**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktifitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapt membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa sebelumnya. Pendidikan juga merupakan salah satu hal yang sangatpenting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Karena itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu dapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya.

 Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pasal 3 menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi waga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab”

 Untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut maka pemerintah menyelenggarakan berbagai jalur pendidikan, baik jalur pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Masih mnurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 pendidikan formal adalah jalur pensisikan yang terstriktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan Pasal 17 menyebutkan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang berbentuk Sekolah Dasar (SD). Ha ini sejalan dengan pendapat Mikarsa (2008: 1.11) bahwa “Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) dan 3 tahun di Seklah Lanjutan Tingkatan Pertama (SLTP) atau satuan pendidikan sederajat”.

 Perkembangan di era globalosasi menuntut adanya perubahan di segala bidang terutama pendidikan agar sesuai keadaan sekarang sehingga tidak tertinggal. Oleh karena itu pemerintahan menerapkan system pendidikan nasional berdasarkan pacasila dan Undang-Undang Dasar 1945, berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan siswa untuk membentuk watak bermartabat, manusia, bertaqwa, menjadi warga Negara demokrasi dan bertanggung jawab.

 Pelaksanaan pendidikan nasional diharapkan merata menyentuh semua lapisan masyarakat tanpa adanya sifat diskriminatif. Sejalan pasal 5 Undang-Undang nomor 20 tahun 2005 menyatakan ”setiap warga Negara berhak memperoleh pendidikan bermutu agar terbentuk manusia nasionalis, demokratis sesuai norma, peraturan yang berlaku baik di tingkat daerah sampai dunia”.

 Ini sesuai Peraturan Pemerintahan nomor 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi satuan pendidikan tingkat SD/MI menyebutkan IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Selain mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi mengenai isu social. IPS juga memuat materi Geografis, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Depdiknas, 2010).

 Melalui pelajaran IPS, siswa diharapkan menjadi warga Negara Indonesia demokratis, bertanggung jawab yang cinta damai. Peraturan tersebut tertera dalam Undang-Undang nomor 20 pasal 37 ayat 1 menyatakan:

“Kajian IPS meliputi ilmu bumi, sejarah, ekonomi dan kesehatan dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan analisis siswa terhadap kondisi social masyarakat yang tersusun secara sistematis, komprehensif, terpadu agar terbentuk kedewasaan dan keberhasilan salam hidup masyarakat”.

 Sumantri (dalam Hidayati, 2008: 13) menyebutkan IPS sebagai suatu program pendidikan bukan sub-disiplin ilmu sehingga mempelajari banyak ilmu terkait. Menurut Ischak, dkk (2005: 125) mata elajaran yang mempelajari menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kepaduan. Sedangkan Soewarso dan Susilo (2010: 2) IPS sebagai ssalah satu ilmu yang mempelajari keadaan sosial dengan tujuan membentuk siswa siap menghadapi, menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang tidak terduga.

 IPS memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukkan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

 Sebagai salah satu mata pelajaran di SD, IPS mempelajari berbagai fenomena, realita di masyarakat sehingga membantu siswa siap menghadapi masalah melalui pembelajaran aktif, keatif dan inovatif. Namun saat ini pembelajaran IPS masih terpusat pada guru. Seperti temuan akademik yang menerangka banyak guru memberikan pemahaman pada siswa bahwa materi IPS bersifat hafalan sehinga pembelajaran terpusat. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pelajaran dan hasil belajar kurang optimal.

 Pembelajaran IPS di SD dapat diajarkan kepada siswanya tidak hanya sebatas materi dan hapalan saja, karena pembelajaran yang seperti ini tidak semua siswa dapat mengikutinya. Guru harus pandai dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang cocok diterapka pada pembelajaran IPS. Apalagi IPS adalah suatu bidang studi yang menyangkut denga nkehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajara IPS dikatikan langsung dengan lingkungan dan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

 Depsiknas pada kurikulum KTSP (2006) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkunganya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

 Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta model, metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

 Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih model dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap model dan metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa, tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan model dan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas oleh karena itu, model dan metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakterisrik siswa sehingga dengan model dan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

 Dari permasalahan yang sering ada dalam proses pembelajaran di kelas, maka perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran yang mengutamakan penerapan pengalaman siswa. Penggunaan pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengembangkan pengetahuannya dalam menghadapi permasalahan sosial. Dengan begitu guru diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan menerapkan model dan media yang ada sehingga mendorong siswa lebih aktif. Kondisi tersebut membantu meningkatkan keterampilan mengajar guru dan aktivitas serta minat siswa dalam pelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat dan menumbuhkan rasa kerja sama dalam proses belajar mengajar.

 Model yang dapat menjadi alternative untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran *Role Playing.* Model *role playing* (bermain peran adlah suatu model pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Sugiharto (2007: 83) menjelaskan bahwa *Role Playing* adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup atau tokoh mati”.

Melalui *Role Playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusiknan. *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena *role playing* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik SD yang menurut Sumantri dan Syaodih (2009: 63) bahwa karakteristik yang menonjol dari anak SD adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung”.

 Beradasarkan pengertian di atas, pada penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran *role playing* adalah suatu pengajaran merupakan cara belajar menerapkan pengalaman terhadap situasi yang sama sehingga mendorong siswa aktif mengekspresikan perasaan tanpa khawatir adanya sanksi serta mendorong rasa kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan sosial.

Keberhasilan penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran sudah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Seperti penelitian eksperimen yang dilaksanakan oleh Dinar Ratna Komala (UPI) SDN Bungurjaya 2 Kecamatan Cikalongkulon Kabupaten Cianjur dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*role playing*) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS”. Penggunaan metode bermain peran (*role plaing*) dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yang diperoleh pada setiap tindakan. Dimana pada awal penelitian rata-rata nilai siswa adalah 67,00, pada siklus I rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 67,30 dan pada siklus II meningkat menjadi 78,70.

Berdaasarkan hasil penelitian di atas dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat menngkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini tergambar dengan adanya peningkatan keaktifan dalam setiap siklusnya.

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Irman Nurmansah (0802657), program studi PGSD (UPI) di SDN 3 Cikidang kelas V dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing*  Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pad Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang”. Masalah yang dihadapi peneliti yaitu masih rendahnya hasil proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan memaknai perjuangan para pejuang pada jaman penjajahan pada siswa SD. Seringkali kegiatan belajar lebih di tandai dengan budaya hapalan sehingga pemahaman peserta didik jauh dari harapan.

Alternative peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga peserta didik termotivasi untuk mengeluarkan ide dengan menggunakan metode *Role Playing,* sehingga perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat terlihat.

Keberhasilan pada siklus terakhir didukung dengan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancer dan hasil yang memuaskan. Siswa dapat memperagakan metode dengan baik, penonton sekaligus memberi kritikan yang membangun sehingga pembelajaran dengan menggunkan metode *Role Playing* berjalan dengan baik. Sehingga presentase ketuntasan SIklus III mencapai 95%. Pertimbangan hal di atas, maka kegiatan penelitian ini di anggap tuntas dan tidak melakukan tindakan berikutnya.

 Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing*  merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerjasama. Melalui penggunaan model pembelajara *role playing*  dapat mengembangkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial dengan cara diskusi dan meningkatkan hasil belajar.

 Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan, yang dilakukan peneliti di SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, dlam proses pembelajaran IPS masih terkesan monoton. Belum tumbuhnya sikap kerjasama yang muncul pada siwa setelah mempelajari materi tersebut. Ketika siswa diminta untuk berkelompok dan saling bertukar ide serta membantu dalam kelompok, siswa cenderung tidak saling membantu dalam tugas kelompok. Serta pencapaian target nilai rata-rata IPS di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran masih rendah, banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh SDN Batukarut 02 yaitu 70.

 Rendahnya proses kerjasama dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam proses pembelajaran, diantaranya (1) penggunaan metode konvensional menjadi salah satu faktor penyebab pembelajaran IPS kurang disenangi, (2) guru dalam menyampaikan materi kepada siswa kurang melibatkan siswa secara aktif (3) guru hanya memberikan penugasan kepada siswa tanpa adanya bimbingan terlebih dahulu (4) guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan faktor dari siswa antara lain (1) siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (2) tidak sedikit siswa mengobrol dan asyik sendiri di dalam kelas serta tidak memperhatikan penjelasan dari guru (3) tidak sedikit pula siswa yang mengganggu temannya saat pembelajaran telah dimulai (4) banyak siswa yang beranggapan bahwa proses belajar mengajar sangat membosankan.

 Dari beberapa alasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*  Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia”.**

(Penelitian Tindakan Kelas tentang SK 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang bersekala nasional pad masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman, kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia. KD 1.4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung).

1. **Identifikasi Masalah**

 Berdasarkan latar belakang di atas di SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode konvensional yang membuat siswa terlihat bosan dan kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas.
2. Siswa tidak mampu bertukar ide dan membantu saat kegiatan berdiskusi.
3. Tidak adanya media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran.
4. Proses pembelajaran hanya diberikan suatu penugasan kepada siswa tanpa adanya bimbingan terlebih dulu kepada siswa.
5. **Rumusan Masalah**
6. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitiannya secara umum adalah **“Apakah Penggunaan Model *Role Playing* Dapat Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung?”.**

1. Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan menjadi 3 permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana implementasi atau pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung?
3. Seberapa besar penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kejasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung?
4. **Tujuan Penelitian**
5. Tujuan Umum

 Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hasil berupa kerjasama siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

1. Tujuan Khusus
2. Untuk dapat mengetahui dan mendeskripsikan perencanaan pembelajaran penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Batukaru 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.
3. Untuk dapat mengetahui implementasi RPP dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Batukaru 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.
4. Untuk dapat mengetahui dan mendeskripsikan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Batukaru 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.
5. **Manfaat Penelitian**

 Penelitian tindakan kelas dengan penggunaan model pembelajaran *role playing*  untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, memiliki manfaat yang dapat diambil dari proses penelitian. adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Bagi Siswa**
2. Penggunaan model *role playing* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
3. Siswa semakin tertarik dengan mata pelajaran IPS;
4. Mengembangkan pengetahuan siswa dalam mengenal suku bangsa dan budaya di Indonesia;
5. Pembelajaran *role playing* mendorong siswa untuk belajar aktif, kreatif dan saling bekerjasama;
6. **Manfaat Bagi Guru**
7. Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengadopsi model pembelajaran *role playing*  dalam ;pembelajaran IPS di sekolah.
8. Hasil penelitan dapt menambah khasanah pengetahuan bagi guru akan berbagai variasi model pembelajaran;
9. Hasil penelitian dapat menambah pengalaman dalam melakukan suatu analisis permasalahan dalam proses pembelajaran;
10. Kegiatan dan hasil belajar dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil belajar.
11. **Manfaat Bagi Sekolah**
12. Menambah pembedahan dari model pembelajaran yang terdapat di sekolah yang digunakan dalam mata pelajaran IPS;
13. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.
14. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa.
15. Menjadi suatu tingkat profesionalitas kepada guru sebagai tenaga pengajar.
16. **Manfaat Bagi Peneliti Lain**
17. Memberikan suatu gambaran proses penelitian dengan melakukan pengamatan dan analisis permasalahan serta penentuan hipotesis;
18. Dapat dijadikan sebagai suatu referensi ulang pada proses penelitian yang lain dengan kajian yang sama yaitu dalam proses penggunaan model pembelajaran *role playing*.
19. **Definisi Operasional**
20. **Model *Role Playing***

Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa model *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. *Role Playing* (bermain peran) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *Role Playing* memberikan para murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesuangguhnya yang dirancang oleh guru.

1. **Sikap Kerjasama**

 Menurut Saputra, dkk (2005: 39) mengatakan bahwa kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial/msyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang.

1. **Hasil Belajar**

 Menurut Winarni (2012: 138) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar efektif dan psikomotor.

 Berdasarkan pengertian model pembelajaran *role playing,* kerjasama dan hasil belajardi atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan model pembelajaran *role playing* merupakan cara belajar menerapkan pengalaman terhadap situasi yang sama sehingga mendorong siswa aktif mengekspresikan perasaan tanpa khawatir adanya sanksi dalam menyelesaikan permasalahan sosial. Kerjasama dmerupakan aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa sebelum dan setelah mengikuti pelajaran baik bersifat positif maupun negatif dari adanya kegiatan pembelajaran pada siswa yang mengacu pada peningkatan kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.