# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## 2.1 Pengertian Belajar

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi untuk mengaktifkan siswa. Belajar merupakan perkembangan yang dialami seorang menuju ke arah yang lebih baik. Menurut Gagne (dalam Slameto,2003: 13) menyatakan pengertian belajar sebagai berikut : (1) belajar ialah proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; (2) belajar dalam penguasaan pengetahuan atau diperoleh dari instruksi. Sedangkan menurut Wahab (2009: 2) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat pengalaman dan latihan. Pengalaman dan latihan terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkunganya, baik lingkungan alamiahnya maupun lingkungan sosial.

Pendewasaan pada seseorang dari tidak menjadi tahu merupakan bagian dari kehidupan manusia yang disebut juga belajar. Bruner (dalam Trianto, 2009: 20) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengontruks) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya. Selaras dengan pendapat tentang belajar yang dikemukakan Bruner, Thursan Hakim (2000: 1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia,

dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dll (Sunartombs.Wordpres.Pengertian-Prestasi-Belajar 25012011). Sedangkan belajar menurut pandangan kontruktivis merupakan hasil konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang. Pandangan ini memberi penekanan bahwa pengetahuan kita adalah bentukan kita sendiri (Suparno, 1997: 18 dalam Trianto, 2010: 75).

Trianto (2010: 77) mengemukakan bahwa belajar menurut teori Bandura dilakukan dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubugkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Hal itu senada dengan pendapat Hamalik (2007: 37) yang mengatakan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya dan mengamati tingkah laku seseorang melalui interaksi yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir.

## 2.2 Pengertian Aktivitas belajar

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Menurut Sanjaya (2010: 176) aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja

dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 23) aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Kunandar (2010: 277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Jadi, dapat disimpulkan aktivitas belajar adalah suatu kegiatan dalam belajar secara fisik maupun non-fisik untuk untuk memperoleh pengalaman belajar dan mencapai hasil belajar.

## 2.3 Pengertian Hasil belajar

Perubahan pada diri seseorang dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. Menurut Hamalik (2003:155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Nashar (2004: 77) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar, dan belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Perilaku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa.

Soedijarto dalam Nashar (2004: 79) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar dan mengajar sesuai yang ditetapkan. Jadi berdasarkan definisi dari para ahli di atas, hasil belajar merupakan kemampuan dan kemajuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan tercapai tujuan-tujuan belajarnya.

## 2.4 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu sosial merupakan semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Kosasih dalam Darsono (1999: 22) berpendapat pembelajaran IPS adalah reka upaya membina dan mengembangkan interaksi proses belajar mengajar yang terarah, terkendali melalui berbagai media pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang diharapkan Supriatna, dkk. (2006 : 4), fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sebagai mahluk sosial ( *homo socius*).

Sanusi memberikan penjelasan tentang studi sosial sebagai berikut :Studi sosial tidak selalu bertaraf akademis-universiter, bahkan dapat merupakan bahan-bahan pelajaran bagi murid-murid sejak pendidikan dasar, dan dapat berfungsi selanjutnya sebagai pengantar bagi lanjutan kepada disiplin-disiplin ilmu sosial. Studi sosial bersifat interdispliner, dengan menetapkan pilihan judul atau masalah-maasalah tertentu berdasarkan sesuatu rangka referensi, dan meninjaunya dari beberapa sudut sambil mencari logika dan hubungan-hubungan yang ada satu dengan lainnya (Sumaatmadja, 1984: 8).

IPS atau studi sosial merupakan dari bagian kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial (Trianto, 2010: 171). IPS merupakan ilmu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi (Barr, Barth, Shermis, 1997 dalam Sapriya, 2007 : 12).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang menelaah dan menganalisis gejala, isu sosial, dan masalah sosial dimasyarakat berdasarkan fakta, konsep, dan generalisasi yang terdiri atas dua kajian pokok yaitu pengetahuan sosial (antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi, dan tata negara) dan sejarah (perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.

### 2.4.1 Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Peraturan Menteri No.22 tahun 2006 tentang standar isi).

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

## 2.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2010: 136) mengemukakan bahwa model-model

pembelajaran berdasarkan teori belajar. Joyce dan Weil berpendapat model pembelajaraan adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaraan dalam jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaraan di kelas atau yang lain ( Joyce dan Weil, 1980: 1 ).

Adapun berbagai macam model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran berdasarkan interaksi sosial, yang menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (Max Wertheimer 1912 dalam Rusman 2010 : 136 ). Max Wertheimer 1912 dalam Rusman 2010 : 136 ) rumpun Model Interaksi Sosial antara lain :

a. Model Penentuan Kelompok
b. Model Inkuiri Sosial
c. Model Bermain Peran/ *Role Playing*
d. Model Jurisprudensial
e. Model Simulasi Sosial

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaraan jangka panjang ). Model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model *role playing*.

## 2.6 Pengertian Model *Role Playing*

Menurut Sudjana (2009: 89), model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Sedangkanmenurut Wahab (2007: 109) *Role playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imaginer yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

*Role playing* pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberikan penilaian terhadap pertunjukan yang sudah dilakukan. Misalnya: menilai keunggulan atau kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan' dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran (Depdiknas, 2008: 1).

### 2.6.1 Manfaat Model Pembelajaran *Role Playing*

Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah:

a. *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
b. *Role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.

c. *Role playing* dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita. (Bobby De Porter, 2000: 12)

### 2.6.2 Tujuan Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Chesler dan Fox (Basri, 2000: 23), Esensi *role playing*, adalah *the involvement of participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender*. Terjemahan bebasnya "partisipan berkesempatan untuk terlibat aktif dalam situasi nyata untuk mengerti dan memecahkan masalah". Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pembelajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah:

a. Secara implisit *role playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi "di sini dan kini" (*here and now*) sebagai isi pengajaran.
b. *Role playing* memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.
c. Model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
d. Model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem

keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

### 2.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Mudjiono dan Dimyati (1996: 15) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Role playing*
1) Segera mendapat perhatian,
2) dapat dipakai pada kelompok kecil dan besar,
3) membantu anggota untuk menganalisa situasi,
4) menambah rasa percaya diri pada peserta,
5) membantu anggota mendalami masalah,
6) membantu peserta mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain,
7) membangkitkan semangat untuk pemecahan masalah.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*
1) Mungkin masalahnya disatukan dengan pemerannya,
2) banyak yang tidak senang memerankan sesuatu,
3) membutuhkan pemimpin yang terlatih,
4) terbatas pada beberapa situasinya,
5) ada kesulitan dalam memerankannya.

### 2.6.4 Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran yang akan laksanaan di SD Negeri 11 Metro Pusat mengikuti tahapan *role playing* menurut Uno (2009: 26) yaitu :

a. Apersepsi
   Guru memperkenalkan siswa dengan masalah yang akan pelajari, kemudian menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh.

b. Memilih pemain
   Guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

c. Menata panggung

Penataan panggung harus sesuai dengan kebutuhan, penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Akan lebih baik penataan panggung sederhana karena intinya adalah proses bermain peran dan bukan kemewahan.

d. Menyiapkan pengamat
   Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.

e. Permainan peran dimulai
   Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang merasa bingung memerankan perannya, namun dengan bimbingan guru diharapkan siswa dapat melakukan permainan dengan baik.

f. Diskusi dan evaluasi
   Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan yang telah dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran, atau mungkin alur cerita akan sedikit berubah.

g. Memainkan pemeranan ulang
   Setelah diskusi dan evaluasi dilakukan selanjutnya adalah pemeranan ulang. Seharusnya, pada permainan kedua ini akan berjalan lebih baik dan siswa dapat memerankan perannya sesuai dengan skenario.

h. Diskusi dan evaluasi kedua
   Pada tahap ini diskusi dan evaluasi lebih di arahkan pada realitas. Pada saat permainan dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya siswa melakukan peran sebagai orang tua yang galak, kegalakkan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

i. Kesimpulan dan berbagi pengalaman
   Siswa diajak untuk berbagi pengalaman dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Kesimpulan tentang permasalahan yang ada pada cerita saat permainan dapat dijadikan bahan diskusi yang dihubungkan dengan materi pelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* adalah cara mengajar dengan bermain peran dalam bentuk tingkah laku kehidupan sosial yang bertujuan mencapai hasil belajar siswa.

## 2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut "Jika dalam pembelajaran IPS guru menerapkan model *role playing* dengan benar dan langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat akan meningkat".