Kunci (kata kerja yang menggambarkan aktivitas pembelajaran)
1.	Menerima (<i>receive</i>)	“Terbuka untuk pengalaman, kemauan untuk mendengarkan”	“Mendengarkan guru/pelatih, menaruh perhatian terhadap sesi atau pengalaman belajar, membuat catatan, bergiliran, menyediakan waktu untuk pengalaman belajar, berpartisipasi pasif”	“Bertanya, mendengarkan fokus, mengunjungi, mengambil bagian, mendiskusikan, mengenali, mendengar, terbuka untuk mempertahankan, mengikuti, melakukan, merasa, membaca, berkonsentrasi”.
2.	Melaporkan (<i>report</i>)	“Bereaksi dan berpartisipasi aktif”	“Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, partisipasi aktif dalam kegiatan, menaruh minat pada dampak,	“Bereaksi, menanggapi, mencari kejelasan, menafsirkan, mengklarifikasi, membuktikan acuan dan contoh yang lain,

			antusias untuk bertindak, bertanya dan mengembangkan gagasan, mengusulkan penafsiran”.	berkontribusi, bertanya, menyajikan, mengutip, menjadi bergairah atau bersemangat, membantu tim, menuliskan, melakukan”.
3.	Menilai (<i>value</i>)	“Menyepakati nilai-nilai dan menyatakan pendapat pribadi”	“Menetapkan gagasan yang bermanfaat dan relevan, mengalami, menerima atau berkomitmen terhadap pendirian atau tindakan khusus”.	“Berargumen, menantang, berdebat, membuktikan kesalahan, berkonfrontasi/menantang, mempertimbangkan, membujuk, mengkritik”.
4.	Mengorganisasikan atau menyusun konsep nilai-nilai	“Rekonsiliasi konflik internal, mengembangkan sistem nilai”	“Menilai dan memperhitungkan pandangan pribadi, menyatakan posisi dan alasan personal, menyatakan kepercayaan”.	“Membangun, mengembangkan, merumuskan, mempertahankan, memodifikasi, menghubungkan, memprioritaskan, melakukan rekonsiliasi, mempertentangkan, menyusun, membandingkan”.
5.	Internalisasi dan menentukan ciri-ciri nilai	“Menerima sistem kepercayaan dan filsafat”	“Kepercayaan diri, berlaku konsisten terhadap sekumpulan nilai personal”	“Bertindak, menunjukkan, mempengaruhi, menyelesaikan, mempraktikkan”.

(Sumber : Bloom dalam Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 167-172)

Tabel 2.5

(Sub Ranah Psikomotor dan Deskripsinya)

No.	Kategori	Paparan Perilaku	Contoh-contoh Kegiatan Pembelajaran serta Bukti/Hasil belajar yang Diukur	Kata Kunci (kata kerja yang menggambarkan aktivitas pembelajaran)
1.	Peniruan	“Menjiplak tindakan atau yang lain, mengamati dan kemudian menirukan”.	“Memperhatikan guru atau pelatih dan mengulangi tindakannya, proses atau kegiatannya”.	“Menjiplak, mengikuti, meniru, mengulangi, menganut”.
2.	Manipulasi	“Memproduksi kegiatan dari instruksi atau ingatan”	“Melaksanakan dari instruksi tertulis atau <i>verbal</i> ”.	“Menciptakan kembali, membangun, melaksanakan, menjalankan, mengimplementasikan”.
3.	Ketepatan	“Menjalankan keterampilan yang andal, mandiri tanpa bantuan”	“Melaksanakan tugas atau aktivitas dengan ahli dan berkualitas tinggi tanpa bantuan atau instruksi, mampu mendemonstrasikan suatu aktivitas kepada pembelajar yang lain”.	“Mendemonstrasikan, menyelesaikan, menggabungkan, mengkoordinasikan, memadukan, beradaptasi, mengembangkan, merumuskan, mengubah, menguasai”.
4.	Penekanan	“Beradaptasi dan memadukan	“Menghubungkan dan menggabungkan	“Mengkonstruksikan, menyelesaikan,

		keahlian untuk memenuhi tujuan yang tidak baku”	kegiatan yang berkaitan untuk mengembangkan metode bermacam-macam, serta kebutuhan yang baru”.	menggabungkan, mengkoordinasikan, memadukan, beradaptasi, mengembangkan, merumuskan, mengubah, menguasai”.
5.	Naturalisasi	“Secara otomatis, dibawah sadar menguasai aktivitas dan keterampilan terkait pada level yang strategis”.	“Mendefinisikan tujuan, pendekatan atau startegi yang akan digunakan dalam aktivitas untuk memenuhi kebutuhan strategis”.	“Merancang, memerinci, mengelola, menemukan, mengelola proyek”.

(Sumber : Bloom dalam Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 167-172)

Sejalan dengan itu, menurut Bloom dalam Rakhmania (2018, hlm. 18-20) indikator hasil belajar dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.6

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif	
	a. Pengetahuan	“Mengidentifikasi, mendefinisikan, mendaftar, mencocokkan, menetapkan, menyebutkan, melabel, menggambarkan, memilih”.
	b. Pemahaman	”Menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan”.

	<p>c. Penerapan</p> <p>d. Analisis</p> <p>e. Menciptakan, membangun</p> <p>f. Evaluasi</p>	<p>“Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan”.</p> <p>“Membedakan, memilih, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan”.</p> <p>“Membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, menyusun, membangun, merencanakan”.</p> <p>“Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, merangkum, mengevaluasi”.</p>
2.	<p>Ranah Afektif</p> <p>a. Penerimaan</p> <p>b. Menjawab/menanggapi</p> <p>c. Penilaian</p> <p>d. Organisasi</p> <p>e. Menentukan ciri-ciri nilai</p>	<p>“Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan, mengikuti”.</p> <p>“Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempraktekkan, memberi, melaporkan, menyambut, menceritakan, melakukan, membantu”.</p> <p>“Memprakarsai, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat”.</p> <p>“Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan”.</p> <p>“Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyajikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan”.</p>
3.	<p>Ranah Psikomotor</p> <p>a. Gerakan Pokok</p>	<p>“Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat,</p>

	b. Gerakan Umum	melompat, memegang, berdiri, berlari”. “Melatih, membangun, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, berenang, memperbaiki, menulis”.
	c. Gerakan Kreatif	“Menciptakan, menemukan, membangun, menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun”.

(Sumber: Bloom dalam Rakhmania (2018, hlm. 18-20)

Dilain pihak, menurut Syah (2012, hlm. 217) indikator dari hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7

No	Ranah Hasil Belajar	Indikator	Cara Evaluasi
1.	Ranah Cipta (Kognitif)		
	1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
	2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
	3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes lisan 2. Tes tertulis

	4. Penerapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas 3. Observasi
	5. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengkalsifikasikan/memilah-milah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas
	6. Sintesis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasi (membuat prinsip umum) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas

(Sumber: Syah (2018, hlm. 217))

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam ranah hasil belajar memiliki indikator hasil belajar yang menjabarkan ranah hasil belajar kognitif memiliki aspek pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis dan sintesis. Sementara pada ranah hasil belajar afektif memiliki aspek penerimaan, menjawab/menanggapi, penilaian, organisasi dan menentukan ciri-ciri nilai. Sedangkan pada ranah hasil belajar psikomotor memiliki aspek persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendengarkan/memperhatikan penjelasan dari guru.
2. Menjawab pertanyaan dari guru.
3. Menjelaskan materi sesuai dengan peran yang telah dimainkannya

4. Mampu berdiskusi dengan teman satu kelompok.
5. Menguasai peran yang dimainkannya
6. Mampu bekerjasama dengan teman satu kelompoknya
7. Tampil dengan penuh percaya diri.
8. Dapat bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan oleh guru.

e) Evaluasi Hasil Belajar

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Tujuan dari hasil belajar berupa penilaian seperti tes, portofolio, dan rubrik. Ini untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Arikunto dan Nurkencana dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 200-201) hasil dari kegiatan evaluasi belajar ditujukan untuk keperluan seperti:

- 1) Untuk diagnostik dan pengembangan. Hasil dari kegiatan evaluasi ini ialah sebagai dasar pendiagnosisan kelemahan dan keunggulan peserta didik beserta sebab-sebabnya.
- 2) Untuk seleksi. Hasil kegiatan evaluasi hasil belajar ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- 3) Untuk kenaikan kelas. Berdasarkan hasil kegiatan evaluasi hasil belajar peserta didik mengenai sejumlah isi pelajaran yang telah disampaikan dalam pembelajaran, maka pendidik dapat dengan mudah untuk membuat keputusan kenaikan kelas berdasarkan ketentuan yang berlaku.
- 4) Untuk penempatan. Agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang dimilikinya, maka pendidik dapat membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Untuk menempatkan penempatan peserta didik pada kelompok, maka pendidik dapat menggunakan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pertimbangan.

Sementara itu, menurut Reece dan Walker dalam Aunurrahman (2014, hlm. 210) tujuan dilakukannya evaluasi pembelajaran ialah sebagai berikut:

- (1) Memperkuat kegiatan belajar.
- (2) Menguji pemahaman dan kemampuan peserta didik.
- (3) Memastikan pengetahuan prasyarat yang sesuai.
- (4)

Mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran. (5) Memotivasi peserta didik (6) Memberi umpan balik bagi peserta didik. (7) Memberi umpan balik bagi pendidik. (8) Memelihara standar mutu. (9) Mencapai kemajuan proses dan hasil belajar. (10) Memprediksi kinerja pembelajaran selanjutnya. (11) Menilai kualitas belajar.

Adapun pemaparan menurut Arifin dalam Asrul, dkk.

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/platax/article/download/17877/17398>

mengklasifikasin tujuan dari evaluasi pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

(1) *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. (2) *Checking-up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. (3) *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan kesalahan atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat dengan mudah mencari alternatif solusinya. (4) *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan pendidik untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

Sejalan dengan itu, menurut Sanjaya (2010, hlm. 244-245) menjabarkan beberapa fungsi dalam evaluasi pembelajaran, antara lain:

(1) Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik. melalui evaluasi peserta didik akan mendapatkan informasi tentang efektivitas pembelajaran yang dilakukannya. Dari hasil evaluasi peserta didik akan dapat menentukan harus bagaimana proses pembelajaran yang perlu dilakukannya. (2) Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana kecapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan. Peserta didik akan menjadi tahu bagian mana yang perlu dipelajari lagi dan bagian mana yang tidak perlu. (3) Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum. Informasi ini sangat dibutuhkan baik untuk pendidik maupun untuk para pengembang kurikulum khususnya untuk perbaikan program selanjutnya. (4) Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan oleh peserta didik secara individual dalam mengambil keputusan, khususnya untuk menentukan masa depan sehubungan dengan pemilihan bidang pekerjaan serta pengembangan karier. (5) Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum, khususnya dalam menentukan kejelasan tujuan khusus yang ingin dicapai. (6) Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah, misalnya untuk orang tua, untuk pendidik dan pengembang kurikulum, untuk perguruan tinggi, pemakai lulusan, untuk orang yang mengambil kebijakan pendidikan termasuk juga untuk masyarakat. Melalui evaluasi dapat dijadikan bahan informasi tentang efektivitas program sekolah.

Kemudian menurut Sobry (2011, hlm. 76-77) kegunaan dari evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

(1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu. (2) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang peserta didik dalam kelompok kelasnya. (3) Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melakukan perbaikan proses belajar mengajar. (4) Sebagai bahan pertimbangan bagi bimbingan individual peserta didik. (5) Membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kemampuan peserta didik. (6) Menjadi bahan pertimbangan bagi perubahan atau perbaikan kurikulum. (7) Untuk mengetahui status akademis seseorang peserta didik dalam kelompok. (8) Untuk mengetahui efisiensi metode mengajar yang digunakan. (9) Memberikan laporan kepada peserta didik dan orang tua. (10) Sebagai alat motivasi belajar mengajar (11) Untuk mengetahui efektivitas cara belajar dan mengajar, apakah yang telah dilakukan pendidik benar-benar tepat atau tidak baik yang berkenaan dengan sikap pendidik maupun sikap peserta didik. (12) Merupakan bahan feed back (umpan balik) bagi peserta didik, pendidik dan program pengajaran.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik pada saat proses belajar mengajar didalam kelas. Evaluasi belajar berfungsi untuk melihat kelemahan dan kelebihan pada masing-masing peserta didik, pendidik juga dapat dengan mudah memutuskan apakah peserta didik tersebut dapat naik kelas atau mengulang kelas, hasil dari evaluasi belajar dapat menjadi motivasi untuk peserta didik serta dapat mencapai kemajuan proses dan hasil belajar peserta didik. tujuan dari adanya evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil dari kegiatan evaluasi ini sebagai dasar pendiagnosisan kelemahan dan keunggulan peserta didik beserta sebab-sebabnya.
- 2) Untuk menguji pemahaman dan kemampuan yang dimiliki peserta didik.
- 3) Untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat dengan mudah mencari alternatif solusinya.
- 4) Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
- 5) Untuk mengetahui efektifitas cara belajar dan mengajar.

f) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Mulyasa dkk (2016, hlm. 181-186) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya:

- (1) Faktor Eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor dalam lingkungan keluarga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Faktor yang lainnya pun dapat berasal dari guru itu sendiri sebagai fasilitator di sekolah. Peranan guru sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru diharapkan menguasai materi pembelajaran dan mengembangkan kemampuannya dalam bidang ilmu yang dimilikinya.
- (2) Faktor Internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmani dan faktor psikologis. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan yaitu kondisi fisik yang sehat. Kondisi fisik yang sehat akan sangat mempengaruhi keberhasilan hasil belajar.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Aunurrahman (2014, 177-195) masalah-masalah dalam belajar seringkali ditemukan karena faktor internal belajar maupun eksternal belajar sebagai berikut:

- (1) Faktor Internal merupakan persoalan intern pembelajaran dapat muncul sebelum kegiatan belajar yang dapat berhubungan dengan karakteristik peserta didik. Selama proses belajar, masalah belajar seringkali berkenaan dengan minat, kecakapan, sikap belajar, motivasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar peserta didik.
- (2) Faktor Eksternal adalah segala faktor yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai peserta didik. faktor-faktor ektern yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain: faktor guru, lingkungan sosial, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana.

Sementara itu Dwijayanti dalam Muhammad, Fachri (2018, hlm. 34)

berpendapat faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain :

- (1) Kecerdasan atau Intelegensi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berguna untuk orang lain.
- (2) Minat, merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik.
- (3) Bakat, merupakan kemampuan tertentu yang telah dimiliki

seseorang sebagai kecakapan bawaan. Dalam proses belajar, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil dalam prestasi peserta didik. (4) Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melakukan belajar.

Adapun menurut Chalijah dalam Rakhmania (2018, hlm. 21) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

(1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual. Faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. (2) Faktor yang ada diluar individu yang biasa kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga, pendidik dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Keberhasilan belajar bukanlah yang berdiri sendiri, melainkan banyak yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Menurut Fathurrohman dan Sobry (2011, hlm. 115-117) berbagai faktor dimaksud di antaranya:

(1) Tujuan. Tujuan merupakan muara dan pangkal dari proses belajar mengajar. Tujuan menjadi pedoman arah dan sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. (2) Pendidik. Penampilan pendidik dalam mengajar banyak dipengaruhi berbagai faktor seperti tipe kepribadian, latarbelakang pendidik, pengalaman dan yang tak kalah pentingnya berkaitan dengan pandangan filosofis pendidik terhadap peserta didik. (3) Peserta didik. peserta didik dengan segala perbedaannya seperti motivasi, minat, bakat, perhatian, harapan, lbelakang sosio-kultural, tradisi keluarga, menyatu dalam sebuah sistem belajar di kelas. (4) Kegiatan pengajaran. Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan bahan sebagai perantaranya. Pendidik yang menciptakan lingkungan belajar yang baik, maka kepentingan belajar anak didik terpenuhi. Peserta didik merupakan subyek belajar yang memasuki atmosfir suasana belajar yang diciptakan oleh pendidik. (5) Evaluasi. Evaluasi memiliki cakupan bukan hanya pada bahan ajar, tetapi pada keseluruhan proses belajar mengajar, bahkan pada alat dan bentuk evaluasi itu sendiri. Artinya, evaluasi yang dilakukan sudah benar-benar mengevaluasi tujuan yang telah ditetapkan, bahan yang diajarkan dan proses yang dilakukan.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor yang sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah ialah faktor keluarga di rumah, lingkungan rumah, teman bermain dan cara mengajar

pendidik di dalam kelas. Adapun penjabaran dari kedua faktor tersebut sebagai berikut:

(1) Faktor Eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu, faktor yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.. Faktor ini meliputi: faktor keluarga, sekolah, kurikulum, sarana dan prasarana, media pembelajaran, dan masyarakat. (2) Faktor Internal merupakan faktor yang terjadi pada diri individu itu sendiri, seperti: faktor jasmani dan rohani, motivasi belajar dari peserta didik, rasa percaya diri, minat, kecakapan, kecerdasan, dan kematangan/pertumbuhan.

4. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penelitian yang dilakukan ini tidak terlepas dari referensi-referensi terdahulu yang mendukung dalam penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Wira I Made; dkk (2013), yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis TAT TWAM ASI Terhadap Penguasaan Kompetensi Penguasaan IPS. Dari hasil observasi di Gugus Budi Utomo diketahui penguasaan kompetensi pengetahuan siswa masih kurang pada pembelajaran IPS. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara dengan guru kelas V pada masing-masing SD Gugus Budi Utomo, bahwa permasalahan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran cenderung mengejar target ketercapaian materi yang diberikan, siswa yang kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran, dan siswa belum diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Sehingga proses pembelajaran IPS yang berlangsung, tampak belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan mengakibatkan penguasaan kompetensi pengetahuan siswa kelas V SD Gugus Budi Utomo kurang optimal. Atas dasar permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* berbasis tat twam asi dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Budi Utomo Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode eksperimen dengan rancangan penelitian yaitu rancangan eksperimen semu. Bentuk rancangan

eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian yaitu rancangan kelompok Non-ekuivalen. Penelitian bentuk ini biasanya dipakai pada eksperimen yang menggunakan kelas yang sudah terbentuk dan tidak dilakukannya pengacakan individu dalam menentukan sampel yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian diperoleh Kelas V SD Negeri 14 Kesiman sebagai kelompok eksperimen dan Kelas V SD Negeri 6 Kesiman sebagai kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh thitung sebesar 4,634. Taraf signifikansi 5% dan $dk=67$ diperoleh batas penolakan hipotesis nol sebesar 2,00. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,634 > 2,00$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata skor penguasaan kompetensi pengetahuan IPS kelompok eksperimen $\bar{X} = 0,60 > \bar{X} = 0,41$ siswa kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing berbasis tat twam asi terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Budi Utomo Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ernani dan Ahmad Syarifuddin dengan judul penelitian Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang, pada tahun 2016. Berdasarkan hasil observasi keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode role playing yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata Ppelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”. Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen, teknik analisis data menggunakan rumus statistik tes “t” untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30) yang saling berhubungan. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel X pengaruh metode role playing dan variabel Y keterampilan berbicara. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa MI Wathoniyah Palembang sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini kelas V.A

berjumlah 28 siswa. Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode role playing yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan di atas didapat $t_0 > t_{td}$ dengan hasil yaitu 2,052,77. Jadi, karena t_0 lebih besar daripada t_{td} maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sidiq Saputra, Maskun, dan Suparman Arif dengan judul penelitian Pengaruh Model Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa, pada tahun 2017. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Pringsewu, pada umumnya model pembelajaran maupun metode mengajar yang diterapkan guru di SMP Negeri 2 Pringsewu belum begitu bervariasi yaitu dengan menggunakan metode ceramah (konvensional) dan diskusi kelompok. Dengan permasalahan yang peneliti temukan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar taraf signifikansi pengaruh model Role Playing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen. Diperoleh kesimpulan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu dan besarnya taraf signifikan adalah sebesar 0,283, dan bentuk pengaruh penerapan model pembelajaran Role Playing adalah positif. Pengaruh positif ini memiliki arti penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardiarti Bangun Wijaya, Jenny I.S. Poerwati, dan Endang S.M dengan judul penelitian Pengaruh Model Bermain Peran Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar, pada tahun 2017. Berdasarkan hasil wawancara sebelum perlakuan dengan guru kelas V SD Negeri dari masing-masing gugus di kecamatan Masaran, ditemukan

bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan bercerita siswa rendah, diantaranya: (1) pembelajaran yang disajikan masih berpusat pada guru, (2) kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran, (3) peserta didik merasa takut dan kurang percaya diri, (4) peserta didik sulit merangkai kalimat yang baik dan memilih kosakata yang benar, (5) guru kesulitan dalam menemukan model yang tepat untuk menyajikan pembelajaran bercerita yang efektif, dan (6) kurang adanya kepedulian orang tua tentang pentingnya pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh keterampilan bercerita antara model Bermain Peran dan *Picture and Picture*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif menggunakan desain control group *pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan test. Berdasarkan uji hipotesis, penelitian ini menentukan bahwa $p\text{-value} < \alpha$ ($0,028 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran bermain peran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan bercerita.

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saiful Anwar, Soffi Soffiatun, dan Shinta Marlia dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Terhadap Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X Program Keahlian Akuntansi Di SMK Letris Indonesia 2 Tahun Ajaran 2016/2017. Kegiatan pembelajaran di kelas masih sepenuhnya berpusat pada guru, penggunaan model pembelajaran kooperatif yang digunakan di kelas masih sangat kurang, kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan rendahnya nilai yang mencapai kkm sebesar 80%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Role Playing* terhadap hasil belajar Akuntansi kelas X Akuntansi Di SMK Letris Indonesia 2 Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment* dimana membandingkan dua kelas dengan dua perlakuan yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi A dan X Akuntansi B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, angket, wawancara, dokumentasi, observasi dan

catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis butir soal, uji daya beda, validitas, dependen T test dan independent T test. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata pada data awal peserta didik yang menunjukkan yaitu 64,81 meningkat menjadi 84,14. meningkat sebesar 30%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas juga mengalami peningkatan.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan ditulis. Menurut Sekaran dalam Fatihudin (2011, hlm. 42) “Kerangka berfikir adalah menjelaskan hubungan antarvariabel, menjelaskan teori yang melandasi hubungan-hubungan tersebut, dan menjelaskan karakteristik serta arah dari hubungan-hubungan tersebut”. Adapun menurut Suriasumantri dalam Sugiyono (2018, hlm. 60) “Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan”. Kemudian menurut Sugiyono dalam Nuragustiani (2018, hlm. 45) “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Sementara itu, menurut Arif Edwi dalam Saepul dan Bahrudin (2012, hlm. 32) “Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan kejelasan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan”. Sejalan dengan itu menurut Widayat dan Amrullah dalam Masyhuri (2010, hlm. 113) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan kerangka pemikiran adalah hubungan antara variabel yang telah diidentifikasi sebagai masalah dalam suatu penelitian”.

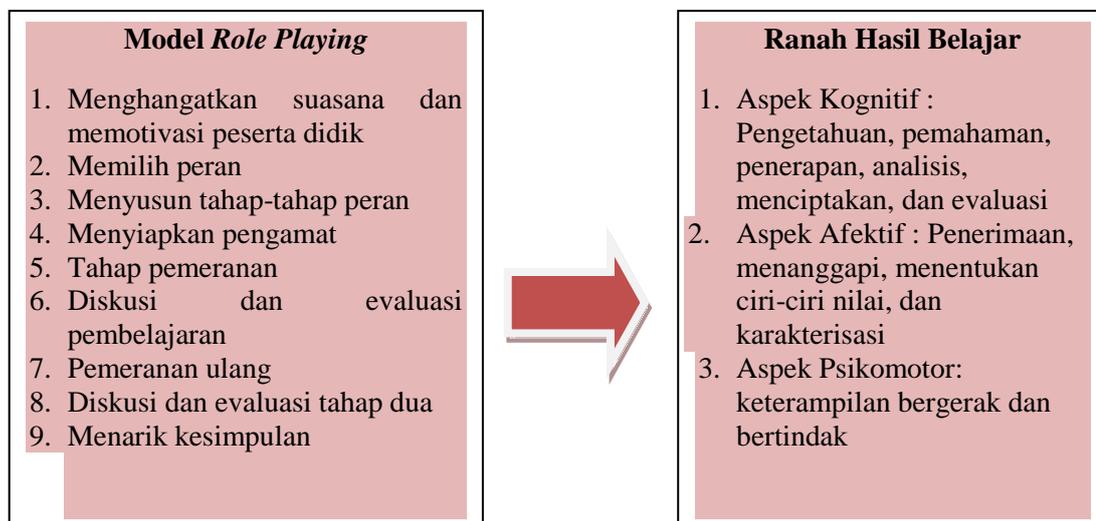
Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah penjelasan sementara terhadap objek-objek permasalahan, yang didalamnya terdapat hubungan antarvariabel yang akan ditulis. Berdasarkan dari latar belakang yang telah diutarakan, pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini berdasarkan hasil dari observasi di SD Negeri 067 Nilem Bandung, penulis menemukan fakta bahwa pendidik yang mengajar di kelas IV-B belum pernah melakukan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Atas dasar permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan penelitian *Quasi Eksperimen* dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Model pembelajaran *Role Playing* memiliki keunggulan diantaranya :

- (1) dalam bermain peran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran,
- (2) mampu melatih kompetensi peserta didik dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya,
- (3) kerja sama antar peserta didik dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya,
- (4) bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi,
- (5) bermain peran juga dapat memberi jalan untuk menyajikan beberapa pemecahan masalah terhadap kelompok.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Peserta didik dapat memahami setiap pembelajaran yang diberikan oleh penulis melalui bermain peran secara langsung. Dengan menggunakan model pembelajaran ini *Role Playing*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Di dalam sebuah penelitian, asumsi/anggapan dasar sangat perlu untuk dirumuskan secara jelas sebelum melangkah mengumpulkan data. Menurut Sugiyono dalam Khairunnisa (2018, hlm. 30) “Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian”. Sementara itu, menurut Kinayati dan Sumayati dalam Rakhmania (2018, hlm. 27) “Asumsi merupakan suatu anggapan dasar tentang realita, harus diverifikasi secara empiris”. Kemudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* (2016) <https://jurnal-oldi.or.id/public/kbbi.pdf> “Asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar atau landasan berpikir karena dianggap benar”. Adapun pendapat lain menurut Arikunto dalam Mulya (2017, hlm. 49) “Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas”. Sejalan dengan itu menurut Russefendi dalam Fauzia (2018, hlm. 18) “Asumsi merupakan anggapan dasar mengenai peristiwa yang semestinya terjadi dan atau hakekat sesuatu yang sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan”.

Berdasarkan paparan teori diatas, asumsi adalah anggapan dasar yang diyakini kebenarannya oleh penulis dalam melakukan penelitian. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wira I. Made, Ahmad Syarifuddin, Sidiq Saputra dkk, Ardiati Bangun Jaya dkk, dan Saiful Anwar dkk mereka menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka peneliti memiliki asumsi bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

2. Hipotesis

Hipotesis dalam suatu penelitian sangat penting untuk memandu penelitian. Menurut Sugiyono (2015, hlm 96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Sementara itu, menurut Mulyana dalam Khairunnisa (2018, hlm. 30) “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya

secara empiris”. Dilain pihak Adi (2010, hlm. 24) berpendapat “Hipotesis pada hakikatnya adalah mengungkapkan suatu hubungan atau pertalian antara dua atau lebih gejala (konsep/variabel)”. Kemudian, menurut Russefendi dalam Fauzia (2018, hlm. 19) “Hipotesis adalah penjelasan atau jawaban tentatif (sementara) tentang tingkah laku, fenomena (gejala), atau kejadian yang akan terjadi, bisa juga mengenai kejadian yang sedang berjalan”. Sejalan dengan itu, menurut Hermawan dalam Fatihudin (2011, hlm. 41) “Hipotesis ditarik dari telaah teoritik yang bersumber dari tinjauan pustaka sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian atau pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Kriteria hipotesis yang baik adalah: (1) merupakan pernyataan mengenai hubungan antar variabel, (2) mengandung implikasi yang jelas untuk menguji pernyataan mengenai hubungan antar variabel tertentu.

Berdasarkan pemaparan diatas, yang dimaksud hipotesis ialah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang dirumuskan dari kerangka pemikiran. Hipotesis merupakan pernyataan mengenai hubungan antar variabel. Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa

Adapun hipotesis statistik, yaitu :

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing*

μ_2 : rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan cara konvensional