

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui pengalaman, studi, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar ini merupakan bagian penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi di berbagai tempat penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk di dalam kelas, di luar kelas, di tempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari.

Buston dalam Suardi (2018:9) memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Skinner dalam Suardi (2018:10) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat seseorang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar, responnya akan menjadi lebih buruk. Sebaliknya bila tidak belajar, responnya menjadi menurun.

Penting untuk dicatat bahwa belajar bukanlah proses yang terjadi hanya pada tahap pendidikan formal di sekolah atau universitas, tetapi juga berlangsung sepanjang kehidupan. Setiap kali seseorang mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru, mereka sedang melakukan proses belajar.

Hasil belajar merupakan konsep yang kompleks dan multidimensi. Memahami konsep ini akan membantu kita untuk lebih memahami proses belajar dan bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. (Usep Setiawan dkk, 2022).

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan Model serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Maka dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.2.1 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan suatu hal yang dipegang atau dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. (Slameto 2018) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.
Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat, meningkatkan motivasi, dan membimbing dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Sesuai hakikat Belajar.
Belajar adalah suatu proses kontinguitas, maka untuk pelaksanaannya harus dilakukan tahap demi tahap menurut perkembangannya.
3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari.
Materi belajar disajikan secara sederhana untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang di pelajari.
4. Syarat keberhasilan belajar
Fasilitas yang mendukung yang akan membuat peserta didik merasa tenang pada saat belajar. Selain itu peserta didik perlu mendalami materi pembelajaran dengan melakukan ulangan berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu pedoman yang harus disadari dan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar. Prinsip-prinsip blajar meliputi keaktifan, minat, motivasi, dan pengulangan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai perwujudan dari perubahan dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan individu sebagai hasil dari proses belajar. Pengertian hasil belajar juga mencakup penilaian atau

pengukuran hasil belajar siswa melalui kegiatan evaluasi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang hasil belajar sangat penting karena hasil belajar adalah indikator utama untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan ranah kognitif dari jenjang kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Bentuk tes menggunakan tes objektif (*Pre-test* dan *Pos-test*).

2.1.3.2 Ranah Penilaian Hasil Belajar

Pada prinsipnya pernyataan hasil belajar ideal mencakup seluruh ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai suatu ilmu suatu mata pelajaran dapat dilihat dari prestasinya. Siswa dikatakan berhasil apabila hasilnya baik dan sebaliknya. Kunci utama dalam mengukur hasil belajar siswa adalah memiliki pemahaman umum mengenai indikator-indikator terkait keberhasilan yang perlu diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taksonomi Tujuan Pendidikan membagi tujuan pendidikan menjadi tiga bidang, yaitu:

1. Kognitif (pengetahuan); bidang yang menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berpikir hierarkis yang meliputi:
 - a) Mengingat; mengambil pengetahuan penting dari memori jangka panjang. Dengan kata lain, sekadar mengulangi apa yang telah

dipelajari sebelumnya tanpa melakukan perubahan yang perlu diingat merupakan proses kognitif yang paling rendah.

- b) Memahami; proses mengkonstruksi makna dari pesan pembelajaran, baik lisan, tulisan, maupun visual, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber belajar lainnya.
- c) Mengaplikasikan atau menerapkan; Menggunakan informasi, konsep, proses, dan prinsip teoritis yang telah dipelajari untuk hal yang belum dipelajari.
- d) Menganalisis; Gunakan keterampilan yang dipelajari tentang informasi yang tidak diketahui untuk mengelompokkan informasi dan menentukan hubungan antara satu kelompok informasi dengan kelompok informasi lainnya
- e) Mengevaluasi; mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
- f) Mencipta; menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang telah ada sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan dari komponen-komponen yang digunakan untuk membuatnya.

2. Afektif

Ranah afektif (sikap dan perilaku); merupakan bidang yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, sikap, dan emosi. Untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap siswa meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Tingkat Menerima; Proses pembentukan sikap dan perilaku dengan meningkatkan kesadaran akan adanya rangsangan tertentu yang mengandung kualitas estetis
- b. Tingkat respons; dilihat dari sudut pandang pendidikan dan perilaku psikologis.
- c. Tingkat menilai; Pengakuan yang jujur bahwa siswa itu objektif.

- d. Tingkat organisasi; menyusun nilai-nilai, menentukan hubungan antar nilai, dan menerima bahwa satu nilai lebih unggul daripada nilai lainnya ketika nilai-nilai berbeda diberikan padanya.
- e. Tingkat karakterisasi: sikap dan tindakan yang dilakukan seseorang secara sistematis selaras dengan nilai-nilai yang mungkin dianutnya.

3. Psikomotorik

Bidang psikomotorik (keterampilan); suatu bidang yang berorientasi pada keterampilan motorik yang melibatkan bagian-bagian tubuh atau aktivitas yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot. Dalam bidang ini penjelasannya tidak banyak dan banyak yang lebih berkaitan dengan bidang studi yang berhubungan dengan menulis, berbicara, dan keterampilan.

2.1.3.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. (Nugraha, dkk, 2020). Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- a) Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :
 - 1. Kesehatan fisik Siswa yang memiliki kesehatan fisik yang baik akan membantu mereka melakukan kegiatan belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang sakit, terutama mereka yang menderita penyakit yang sangat parah yang memerlukan perawatan intensif di rumah sakit, akan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada belajar. Sudah pasti dia tidak akan berhasil dalam belajar, bahkan mungkin mengalami kegagalan belajar.
 - 2. Psikologis.

- a) *Intelegensi (intelligence)* Tingkat kecerdasan yang tinggi (rata-rata tinggi, unggul, jenius) pada siswa akan membantunya dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran di sekolah dengan lebih mudah. Dengan kemampuan intelektual yang baik, anak akan mampu mencapai hasil belajar yang terbaik. Sebaliknya, siswa yang tingkat kecerdasannya rendah ditandai dengan ketidakmampuan memahami permasalahan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik. Kecerdasan seseorang diyakini mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan akademisnya. Menurut hasil penelitian, prestasi akademik secara umum berkorelasi positif dengan tingkat kecerdasan, artinya semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang maka semakin tinggi pula hasil akademik yang dicapai orang tersebut. Padahal menurut sebagian besar ahli, kecerdasan merupakan modal utama untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal. Perbedaan kecerdasan yang dimiliki siswa bukan berarti guru harus memandang rendah siswa yang kurang, namun guru harus berupaya agar pembelajaran yang diberikan dapat membantu semua siswa, tentunya dengan berbagai cara.
- b) *Bakat Siswa* Secara umum, bakat merupakan potensi kemampuan seseorang untuk sukses di masa depan. Dengan demikian pada hakikatnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti kesanggupan untuk mencapai suatu tingkat prestasi tertentu sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Secara umum, bakat mirip dengan kecerdasan. Oleh karena itu, anak yang sangat pintar (*superior*) atau sangat pintar (*sangat luar biasa*) disebut juga anak berbakat, yaitu anak berbakat.
- c) *Minat* adalah kepentingan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau mempunyai kecenderungan dan semangat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat bunganya mungkin bersifat sementara namun bisa bertahan lama.

Suku bunga sementara hanya bertahan dalam jangka waktu yang singkat, dalam hal ini dapat dikatakan suku bunga rendah. Minat yang kuat (high interest) pada umumnya dapat bertahan lama karena seseorang benar-benar mempunyai semangat, semangat, dan keseriusan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik. Jika itu terkait dengan mata pelajaran apa pun, dia akan mempelajarinya dengan serius. Hal ini memungkinkan seseorang mencapai hasil akademik yang tinggi. Namun siswa yang tidak berminat (kurang tertarik) terhadap pelajaran tersebut tidak akan serius dalam belajar sehingga hasil belajarnya akan rendah.

d) Kreativitas adalah kemampuan berpikir secara berbeda ketika menghadapi suatu masalah, sehingga dapat menyelesaikannya dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberikan pengaruh positif terhadap individu yang mencari cara-cara baru dalam memecahkan masalah belajar. Ia tidak akan mengikuti Model klasik tetapi akan berusaha mencari kemajuan baru agar tidak mengabaikan studinya.

3. Motivasi merupakan dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang serius. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa bersungguh-sungguh belajar di sekolah. Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang akan mendorong individu untuk mencapai hasil akademik yang setinggi-tingginya. Orang yang termotivasi untuk mencapai prestasi yang tinggi sering kali ditandai dengan bekerja keras atau belajar dengan sungguh-sungguh, menguasai materi, tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan, dan jika menemui kesulitan akan berusaha mencari solusi lain. Menggerakkan atau menginspirasi seseorang, maka timbullah keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu guna mencapai hasil atau mencapai tujuan tertentu. Dari semua pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang

meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

4. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional seringkali dipengaruhi oleh pengalaman hidup. Misalnya Dimarahi orangtua dapat membuat siswa kurang berminat belajar karena merasa sedih atau tertekan sehingga berdampak pada buruknya hasil akademik.

a) Faktor Eksternal, Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1. Lingkungan fisik sekolah adalah lingkungan berupa peralatan dan prasarana yang tersedia di sekolah. Sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti ruang kelas yang terang dan berventilasi baik, tersedia pendingin ruangan (*AC*), *overhead proyektor (OHP)* atau layar *LCD*, papan tulis, spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium dan fasilitas pendukung untuk belajar lebih jauh. Sinkronisasi sarana dan prasarana akan berdampak positif terhadap keberhasilan akademik.
2. Lingkungan kelas adalah suasana psikologis dan sosial yang berlangsung selama proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Lingkungan kelas yang mendukung mendorong siswa untuk bersemangat belajar dan berprestasi dalam mata pelajaran.
3. Lingkungan sosial keluarga adalah suasana interaksi sosial antara orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua tidak bisa menjaga anak dengan baik, karena orang tua cenderung otoriter, sehingga anak bersikap seolah-olah berpura-pura patuh dan memberontak ketika berada di belakang orang tuanya. Pola asuh yang terlalu permisif membuat anak berperilaku seenaknya tanpa kendali orang tua, sehingga menyebabkan anak tidak sadar akan tuntutan dan tanggung jawab kehidupan pelajarannya. Kedua jenis pengasuhan tersebut akan berdampak negatif terhadap prestasi anak di sekolah. Namun, orang tua

menerapkan pola asuh demokratis yang ditandai dengan komunikasi orang tua-anak yang aktif, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, dan orang tua mendorong anak untuk melakukan yang terbaik. Praktik pola asuh yang baik ini akan berdampak positif pada prestasi akademik anak di sekolah.

2.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran memegang peran penting dalam rangkaian system pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih model pembelajaran. Pemilihan model yang kurang tepat menjadikan pembelajaran kurang efektif.

Model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dalam pembelajaran. Tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur. Pengertian ini adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas baik secara individual maupun secara kelompok/klasikal, agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Makin banyak model/metode mengajar, maka makin efektif pula pencapaian.”

N. Ardi Setyanto (2017: 159) menyatakan bahwa “Model pembelajaran ialah suatu cara guru menjelaskan suatu pokok bahasan sebagai bagian dari kurikulum yang mencakup isi atau materi pelajaran dalam upaya mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran, baik tujuan institusional, pembelajaran secara umum maupun khusus”.

Menurut (Sugiono, 2018) “Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”. Model pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi guru kepada siswa/peserta didik. Model pembelajaran di kelas akan

efektif apabila dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami semua jenis Model pembelajaran.

Dengan memiliki berbagai macam Model, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu Model yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Guru harus mendorong siswa untuk terbuka, responsive, kreatif, dan evaluatif. Dalam konteks tersebut Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat dijadikan salah satu alternatif selain Model Model yang telah ada. Pendapat beberapa ahli di atas mengenai Model secara garis besar hampir sama.

Maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

2.1.4.1 Pengertian Model *Role Playing* (Bermain Peran)

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Maka dapat dipahami bahwa Model *Role Playing* adalah suatu cara penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan di lakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu oarang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pengertian *Role Playing* menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah “mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkanbaik

dengan menggunakan alat atau tanpa alat”. Pengertian lain dijelaskan bahwa *Role Playing* atau bermain peran menurut Istarani adalah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya”.

Role playing yaitu model pembelajaran bermain peran yang akan menuntun dan membantu siswa untuk melatih bicara dengan cara bermain peran seperti yang ada pada di kehidupan nyata (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian *Role Playing* atau bermain peran diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan *Role Playing*, peneliti mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama peneliti dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

2.4.2 Kelebihan dan kekurangan Model Role Playing (Bermain Peran)

Menurut Basyiruddin Usman (2002:1) kelebihan dan kekurangan Model bermain peran adalah:

1. Kelebihan *Role Playing*

Kelebihan *Model Role Playing* (bermain peran) antara lain:

1. Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka
2. Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para siswa
3. Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri
4. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur

2. Kekurangan Model *Role Playing* (bermain peran)

- a) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran
- b) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- c) Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dengan alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
- d) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan

2.4.3 Langkah-langkah pelaksanaan Model *Role Playing* (Bermain Peran)

Langkah-langkah bermain peran atau *Role Playing* menurut Sukmawati dkk (2022:17) dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

1. Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai. Kalimat-kalimat yang dikurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
2. Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
3. Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
4. Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan Model pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran.

Langkah langkah tersebut menurut Wicaksono dkk (2016:37) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *Role Playing*.

- 4) Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *Role Playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Berdasarkan langkah-langkah Model *Role Playing* diatas, maka diharapkan semua kelemahan dan kekurangan ini dapat diatasi dengan penggunaan Model *Role Playing* ini dapat berjalan baik dan bermanfaat sesuai dengan fungsi dan tujuannya, terutama dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

2.1.5 Materi/Tema

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya mencakup mata pelajaran IPA dan IPS. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun pada Kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut akan diajarkan secara bersamaan (secara keseluruhan) untuk topik pembelajaran tertentu. Evaluasi hanya dilakukan secara individual. Perubahan-perubahan ini menunjukkan bahwa memang mungkin untuk mengajarkan sains dan ilmu sosial pada saat yang bersamaan. Apalagi kedua mata pelajaran tersebut bertemakan lingkungan hidup. IPA fokus pada kajian ilmiah fenomena alam, sedangkan IPS fokus pada konteks sosial (hubungan dengan masyarakat). Kurikulum mandiri menggabungkan IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran, IPAS.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

2.1.5.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

2.1.5.3 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan juga terus berkembang. Apa yang kita sebut kebenaran ilmiah masa lalu bisa mengalami perubahan di masa kini dan masa depan. Inilah sebabnya mengapa sains begitu dinamis dan merupakan upaya manusia yang terus-menerus untuk mencapainya. Temukan kebenaran dan gunakan seumur hidup.

Kemampuan alam dalam memenuhi kebutuhan manusia pun semakin menurun seiring berjalannya waktu. Pertumbuhan penduduk yang eksponensial juga membawa banyak permasalahan. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan hanya dengan melihat dari satu sudut pandang saja, ilmu-ilmu alam atau hanya dari perspektif ilmu-ilmu sosial. Sebaliknya, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif yang mencakup berbagai bidang interdisipliner.

2.1.5.4 Materi Memakan Dan Dimakan

Pertanyaan esensial

1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya?
2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi?
3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem?

Gambar 2. 1 Refleksi



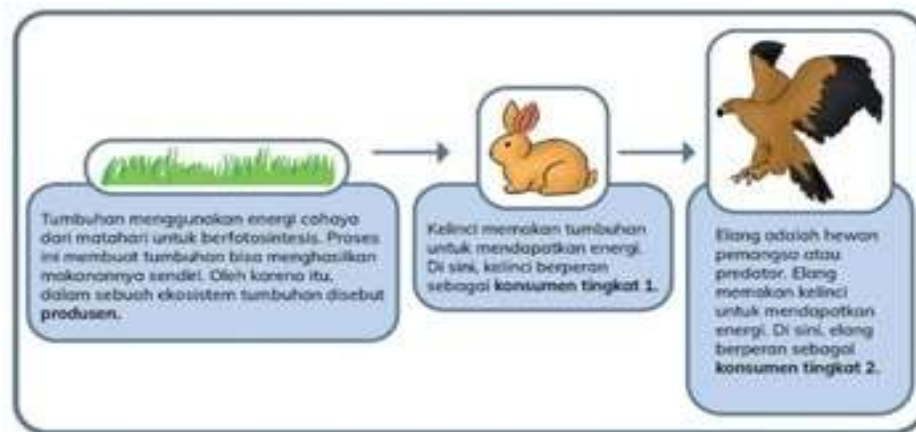
Sumber: Shutterstock.com/GUNDAM_Ai

Semua makhluk hidup membutuhkan energi untuk tetap hidup. Oleh karena itu, kita membutuhkan makanan. Tanpa makanan, manusia tidak akan mendapatkan energi untuk beraktivitas. Manusia mendapatkan makanan dengan mengolah bahan-bahan makanan yang ada di alam. Lalu, bagaimana dengan hewan dan tumbuhan? Bagaimana mereka mendapatkan makanan sebagai sumber energi?

A). Rantai Makanan

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi berarti sumber makanan. Apakah kalian bisa melihat hubungan antarmakhluk hidup pada gambar di bawah?

Gambar 2.2
Hubungan makan dan di makan antarmakhluk hidup.



Sumber: Buku IPAS Siswa Kelas V

Gambar di atas merupakan contoh yang menunjukkan hubungan makan dan dimakan antarmakhluk hidup. Sederhananya, kita bisa menggambarkan hubungan ini dalam bentuk rantai makanan seperti berikut. Rumput → Kelinci → Elang Menurut kalian, apa arti tanda panah pada rantai makanan di atas?

Konsumen paling akhir bisa kita sebut sebagai puncak dari rantai makanan. Bagian tersebut bisa diisi dengan hewan karnivora atau omnivora. Biasanya, hewan ini tidak diburu oleh hewan lainnya untuk menjadi makanan. Umumnya, mereka mati karena waktu, bertarung dengan predator lainnya saat berburu makanan, atau diburu oleh manusia. Ketika makhluk hidup mati, bangkainya akan membusuk dan diuraikan oleh dekomposer. Bakteri dan jamur merupakan contoh dekomposer. Hasil penguraian ini bercampur dengan tanah membentuk humus. Tanah yang mengandung humus sangat dibutuhkan tumbuhan untuk tumbuh dengan baik

B). Komponen Rantai Makanan

Proses makan dan dimakan dalam rantai makanan ini berlangsung secara terus menerus dengan komponennya masing-masing. Ada tiga komponen dalam rantai makanan: produsen, konsumen, dan pengurai atau dekomposer. Berikut penjelasannya:

1. Produsen, Produsen adalah organisme yang memiliki kemampuan membuat makanannya sendiri, contohnya tumbuhan hijau. Tumbuhan hijau ini memproduksi makanan dengan bantuan air dan sinar Matahari. Ia akan melakukan proses fotosintesis. Jumlah produsen di ekosistem tidak bergantung pada ketersediaan makanan, tetapi lebih pada keseimbangan alam. Tidak memakan, produsen justru menjadi makanan bagi organisme yang lain. Misalnya, sapi memakan rumput.
2. Konsumen, Konsumen adalah makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena tidak bisa membuat makanannya sendiri. Oleh karena itu, keberlangsungan hidup konsumen ini sangat bergantung pada organisme lainnya.
3. Pengurai, Pengurai merupakan organisme terakhir yang mampu mengubah zat organik menjadi anorganik. Tugas pengurai adalah untuk membusukkan tumbuhan dan hewan yang sudah mati. Bisa jadi pupuk dan kembali ke lingkungan. Nutrisi yang tersisa dari organisme ini bisa menyuburkan lingkungan dan memenuhi kebutuhan produsen. Contohnya: jamur.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila berjalan secara efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dapat dengan mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPAS yang disampaikan. Salah satu

cara yang dapat dilakukan adalah Dengan menerapkan Model pembelajaran *role playing* peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Model pembelajaran ini juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Tujuan dari Model *role playing* ini adalah memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai landasan berpikir, diterapkanlah Model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025

2.3 Defenisi Operasional

Berdasarkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan mengenai Peninggalan Sejarah dengan menggunakan gaya belajar terhadap motivasi belajar siswa
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran
3. Mengajar adalah suatu kegiatan pengajar untuk menerapkan materi Peninggalan Sejarah kepada peserta didik dengan menggunakan gaya belajar visual
4. Pembelajaran adalah peroses interaksi atara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi lingkungan guru dan siswa yang saling bertukar informasi
5. Model *Role Playing* atau Bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan

6. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan mengenai kehidupan makhluk hidup, objek mati, serta interaksi di dalam alam semesta ini

2.4 Hipotesis Penelitian

peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya Pengaruh Model *Role Playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2024/2025

H_1 :Terdapat Pengaruh Model *Role Playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2024/2025

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *Role Playing* (bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2024/2025

