**BAB II  
KAJIAN TEORI**

1. **Pengertian Pembelajaran**

Menurut Sudjana (2004 : 28) pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematik dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukasi antara dua pihak, yaiutu antara peserta didik dan oeserta didik yang melakukan kegiatan yang membeDalam pembelajaran dapat beberapa pendapat yang melandasi aktifitas dan prosesnya.

Sedangkan Wingkel berpendapat dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran:

“Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan bersifat konstan dan berbekas (Wingkel, 1987:36)”.

Menurut Gagne dalam Benny A. Pribadi (2009: 9) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah serangkaian aktifitas yang sengaja idsiptakan dengan maksud memudahkan terjadinya proses belajar”.

Adapun menurut Benny A. Pribadi (2009: 9) yang menyebutkan, bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen, diantaranya:

1. Siswa adalah seseeorang seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola, fasilitator dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan adalah pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang diingkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Materi adalah segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode adalah cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6. Media adalah bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyampaikan materi terhadap pembelajaran.
7. Evaluasi adalah cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu peruses dan hasilnya’.

Definisi pembelajaran menurut Evelin Siregar dan Hartini (2011: 12) yang mengungkapkan bahwa:

“Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan menghitung kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejaidan-kejadian intern yang berlangsug dialami siswa. Adapula pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil.”

Menuru Abdorrakhman Gintings (2008: 34) mengemukakan, bahwa “Pembelajaran adalah memotivasi dan menyediakan fasilitas agar terjadi proses belajar pada diri si pelajar.”

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku, baik potensial maupun aktual. Perubahan tersebut berbentuk kemampuan baru yang dimiliki dalam waktu lama dan terjadi karena usaha sadar yang dilakukan oleh individu yang sedang belajar.

1. **Konsep Dasar Pembelajaran IPS**
2. **Hakikat Pembelajaran IPS**

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang resmi mulai digunakan di Indonesia sejak Tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *social studie*  yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan teori keilmuan melainkan pada kegiatan kehidupan kemasyarakatan.

Ilmu pengetahuan sosial yang mempunyai sumber pengembangan dari masyarakat mengambil beberapa pokok atau hal yang berkaitan dengan kehidupan yang terjadi pada masyarakat dan berkaitan dengan pengembangan dari ilmu sosial yang membentuk dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nasution (Sumaatmadja, 2006: 12.3) bahwa.

“IPS adalah Suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisiknya maupun dalam lingkungan sosial yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.”

Menurut Djahiri dan Ma’mun (2001: 79) berpendapat bahwa IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Sedangkan mengenai IPS menurut Somantri (2001: 101) berpendapat bahwa istilah IPS merupakan subprogram pada tingkat pendidikan dasar dan menengah maka lahirlah pendidikan IPS”

Menurut Sapriya (2008: 20) yang menyatakan, bahwa Ilmu Pengethuan Sosial (IPS) merupakan:

“Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies* adalah bidang pelajaran bagi siswa SD dan menengah mengenai kehidupan kemasyarakatan yang bahannya berasal dari berbagai disiplin ilmu sosial (*social science*). Sebagai ilmu sosial atau juga disebut ilmu masyarakat, ilmu sosial yang mempelajari aspek-aspek tertentu dari kehidupan manusia dalam masyarakat. Aspek-aspek tertentu dari kehidupan manusia tersebut merupakan disiplin-disiplin ilmu sosial yang bersifat mandidi, dalam arti mempelajar aspek-aspek tertentu dengan metode keilmuan pola tertentu. Jadi IPS adalah bidang pelajaran yang diajarkan di sekolah, maka aspek kajinnya bergantung kepada jenjang pendidikan.”

Sedangkan menurut A Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2009: 7) yang menyebutkan bahwa “IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dan cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan.”

Menurut Loebard (Kasim, 2008: 4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/ kelurahan, kecamatan, kabupaten provinsi, negara dan dunia. (Dikutip dari faizalnizbah.blogspot.in/2013/pengertian-dan-tujuan-pelajarabn-ips-dihtml?m=1pada tanggal 21 Mei 2015 pukul 15.37).

Sistrunk Masson (Sapriya, 2009: 6) mengartikan IPS sebagai suatu pengajaran yang membimbing para pemuda-pemudi ke arah menjadi warga negara yang cerdas, hidup fungsional, efektif, produktif, dan berguna. Sedangkan menurut James A. Bank (1990: 3) dalam bukunya *Teaching Strategis for the Social Studies* (Sapriya, 2007: 3) memberikan definisi bahwa:

“*Social Studies* adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan niai yang diperlukan dalam kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat.”

Adapun teori lain yaitu menurut Charles R. Keller (Sapriya, 2009: 6) mengatakan bahwa:

“IPS adalah sebagai suatu paduan aripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dana sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan.”

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang menkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Mata pelajaran IPS juga mencakup pada mateir geografis, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, bermanfaat bagi bangsa dan negara serta menjadi warga dunia yang mencintai damai.

Berdasarkan pengertian-pengertian IPS di atas, dpat disimpilkan bahwa pembelajaran IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi dan IPS merupakan salah satu bidang pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang mempelajari aspek-aspek tertentu, diantaranya meliputi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan manusia dalam masyarakat.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri (H. Sapriya dkk, 2009: 13) adalah sebagai berikut:

1. Membina peserta didik agar mampu mengembangkan pengertian/ pengetahuna berdasarkan generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdispliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu.
2. Membina peserta didik agar mampu mengembangkan dan mempraktekan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial.
3. Membina dan mendorong peserta didik untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan cultural maupun individual.
4. Membina peserta didik kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan, menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
5. Membina peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik secara individual maupun sebagai warga negara.

Dalam dokumen KTSP (2006) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Adapun menurut Soemantri dalam Sapriya (2001: 259) yang menyebutkan, bahwa tujuan pembelajaran IPS di tingkat persekolahan pada dasarnya adala sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS di persekolahan adalah untuk mendidik para siswa menjadi para ahli ekonomi, politik, hokum, sosiologi, dan pengetahuan sosial lannya. Menurut paham ini, kurikulum pengajaran IPS harus diorganisasikan secara terpisah-pisah sesuai dengan “*body knowledge*” masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
2. Pembelajaran IPS di sekolah adalah menumbuhkan warga negara yang baik. Menurut paham ini sifat warga negara yang baik akan mudah ditumbukan pada siswa apabila gur mendidik mereka denga jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaan dari pada memuaskan perhatian pada disiplin ilmu yang terpisah-pisah seperti dilakukan di Universitas.
3. Bersifat meluas dengan pola pengorganisasian bahan yang terpadu dan bersifat *korelated* (bertautan dan berkesinambungan).
4. Menggunakan teknik *inquiri* adan menunjukkan *student active learning* (siswa belajar aktif) sebagai media pembelajaran utama dan yang sekaligus akan melahirkan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) dan Cara Mengajar Guru Aktif (CMGA) yang dilaksanakan melalui strategi pembelajaran yang meliputi metode, media, sumber dan evaluasi yang direncanakan dan diorganisasikan secara teliti.

Pengembangan dari kehidupan sosial dalam era globalisasi tersebut harus diimbangi akan pengembangan dari dalam diri akan keutuhan dan pengabdian dari warga negara terhadap tanah airnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sapriya (2009: 43) sebagai berikut.

“Ilmu Pengetahuan Sosial tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan dugunakan dalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa bangga dan cinta tanah air.”

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses belajar mengajar bidang studi tersebut secara keseluruhan. Tujuan ini disebut tujuan kulikuler yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan kulikuler yang dimaksud adalah tujuan pendidikan IPS di SD menurut Rudy Gunawan (2011: 41) adlah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran sikap mental positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS mebcakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan ketiga aspek tersebut bertujuan untuk membina peserta didik agar dapat mengembangkan ketiga aspek tersebut ke dalam kehidupan di masyarakat serta untuk menanamkan sikap sosial pada diri anak sejak usia dini, agar mereka memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta melatih kemampuan mereka agar bias membaur di dalam masyarakat yang majemuk.

1. **Ruang Lingkup Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam pengembangannya mempunyai suatu ruang lingkup yang mendasari akan materi pembelajaran yang terdapat di dalamnya sehingga dalam hal ini pengembangan yang dilakukan tidak keluar dari ruang lingkup yang seharusnya dikembangkan dalam ilmu pengetauan sosial tersebut. Adapun ruang lingkup dari pendidikan ilmu pengetahuan sosial menurut pendapat dari Sumaatmadja (2006: 1.17) adalah sebagai berikut.

“Ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan, sebagai pokoknya adalah kehidupan manusia dan masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan aspek politik. Dari ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampong warga desa, organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional, sampai ke tingkat global.”

Berdarkan dari kajian terhadap ruang lingkup pendidikan ilmu pengetahuan sosial tersebut dapat ditemukan suatu titik temu antara masalah yang menjadi fokus kajian penelitian tindakan kelas ini yaitu sisi geografi, dikarenakan peta adalah gambaran dari permukaan bumi yang dibuat dalam media dua dimensi, sehingga akan tergambarkan tata letak dari geografi suatu daerah yang dalam hal ini adalah tata letak geografi dari provinsi.

1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Menurut Saidiharjo (2004: 32) yang menjelaskan, bahwa untuk menganalisis teori pembelajaran yang sesuai maka perlu juga dianalisis tentang karakteristik pembelajaran IPS. Karakteristik pembelajaran IPS mempunyai sifat studi integral dari berbagai kompetensi yang dimiliki oleh siswa, antara lain:

1. IPS bertujuan untuk mempromosikan kompetensi warga negara yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh siswa untuk melakukan kewajiban sebagai warga negara yang baik.
2. Program IPS mengintegrasi seluruh kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bersikap interdisipliner.
3. IPS bertujuan membantu siswa untuk membangun pengetahuan dasar dan sikap yang bernarasumber pada ilmu-ilmu sosial untuk melihat realitas kehidupan.
4. Program IPS mencerminkan perubahan, alamiah dari pengetahuan, melalui pendekatan integrasi terbaru untuk menyelesaikan isu-isu dari berbagai disiplin ilmu, penggunaan teknologi dan hubungan global.

Adapun menurut A. Kosasih Djahiri dalam Sapriya (2009: 8) yang mengemukakan, bahwa ada beberapa ciri dan sifat dari pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaan ilmu-ilmu sosial lainnya, yaitu:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu)
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu disiplin saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas dari berbagai disipin ilmu sosial dan lainnya, sehingga berbagai konsep itu sendiri terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah satu masalah. Pendekatan seperti ini disebut pendekatan *integrated,* juga menggunakan pendekatan *broasfield* (diambil dari berbagai disiplin ilmu) dan *multiple resource* (banyak sumber).
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar *inquiri* agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional, analitis.
4. Program pembelajaran disusun dengan meningkat/ menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan linnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikan kepada kehidupan di masa depan, baik dari lingkungan fisik/ alam maupun budayanya.
5. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
6. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai keterampilan.
7. Berusaha untuk memuaskan peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya, dlam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan.
8. Dalam pengembangan program pembelajaran sanantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.

Bedasakan ciri/ karakteristik pembelajaran IPS tersebut, maka kita harus dapat membedakan antara pembelajaran IPS dengan pembelajaranyang lain, baik di tingkat pendidikan dasar, menengah, maupun pembelajaran IPS yang ada di pendidikan tinggi. Pembelajaran IPS mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh siswa untuk menlaah permasalahan di kehidupan nyata yang dihadapinya.

1. **Pengertian Model Pembelajaran**

Model dapat diartikan sebabai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoma dalam melakukan kegiatan. Model adalah bentuk reresentasi akurat sebgai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu (Mills dalam Suprijono 2009: 45). Model merupakan interprestasi trhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem.

Komarudin (dalam Sagala 2009: 175) mengatakan bahwa model dapat dipahami sebagai berikut:

1. Suatu tipe desain,
2. Suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati,
3. Suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu obyek atau pariwisata,
4. Suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemah realitas yang disederhanakan,
5. Suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner,
6. Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan danmenunjukkan sifat bentuk aslinya.

Menurut Arends (dalam Suprijono: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Soekamto (dalam Hamnuri 2011: 6) mengemukakan bahwa:

“Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajaran tertentu dan berfungki sebagai pedoman bagi para pencanang pembelajaran dan para pengaja dalam mencanangkan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.”

Menurut Hamruni (2011: 6) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:

Model pembelajaran sangat diperlukan untuk memadu proses pembelajaran secara efektif. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan, dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. (Uno dan Mohammad 2012: 38).

Dalam memilih model pembelajaran yang tepat harus memperhatikan beberapa hal diantaranya harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru sendiri. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan kegiatan belajar mengajar dikelas menjadi lebih efektif, tidak membosankan, membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tentunya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau desain yang dirancang oleh guru secara sistematis dan terpadu yang di dalamnya berisi rencana kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa di kelas dari awal sampai akhir pembelajaran. Model pembelajaran ini berguna sebagai pdeoman bagi guru dalam mengajar danjuga untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1. **Model Pembelajaran Bermain Peran**
2. **Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)**

Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa [model pembelajaran *role playing* (bermain peran)](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html) adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”.

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.

Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”.

Selain itu, pembelajaran *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2000).

Adapun Uno (2008: 25) menyatakan bahwa:

“Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.”

Menurut Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani (2008: 98) yang mengemukakan, bahwa “Bermain peran (role playing) adalah suatu aktifitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.”

Menurut Nasution (2000: 146) mengatakan bahwa kerjasama adalah salah satu dari asas pengajaran,lawan dari kerjasama adalah persaingan.

Menurut Amri (2010: 194) mengatakan bahwa *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Menurut Sagala (2012: 213) menyebutkan *Role Playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran dengan cara memainkan situasi tertentu untuk menyelesaikan permasalahan sosial.

Beberapa hal tentang bermain peran (*role playing*) yang dikemukakan Oemar Hamalik (2001: 214), antara lain:

“Ada beberapa keuntungan penggunan pendekatan instruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanski. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok/ individu-individu.”

Sesuai pendapat Rumianti (2007: 5.5) bahwa salah satu manfaat *role playing* yaitu untuk medalami isi mata pelajaran yang dipelajari. Strauss dalam Kraus (2008) menyatakan *role playing is useful for facilitating intellectuan, emotional, and physical involvement in the course material.* Yang artinya *role playing* ini membantu untuk memfasilitasi keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik selama belajar”.Dari pernyataan di ata dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran I*role playing*) adalah model yang sangat efektif untuk digunakan untuk mengembangkan sikap, perilaku dan penghayatan siswa, seperti yang dilakukan mereka dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Model ini juga mengajarkan peserta didik dalam melaksanakan skenario pembelajaran dari berbagai penokohan dalam suatu materi yang akan disampaikan. Selain itu model bermain peran (*role playing*) juga akan membuat aktifitas siswa meningka, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

1. [**Manfaat Model *Role Playing***](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html)

Manfaat yang dapat diambil dari [model role playing](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html) adalah:

1. Role playing dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
2. Role playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. Role playing dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby DePorter, 2000).
4. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)**

Kelebihan utama dari model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Abdorrakhman Gintings (2008: 56-57), diantaranya:

1. Mampu melatih kompetensi siswa dalam melakukan kegiatan praktik yang mendekati keadaan yang sebenarnya (*real situation*), sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan pembekalan petugas atau pekerja.
2. Model 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 serius dan mampu menghadirkan suasana (*atmosphere*) yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan model permainan peran sangat efektif dalam mengajarkan ranak efektif atau sikap.
4. **Langkah-langkah Menyelenggarakan Model *Role Playing* (Bermain Peran)**

Menurut Suherman (2009: 7) bahwa sintak dari [model pembelajaran role playing](http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html) adalah:

1. Guru menyiapkan skenario pembelajaran,
2. Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut,
3. Pembentukan kelompok murid,
4. Penyampaian kompetensi,
5. Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya,
6. Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon,
7. Presentasi hasil kelompok,
8. Bimbingan penyimpulan dan refleksi.  
   Selanjutnya menurut Uno (2008: 26) bahwa:

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) persiapan/pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

1. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi murid atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat murid berpikir tentang hal tersebut.

1. Memilih pemain (partisipan)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkannya.

1. Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

1. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

1. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan  banyak murid yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

1. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada murid yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

1. Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, murid dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

1. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang murid memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

1. Berbagi pengalaman dan diskusi

Murid diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya murid menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi  Ayah dari murid tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, murid akan belajar tentang kehidupan.

Agar metode bermain peran ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka guru harus menjelaskan terlebih dahulu teknik dan metode ini secara jelas kepada siswa yang akan melaksanakannya. Setelah itu guru memilih dan menentukan topik/ pokok bahasan yang komprehensif yang dapat di dramatisasikan. Guru juga harus merancang skenario pembelajaran secara cermat dan meminta siswa untuk memainkan peran dengan serius agar tercipta suasana belajar yang PAIKEM.

1. **Sikap Kerjasama**

Menurut Davis (2006: 1) mengatakan bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Menurut Kamus Besar Bahsa Indonesia (2005: 554) menyatakan bahwa kerjasama mempunyai arti kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (lembaga, pemerintah dan sebagainya) untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Davis (2006: 1) mengatakan bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.

Menurut Jhonson, dkk (dalam Saputra 2005:50) mengatakan bahwa pembelajaran kerjasama dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur adalah lima unsure pokok yaitu saling ketergantungan positif tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan proses kelompok.

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.

Hubungan kerjasama bagi diri/kelompoksosial sendiri maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan motivasi, sikap dan lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Insan/kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama.

Menurut Jhonson, dkk (dalam Saputra 2005:50) mengatakan bahwa pembelajaran kerjasama dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur adalah lima unsure pokok yaitu saling ketergantungan positif tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan proses kelompok.

Belajar bekerjasama mempersiapkan siswa untuk masa depannya dimasyarakat yaitu memacu siswa untuk belajar secara aktif ketika ia bekerjasama dan bukan hanya pasif. Hal ini memotivasi siswa untuk mancapai prestasi akademik yang lebih baik, menghormati perbedaan yang ada dan kemajuan dalam kemampuan sosial. Kesemuanya itu akan membangun kemampuan kerjasama seperti komunikasi, interaksi, rencana kerjasama, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide dan mensintesis ise (Sharan dan Sharan, dalam Suryanto 2005: 154).

Yudha M. Saputra, dkk (2005: 53) juga mengatakan:

“Manfaat pembelajaran kerjasama adalah mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatan kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima pebedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisanya.”

“Selain itu manfaat yang dihasilkan melalui pembelajaran kerjasama adalah anak akan bertambahn sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bentuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya (Saputta, dkk 2005: 51)”

Berdasarkan pengertian sikap kerjasama menurut beberapa ahli di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Serta manfaat kerjasama yaitu untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam berkelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar memahami nilai member dan menerima sejak dini, anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya.

1. **Hakikat Hasil Belajar**
   1. **Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam Sudjana (2011: 29-30), tipe hasil belajar terdiri dari: ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiganya tidak dapat berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam penelitian ini hanya ranah kognitif saja, meliputi: 1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. 2) Pemahaman. 3) Penerapan. 4) Analisis. 5) Sintesis. 6) Evaluasi.

Menuru Hamalik (dalam Ekawarna 2011: 41) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata baik, sedang, dan kurang.

Menurut Susanto (2013: 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Rifa’i (2009: 87) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajarinya. Apabila siswa belajar tentang konsep maka yang dikuasai berupa konsep juga.

Menurut Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam pengertiannya yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Suprayekti (2003: 4), proses Belajar merupakan suatu aktivitas psikis/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang relative konstan dan berbekas. Perubahan perilaku ini merupakan hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi siswa dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti siswa menjadi pembelajar yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik.

Dalam kaitan dengan itu, guru dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya.

Menurut Sudjana (2011: 39), faktor faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (hasil belajar) yaitu: 1) Faktor bahan atau hal yang dipelajari yaitu, bahan atau hal yang dipelajari ikut menentukan bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung, dan bagaimana hasilnya agar dapat sesuai dengan yang diharapkan. 2) Faktor lingkungan terdiri dari: a) Lingkungan alami. b) Lingkungan sosial. 3)Faktor instrumental.

Menurut Rifa’i (2009: 87) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan tersebut tergantung pada apa yang dipelajarinya. Apabila siswa belajar tentang konsep maka yang dikuasai berupa konsep juga.

Menurut Susanto (2013: 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangku aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

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 hasil belajar menurut para ahli tersebut, pada penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah 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.

* 1. **Faktor-faktpr yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

“Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri itu sendiri dan faktor yang dating dari luar diri siswa ayau lingkungan.” (Sudjana, 2011: 39)

Faktor yang dating dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark dalam Sudjana (2011: 39) bahwa “Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.”

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswajuga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi/ sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

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 Pada 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.

1. **Kerangka Berpikir**

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan proses pembelajarannya yang tidak monoton dari guru. Permasalahan yang diangkat dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang rendah karena rata-rata nilai siswa belum mencapai KKM. Permasalahan tersebut disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah terus menerus, guru tidak menggunakan media atau alat peraga yang menunjang proses pembelajaran, siswa hanya duduk dan mencatat apa saja yang dijelaskan oleh guru, tanpa adanya praktek, serta jika di dalam proses belajar kelompok belum tumbuhnya sikap kerjasama dalam proses pembelajaran kelompok, hal ini terlihat ketika siswa diminta untuk belajar berkelompok cenderung hanya beberapa siswa saja yang mampu menuangkan ide dan membantu saat kegiatan berdiskusi.

Masalah-msalah tersebut diperlukan adanya pemecahan masalah, guna mamperbaiki kinerja guru dan membantu siswa dalam pembelajaran, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Solusi terbaik dlam memecahkan masalah tersebut dapt menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) untuk meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar di SD Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, pada mata pelajaran IPS tentang materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Model *Role Playing* (Bermain Peran) digunakan peneliti sebagai cara agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dan mudah. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*  pada saat kegiatan pembelajaran IPS peneliti berharap agar para siswa bias dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu peneliti berharap ketika menggunakan metode tanya jawab pada saat kegiatan belajar mengajar, pembelajaran tersebut bias berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Kerangka pemikiran intinya berusaha menjelaskan hubungan antar variable yang akan diteliti. Konstelasi hubungan tersebut idealnya dikuatkan oleh teori atau penelitian sebelumnya. Dalam menyususn kerangka pemikiran, penyajiannya dimulai dari variable yang mewakili masalah penelitian. jika hendak diteliti adalah masalah sikap kerjasama dan hasil belajar dalam hubungannya dengan pembelajaran maka penyajian dimulai dari teori sikap kerjasama dan hasil belajar lalu dikaitkan dengan teori pembelajaran keterkaitan dua variable tesebut sedapat mungkn dilengkapi dengan teori atau penelitian terdahulu yang dilakukan oleh seorang pakar/peneliti atau lebih menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antar keduanya.

Dari uraian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

**Diagram 2.1**

GURU

* Guru menggunakan metode ceramah secara terus menerus
* Guru tidak mempergunakan media atau alat peraga sesuai dengan materi ajar

SISWA

* Siswa hanya duduk mencatat dan mendengarkan penjelasan guru
* Siswa mengobrol, tidak memperhatikan, dan mengganggu temannya.
* Belum tumbuhnya sikap kerjasama dalam diri siswa
* Hasil belajar di bawah KKM.

**KONDISI AWAL**

Siklus 1:

Menggunakan model *role playing* dan dipadukan dengan media gambar dan peta.

Siklus 2:

Menggunakan model *role playing* dan dipadukan dengan gambar peta, serta mempraktekkan sikap yang mencerminkan menghargai terhadap keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Menggunakan model pembelajaran *role playing*

**TINDAKAN**

Diduga melalui model pembelajaran*Role Playing*  dapat meningkatkan sikap kejasama dan hasil belajar siswa

**KONDISI**

**AKHIR**

1. **Hipotesis Tindakan**

Baerdasarkan uraian kajian teori dan kerankga berpikir di atas, penulis dapat mengemukakan hipotesis tindakan dalam penelitian ini bahwa “melalui model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung, tentang SK 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang bersekala nasional pada masa Hindu, Budha, dan Islam, keragaman, kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia. KD 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Adapun lebih rinci, hipotesis tindakan di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung.
3. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa di kelas V SDN Batukarut 02 Banjaran Kecamatan Ajasari Kabupaten Bandung.