

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **Kerangka Teori**

##### **Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Didalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar adalah segala upaya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang dirumuskan.

Menurut Slameto (2015:29) Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar tersebut. Selanjutnya menurut Hamalik Omear (2014:44) Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid disekolah. Sedangkan Menurut Ahmad Susanto (2016:26) Mengajar merupakan aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

##### **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentuk sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Menurut Ihsana El Khuluqu (2017:51) bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri

peserta didik. Menurut Ngalimun (2016:29) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto dkk (2015:38) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dalam pengembangan potensi peserta didik yang didukung oleh ketersediaan media atau sumber belajar.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Pendidikan mempunyai tujuan yang telah direncanakan dan direalisasikan dalam bentuk proses belajar mengajar, bentuk dari pencapaian tujuan pendidikan adalah hasil belajar yang diikuti oleh siswa. Dari hasil belajar itulah diketahui tingkat keberhasilan seorang guru dalam proses belajar mengajar, dalam penilaian hasil belajar.

Degeng dikutip Sutikno (2016:46) menyatakan bahwa Hasil belajar merupakan semua efek baik yang dirancang atau diinginkan maupun efek nyata yang dapat dijadikan indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda. Ahmad Susanto (2016:5) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri saya, baik yang menyangkut aspek kognitif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dari tujuan yang diikuti oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan alat ukur berhasil tidaknya seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar bukan hanya terkait tentang kecerdasan saja namun juga keterampilan, dan sikap.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Wasliman (Susanto, Ahmad, 2016:12) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut:

#### **1. Faktor Internal**

Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

## 2. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berdasarkan pendapat di atas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa.

## Pengertian Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran merupakan rangkaian teknik, pendekatan, strategi, atau metode yang diterapkan oleh guru atau pendidik guna mengkomunikasikan pengetahuan serta mempermudah perkembangan proses belajar siswa. Menurut Wina Sanjaya (2016:147) Yaitu metode pembelajaran merupakan suatu cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata supaya bisa mencapai tujuan yang optimal. Dalam metode pembelajaran, beragam pendekatan dapat digunakan, termasuk metode penyajian materi, pemanfaatan berbagai media dan teknologi, serta penyesuaian dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Komalasari (2017:56) Metode pembelajaran dapat dijelaskan sebagai suatu tindakan yang dilakukan individu untuk menerapkan metode tertentu secara khusus.

Menurut N. Ardi Setyanto (2017:159) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengajarkan suatu topik sebagai bagian dari kurikulum yang mencakup isi atau materi pelajaran dengan tujuan mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran, baik tujuan institusional, pembelajaran secara umum maupun khusus. Sementara itu, Menurut Sudjana dalam Zainal Aqib dan Ali Mutadlo (2016:10) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidikan untuk berinteraksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

## Pengertian *Role Playing*

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan kegiatan bermain dengan melakonkan sebuah peran dalam naskah cerita/drama. Metode bermain peran (*role playing*) juga merupakan metode yang mendramatisasikan tingkah laku dan mimik wajah seseorang dalam mengungkapkan perasaan yang sedang dialami. Bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan metode untuk mendalam. Kegiatan bermain peran dalam pelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. (Arsyat dan Sufemi 2018,h.44).

Metode bermain peran (*role playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Menurut Musidan Widia (2017, h.97) dalam konteks bermain peran, seorang anak akan memerankan atau pura-pura menjadi sesuatu sehingga akan menemukan didalam sesuatu tersebut. Berbagai hal seperti pengalaman baru, pengalaman yang bermakna, imajinasi, daya halal yang sesungguhnya merupakan dunia yang dicintai oleh seorang anak. Tugas guru dalam kegiatan ini yaitu menyiapkan setiap alat dan kebutuhan siswa serta menyusun kegiatan yang ditindak lanjuti dengan diskusi pembagian peran.

### **Tujuan *Role Playing* (bermain peran)**

Tujuan dari metode *role playing* atau bermain peran yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa di ajak untuk mengalamidunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya diposisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. (Yanto 2015). Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *role playing* adalah:

- Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui *role playing* atau bermain peran siswa dapat memainkan sebuah peran yang terjadi saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan memecahkan masalah tertentu (Wijanti, 2020).

### **Langkah-Langkah *Role Playing* (Bermain Peran)**

Baroro(2011) menyebutkan beberapa langkah-langkah penerapan *motoderole playing* yaitu:

- guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,
- menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar,
- guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa),
- memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai,
- memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan,
- masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan,
- setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan,
- masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,
- guru memberikan kesimpulan secara umum,
- evaluasi dan
- penutup.

### **Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing***

**Kelebihan *Role Playing* yaitu sebagai berikut:**

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa beradaptasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model *role playing* yaitu:

- Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka,
- Siswa berperan seperti orang lain, sehingga dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, dan toleransi.
- Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- Berpikir dan bertindak kreatif.
- Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat mengahayatnya.

- Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.
- Siswa bebas mengambil keputusan berekspres secara utuh.
- Dapat berkesandengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- Membangkitkan arah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. (Santoso, 2011).

#### **Kelemahan *RolePlaying* yaitu sebagai berikut:**

- Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memperagakan suatu adegan tertentu.
- Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, (Santoso, 2011).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

#### **Manfaat Metode Pembelajaran *RolePlaying***

Melalui metode *role playing* siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, bisa dibayangkan betapa membosankannya duduk di kelas dan mendengarkan guru berceramah sehari-hari. Dengan metode ini peran penting diberikan kepada siswa untuk berinteraksi dan bermain peran dalam situasi yang nyata. Selain itu, melalui *role playing* siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dalam setiap skenario permainan, mereka dituntut untuk berpikir *out-of-the-*

*box* (Bagaimana kita dapat berpikir dari sudut pandang yang lain sehingga berbeda dengan kebanyakan orang) dan menemukan solusi yang terbaik. hal ini akan membantu melatih otak mereka untuk berpikir kritis dan mengasah kemampuan mencari solusi.

Tak hanya itu, metode pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Dalam metode *role playing*, siswa dihadapkan dengan teman sekelas dan berkomunikasi secara efektif. mereka belajar bagaimana menyampaikan pikiran dan pendapat mereka dengan jelas, serta mendengarkan dengan baik. Manfaat lain yaitu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dalam peran yang mereka mainkan, siswa harus berani terampil dan mengemukakan pendapat mereka tanpa takut salah atau diejek oleh teman-temannya. Hal ini akan membantu mereka mengatasi masalah rasa malu dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Metode pembelajaran ini juga dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam *role playing* siswa dapat melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami langsung situasi yang terkait dengan materi tersebut. Hal ini akan membuat pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan lebih mudah diingat. Bagaimana kita dapat berpikir dari sudut pandang yang lain sehingga berbeda dengan kebanyakan orang.

## Materi Pembelajaran

### Perkembangbiakan Makhluk Hidup



*Gambar 2.2.1 Perkembangbiakan Makhluk Hidup*

*Sumber Mas Lan September 1, 2022 Materi Belajar*

Semua makhluk hidup akan mengalami perubahan sepanjang hidupnya. Perubahan tersebut terjadi secara perlahan-lahan dan bertahap. Pada usia tertentu terjadi perubahan khas. Itulah sebabnya kita dapat memperkirakan usia seseorang berdasarkan perubahan pada tubuhnya. Seseorang yang telah mencapai usia dewasa juga memiliki ciri tubuh yang khas.

Pada pertumbuhan manusia untuk mencapai dewasa ditandai terjadinya perubahan khas pada tubuhnya. Misalnya, pada perempuan payudaranya mulai membesar dan mulai menstruasi. Sedangkan pada laki-laki, mulai tumbuh kumis dan jenggot serta badannya melebar. Pada umumnya pubertas atau masa memasuki usia dewasa bagi laki-laki dan perempuan tidak sama. Biasanya pubertas pada remaja putri kira-kira umur 10 sampai 12 tahun. Sedangkan masa pubertas pada laki-laki kira-kira umur 12 sampai 14 tahun. Pada usia itu sel-sel lain terjadi perubahan khas pada tubuh juga mengalami pertumbuhan tinggi dan berat badan dengan cepat. Perubahan tersebut terjadi karena organ reproduksi pada perempuan maupun laki-laki sudah mulai terbentuk secara baik.

### **Perkembangbiakan Makhluk Hidup Perubahan Pada Tubuh Manusia**

Perkembangbiakan pada manusia diawali terjadinya peristiwa pembuahan (fertilisasi) sel telur oleh sperma. Sel telur yang telah dibuahi sperma disebut zigot. Zigot tumbuh dan berkembang di dalam rahim (uterus) menjadi embrio. Embrio terus tumbuh dan berkembang menjadi janin.

Manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan ini sebagai dua proses yang berjalan sejajar dan berdampingan. Pertumbuhan dalam biologi mengacu kepada perubahan fisik berupa penambahan ukuran, volume, tinggi, dan massa. Perubahan tersebut terjadi karena selama dalam masa pertumbuhan, sel-sel dalam tubuh makhluk hidup bertambah banyak. Hal tersebut menyebabkan jaringan-jaringan dan organ-organ dalam tubuh makhluk hidup pun ikut berubah makin besar.

### **Perkembangbiakan Pada Hewan**

Hewan berkembang biak dengan berbagai cara. Hewan dapat berkembang biak dengan membelah diri, bertunas, fragmentasi, bertelur, bertelur-melahirkan, dan melahirkan.

#### **1. Membelah diri**

Hewan-hewan yang berkembang biak dengan membelah diri pada umumnya merupakan hewan bersel satu. Hewan bersel satu sangat kecil (mikroskopis), sehingga hanya dapat dilihat dengan menggunakan alat pembesar, misalnya mikroskop. Hewan yang berkembang biak dengan cara membelah diri, misalnya Amoeba.

#### **2. Tunas**

Hewan yang berkembang biak dengan tunas, contohnya Hydra. Tunas terbentuk dari bagian tubuh Hydra dewasa. Tunas mengalami pertumbuhan dan akhirnya melepaskan diri sebagai individu baru.

### 3. Fragmentasi

Hewan yang berkembang biak dengan cara fragmentasi, misalnya cacing (cacing pita dan cacing planaria). Fragmentasi adalah cara perkembangbiakan pada hewan, dimana individu baru terbentuk dari patahan atau potongan tubuh induknya.

### 4. Bertelur

Hewan yang berkembang biak secara seksual setelah dewasa memiliki sel kelamin. Ada dua macam sel kelamin, yaitu sel kelamin jantan (sperma) dan sel kelamin betina (sel telur). Hewan-hewan yang bertelur memiliki sel telur. Sel telur dapat berkembang menjadi individu baru jika dibuahi oleh benih hewan jantan (sperma). Telur yang tidak dibuahi tidak dapat menetas. Sel telur yang sudah dibuahi disebut zigote.

Semua jenis hewan tergolong unggas berkembang biak dengan bertelur. Telur nya dibuahi di dalam induknya dan menetas di luar. Ikan dan katak juga bertelur. Hanya telurnya dibuahi di luar induknya, dan menetas di luar tubuh induknya. Hewan yang berkembang biak dengan bertelur disebut hewan ovipar. Berbedariserangga, metamorfosis pada katak tidak diikuti dengan pergantian kulit. Telur katak hanya mempunyai sedikit cadangan makanan.

Hewan serangga, misalnya kupu-kupu juga mengalami metamorfosis. Perubahan bentuk tubuh ulat menjadi kepompong yang kemudian menjadi serangga dewasa mengalami metamorfosis sempurna. Hal ini juga dialami, kumbang, lebah, nyamuk, dan lalat. Adapula metamorfosis tidak sempurna, contohnya pada belalang, jangkrik, kutu kepala, dan lipas.

### 5. Melahirkan

Mamalia atau hewan menyusui tidak bertelur, melainkan melahirkan. Hewan yang berkembang biak dengan melahirkan disebut hewan vivipar. Contoh mamalia adalah: gajah, kuda, ikan paus, kucing, dan kelinci.

### 6. Bertelur-melahirkan

Ada beberapa hewan yang bertelur, namun setelah sel telurnya dibuahi, telur-telurnya disimpan dalam tubuh induknya hingga menjelang lahir atau menetas. Setelah cukup umur telur-

telur tersebut dikeluarkan dari tubuh induknya. Hewan yang berkembang biak dengan bertelur-melahirkan, contohnya ular, kadal, dan buaya. Hewan-hewan ini disebut ovovivipar.

## Perkembangbiakan pada Tumbuhan

Perkembangbiakan tumbuhan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu perkembangbiakan secara tidak kawin (vegetatif) dan perkembangbiakan secara kawin (generatif).

### 1. Perkembangbiakan secara tak kawin (vegetatif)

Perkembangbiakan secara vegetatif dapat terjadi secara alam dan buatan.

1.1

#### Perkembangbiakan secara vegetatif alami:

##### a. Membelah diri

Tumbuhan yang berkembang biak dengan membelah diri, yakni tumbuhan tersusun atas satu sel. Contohnya ganggang hijau bersel satu dan *Chlamydomonas*.

##### b. Spora

Tumbuhan yang berkembang biak dengan spora, yaitu jamur.

##### c. Tunas

Tumbuhan tertentu dapat berkembang biak dengan tunas. Tunas tersebut tumbuh di pangkal batang. Selain pisang, tumbuhan yang berkembang biak dengan tunas antara lain tumbuhan sukun, cemara, bambu, nanas, dan palem.

##### d. Umbi

Umbi adalah bagian tumbuhan yang menggembung dan tertanam di dalam tanah. Ada tiga macam umbi, yaitu umbi akar, umbi batang, dan umbi lapis.

##### e. Geragih

Geragih merupakan bagian batang yang menjalar di atas tanah kemudian pada ruas-ruasnya tumbuh akar tunas baru. Tumbuhan yang berkembang biak dengan geragih, misalnya arbei dan pegagan.

##### h. Akar Tinggal

Akar tinggal (*rhizoma*) adalah bagian batang yang tumbuh di dalam tanah. Selain kunyit dan lengkuas, tumbuhan yang berkembang biak dengan akar tinggal, antara lain rumput, jahe, temulawak, dan kencur.

### 1.2 Perkembangbiakan secara vegetatif buatan:

### a. Mencangkok

mencangkok dapat dilakukan pada tumbuhan mangga, jambu, jeruk, melinjo, dan lain-lainnya.

### b. Setek

Pengembangbiakan dengan setek dilakukan dengan cara menanam potongan bagian suatu tumbuhan. Bagian tumbuhan yang dipotong dan ditanam biasanya berupa batang, daun, atau pucuk. Setek batang dapat dilakukan pada tanaman tebu dan ketela pohon. Setek daun dapat dilakukan pada tanaman Begonia dan lidah mertua. Setek pucuk tumbuhan dapat dilakukan pada tanaman anteh.

### c. Merunduk

Tumbuhan yang biasa dikembangkan dengan cara merunduk adalah yang mempunyai batang menjulur dan berbuku-buku. Tanaman yang dapat dikembangkan dengan cara merunduk, misalnya: apel, alamanda, dan selada air.

### d. Menempel (Okulasi)

Okulasi merupakan pembiakan buatan dengan cara menempelkan bagian tanaman induk pada tanaman induk lain. Okulasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu menyambung batang dan menempel kulit batang pada batang lain. Tanaman yang dapat disambung, misalnya ketela pohon, kopi, dan durian. Menempel kulit batang pada batang lain, misalnya pada ubi kayu, rambutan, dan mangga.

## 2. Perkembangbiakan secara kawin (generatif)

Perkembangbiakan secara kawin yaitu perkembangbiakan dengan menggunakan sel kelamin atau yang terjadi melalui proses penyerbukan dan pembuahan.

Proses menempelnya serbuk sari di kepala putik dapat terjadi dengan perantara angin, air, hewan, atau manusia. Pada tanaman tertentu, misalnya vanili dan salak, penyerbukannya dilakukan dengan bantuan manusia. Hal ini disebabkan karena letak putik dan benang sarinya tidak memungkinkan terjadinya penyerbukan secara alami.

## Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan yang dipelajari dalam kurikulum 2013. Selain itu, muatan IPA juga merupakan muatan yang memiliki alur atau proses contohnya siklus air, peredaran darah, pernafasan dan lain sebagainya. Oleh karena itu, model

pembelajaran *role playing* sesuai untuk mengajarkan muatan IPA. Penggunaan model *role playing* dalam muatan IPA dimaksudkan agar siswa mengalami secara langsung proses-proses yang terjadi, sehingga konsep-konsep dalam muatan IPA akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penerapan model *role playing* dalam muatan IPA ini juga dapat dipahami sebagai cara yang digunakan untuk menghadirkan hal nyata dalam bentuk peran. Hal ini sesuai dengan usia anak SD yang beradaptasi dengan berpikir operasional konkret (Schunk, 2012: 332). Tahap berpikir operasional konkret adalah keadaan dimana anak belum mampu untuk berpikir abstrak. Selain itu, melalui model *role playing* konsep-konsep akan lebih lama berada dalam ingatan siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Huda (2013: 210) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model *role playing* yaitu dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama. Kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep yang dimiliki oleh siswa. Siswa perlu menguasai konsep karena dengan menguasai konsep, siswa dapat meningkatkan pengetahuannya. Apabila pengetahuan siswa meningkat, diharapkan siswa dapat memecahkan persoalan yang dihadapinya.

### Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data. (Sugiyono, 2015. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D, Bandung: hlm, 96).

Hipotesis memiliki peran penting dalam suatu penelitian ilmiah, sebagai dugaan sementara yang digunakan untuk mengarahkan dan mengontrol penelitian serta untuk mengukur sejauh mana kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Role Playing* terhadap pelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 065013 Medan T.P 2023/2024.

### Defenisi Operasional

Merupakan cara untuk mengukur atau mengamati sesuatu yang tidak selalu dapat diukur secara langsung. Ini membantu menjadikan konsep yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkrit, sehingga peneliti dapat mengumpulkan data yang akurat dan relevan, Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini:

- Belajar merujuk pada upaya siswa dalam memperoleh pengetahuan menggunakan pendekatan *role playing*
- Minat belajar adalah hasrat atau ketertarikan terhadap proses belajar, yang diukur melalui evaluasi belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran yang melibatkan metode *role playing* dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial
- *Role Playing* merupakan teknik permainan yang dimanfaatkan oleh guru untuk membangkitkan minat belajar siswa dengan tujuan meningkatkan pencapaian akademik mereka.
- Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang diterapkan setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran, terutama ketika siswa mempelajari materi tentang persiapan kemerdekaan Indonesia.