

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Mengajar merupakan implementasi dari pendekatan dan metode tertentu dalam suatu proses belajar mengajar. Mengajar merupakan suatu teknik dari guru dalam memberikan bimbingan ke arah yang lebih baik agar terjadi perubahan bagi tingkah laku pada siswa. Dalam mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, guru perlu menggunakan teknik penyajian yang dikuasai agar materi yang disampaikan dapat ditangkap dan dipahami oleh siswa dengan baik.

Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pengalaman dalam berinteraksi yang diwujudkan membina siswa dalam mengubah pola berpikir siswa untuk menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan suatu konsep belajar yang baik yang akhirnya akan menjadi manusia yang berpengaruh berkepribadian dan terampil. Oleh karena itu, untuk menciptakan manusia yang mempunyai kreatifitas dan terampil sudah menjadi tugas guru untuk membimbingnya.

1. Metode pengajaran

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan penelitian.

Kegiatan pembelajaran guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian anak didik. Tetapi juga penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan pembelajaran bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologi anak didik. Oleh karena itu, disinilah kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat, oleh karena itu pemilihan dan penggunaan metode yang bervariasi tidak selamanya menguntungkan bila guru mengabaikan faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaannya. Menurut Winarno Surachmat dalam bukunya Djamarah (2006:53) mengemukakan lima macam yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar sebagai berikut :

- a) Tujuan yang berbagai jenis dan fungsinya
- b) Anak didik yang berbagai jenis dan kematangannya
- c) Situasi berbagai-bagai keadaan
- d) Fasilitas berbagai-bagai kualitas dan kuantitasnya

e) Pribadian guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan metode merupakan satu kesatuan yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan suatu metode pembelajaran yang ingin diberikan oleh guru kepada anak didik di sekolah.

2. Kedudukan Metode dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusia adalah sebagai suatu proses dalam rangka mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan pengalamannya guru gunakan untuk , bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu komponene pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Tidak ada satupun kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode pengajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sardirman A.M (2000:83) motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.

Penggunaan metode terkadang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas, jumlah anak mempengaruhi penggunaan metode. Tujuan instruksional adalah pedoman yang mutlak dalam pemilihan metode. Dalam perumusan tujuan, guru perlu merumuskannya dengan jelas dan dapat diukur. Dengan begitu mudalah bagi guru menunjang pencapaian tujuan yang telah dirumuskan tersebut. Dalam mengajar guru jarang sekali menggunakan satu metode, karena mereka menyadari bahwa semua metode ada kebaikan dan kelemahannya. Penggunaan satu metode lebih cenderung menghasilkan kegiatan pembelajaran yang membosankan bagi anak didik. Jalan pengajaran pun tampak kaku. Anak didik terlihat kurang bergairah belajar. Kejenuhan dan kemalasan menyelimuti kegiatan belajar anak didik. Guru mendapatkan kegagalan dalam penyampaian pesan – pesan keilmuan dan anak didik dirugikan. Ini berarti metode tidak dapat difungsikan oleh guru sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Metode Sebagai Strategi Pembelajaran

Menurut Djamarah (2006:13) dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak didik mapu berkonsentrasi dalam waktu yang relative lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam – macam ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang alman. Faktor intelegensi mempengaruhi daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Cepat lambatnya penerimaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang bervariasi, sehingga penguasaan penuh dapat tercapai. Terhadap perbedaan daya serap anak didik sebagaimana tersebut di atas,

memerlukan strategi pengajaran yang tepatmetodelah salah satu jawabannya. Untuk sekelompok anak didik boleh jadi mereka mudah menyerap bahan pelajaran bila guru menggunakan metode tanya jawab, tetapi untuk sekelompok anak didik yang lain mereka lebih mudah menyerap bahan pelajaran bila guru menggunakan metode demonstrasi atau metode eksperimen.

Proses pembelajaran guru haruslah memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik – teknik penyajian atau biasa disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Metode Sebagai Alat Untuk Mencapai Tujuan

Menurut Djamarah (2006;53) Tujuan adalah suatu cita – cita yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan adalah pedoman yang akan memberikan arah kemana kegiatan pembelajaran akan dibawa. Guru tidak bisa membawa kegiatan pembelajaran menurut sekehendak hatinya dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan. Itu sama artinya perbuatan sia – sia. Kegiatan pembelajaran yang tidak mempunyai tujuan sama halnya ke pasar tanpa tujuan, sehingga sukar untuk menyelesaikan mana kegiatan yang harus dilakukan dan mana yang harus diabaikan dalam upaya untuk mencapai keinginan yang akan dicita – citakan.

Tujuan dari kegiatan pembelajaran tidak akan pernah tercapai selama komponen – komponen lainnya tidak diperlukan salah satunya adalah komponen metode.

Menurut Djamarah (2006:52) metode adalah pelicinan jalan pengajaran menuju tujuan pengajaran, ketika tujuan dirumuskan agar anak didik memiliki keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Antara metode dan tujuan jangan bertolak belakang artinya, metode harus menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Bila tidak, maka akan sia –sialah perumusan tujuan tersebut apalah artinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa mengindahkan tujuan. Oleh karena itu, sebaiknya guru dalam menggunakan metode yang tepat menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

Untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik dalam tujuan instruksional umum maupun dalam tujuan instruksional khusus, diperlukan penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam menyampaikan materi pelajaran, seorang guru harus menggunakan dan menguasai berbagai metode yang tepat untuk dapat tercapainya tujuan, karena penggunaan metode yang kurang tepat akan dapat menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Untuk itu seorang guru harus dapat memilih metode yang benar – benar sesuai dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

5. Metode Bermain peran (Role Playing)

Metode bermain peran atau role playing mode ini pertama disebut berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologi melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kendaraan melalui keterlibatan spontan yang disertai.

Kehidupan nyata setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain, masing – masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi dan situasi orang lain dan mengalami serta mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain, kemampuan ini adalah kunci dari setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain. Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat menjadikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai saran untuk :

- (1) Menggali perasaannya
- (2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap nilai dan persepsinya
- (3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- (4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara

Hal ini bermanfaat bagi siswa saat terjun ke masyarakat kelak, karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan sekolah dan lain – lain.

6. Langkah – Langkah dalam Metode Bermain Peran

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (enecment) yang diikuti dengan analisis terhadapnya, disamping itu tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (real life situation). Menurut Hamzah B Uno (2007:26)

prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu :

1. Pemanasan (Warming Up)
2. Memilih Partisipan
3. Menyiapkan pengamat
4. Menata panggung
5. Memainkan peran
6. Diskusi dan Evaluasi
7. Memainkan peran ulang
8. Diskusi dan Evaluasi
9. Berbagai pengalaman dan kesimpulan

Berdasarkan langkah – langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, mereka memperoleh cara berperilaku

baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya akan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Role Playing adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari stimulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa – peristiwa aktual, atau kejadian – kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Langkah – langkah dalam menerapkan role playing :

1. Persiapan

- a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai
- b. Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- c. Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi

2. Pelaksanaan

- a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok
- b. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- c. Memberikan bantuan kepada pemain peran yang mendapat kesulitan
- d. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan

3. Penutup

- a. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat membrikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi
- b. Merumuskan kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah – langkah dalam metode bermain peran merupakan serangkaian prosedur pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) dengan memperhatikan lagkah – langkah tersebut.

7. Pembelajaran IPS Terpadu

Standar kompetensi dan kompetensi dasar ilmu pengetahuan sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), meliputi bahan kajian, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi. Bahan kajian ini menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari – hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa kehidupan masyarakat.

Implementasi perlu dilakukan beberapa studi mengarah pada peningkatan efesiensi dan efektivitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan. Salah satu bentuk efesiensi dan efektivitas implementasi kurikulum, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran kurikulum. Model

pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah dasar sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Atas. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik.

Melalui pembelajaran terpadu peserta didik memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambahkan kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan – kesan hal yang dipelajarinya. Cara pengemasan belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi peserta didik. Pengalaman belajar lebih menunjukkan kaitan unsur – unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Problem pendidikan di sekolah belakangan ini terkadang sering muncul, karena masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, maka hal ini tidak lepas dari adanya faktor – faktor yang mempengaruhinya antara lain : tujuan, materi, sumber belajar, metode, suasana kelas, dan evaluasinya salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa dengan cara penyajian seorang guru dalam menggunakan metode mengajar yang kurang tepat dalam menyelesaikan suatu materi.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut diperlukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial khususnya bidang

studi IPS Terpadu. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam proses pembelajaran harus terjadi situasi dan kondisi memadai serta metode yang tepat dapat berpengaruh positif terhadap efektivitas dan keberhasilan belajar dalam mencapai tujuan pendidikan.

8. Konsep Dasar Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang – cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya), IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang – cabang ilmu – ilmu sosial.

Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah – wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa – peristiwa dari berbagai periode.

Antropologi meliputi studi – studi kooperatif, struktur sosial, aktivitas – aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi – ekspresi dan spiritual, teknologi dan benda – benda budaya tergolong ilmu – ilmu tentang kebijakan pada aktivitas – aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu – ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

9. Hasil Belajar IPS Terpadu

Menurut Djamarah (2000:21) Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka dan nilai – nilai yang terdapat di dalam kurikulum. Belajar merupakan perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan dari tidak tahu menjadi tahu atau dapat dikatakan sebagai proses yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku dan kecakapan seseorang. Dalam belajar terjadi perubahan dalam kebiasaan (habit), kecakapan – kecakapan (skill) atau mendapatkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang diperoleh karena sengaja dan bukan karena proses pertumbuhan yang bersifat psikologis atau proses kematangan. Sardirman A.M dalam Djamarah (2000:21) menyatakan bahwa : “belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, efektif dan psikomotorik”.

Berdasarkan uraian di atas ternyata belajar berfungsi mengarahkan kita untuk menjadi manusia seutuhnya yaitu manusia yang dapat mengembangkan cipta (membuat sesuatu dengan keterampilan), rasa (dapat merasakan sesuatu dengan pengetahuan kita) dan karsa (melakukan sesuatu dengan sikap kita), ketiga istilah tersebut dalam dunia pendidikan disebut ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Belajar juga merupakan suatu proses dimana ditimbulkan atau diubahnya suatu kegiatan karena mereaksi suatu keadaan. Perubahan itu tidak disebabkan karena proses pertumbuhan atau keadaan organisme sementara (seperti kelelahan atau pengaruh obat – obatan). “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Kata perubahan (change) ini berarti bahwa belajar dapat menjadikan kita berubah tingkah laku karena reaksi dan interaksi kita dengan sekitar kita. Contohnya dari bodoh menjadi pintar, dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap buruk menjadi baik.

Pemda di atas jelas menyatakan bahwa belajar itu bertujuan untuk mengembangkan pribadi manusia bukan hanya sekedar mencerdaskan manusia belaka, namun menjadi manusia yang berkepribadian yang luhur itulah hakikat sebuah belajar. Dalam mengembangkan kepribadian manusia seutuhnya itu melibatkan unsur – unsur cipta atau membuat sesuatu, rasa/perasaan, karsa/keinginan, kognitif, efektif, dan psikomotorik. Jadi belajar merupakan suatu aktifitas yang sadar akan tujuan. Tujuannya adalah terjadinya suatu perubahan dalam diri individu.

Penjelasan di atas dapat mengingatkan guru akan pandangannya terhadap pengertian belajar. Guru yang berpandangan bahwa belajar adalah menghafal pelajaran maka akan berbeda cara mengajarnya dengan guru yang berpandangan bahwa mengajar adalah mengubah tingkah laku dan mengembangkan kepribadian manusia seutuhnya. Maka seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar, setelah ia memperoleh hasil, yakni terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses untuk mencapai suatu kecakapan, kebiasaan, sikap dan pengertian suatu pengetahuan dalam usaha merubah diri menjadi semakin baik dan mampu. Sebagai alat untuk mengetahui kebiasaan guru mengajar dan keberhasilan siswa dalam belajar, setiap akhir pelajaran diadakan evaluasi belajar yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat dibuat pengertian hasil belajar adalah sebuah indikator kualitas dan kuantitas

pengetahuan yang dikuasai anak didik dalam memahami mata pelajaran di sekolah.

Salah satu materi pelajaran di SMP Negeri 3 bandar Lampung adalah mata pelajaran IPS Terpadu yang merupakan pelajaran dasar yang memberikan pengetahuan dasar kepada siswa untuk memahami arti pentingnya sejarah bagi kehidupan bangsa. Sehingga dari pengertian di atas dapat diketahui yang dimaksud dengan hasil belajar sejarah adalah bukti keberhasilan siswa dalam penguasaan dalam mata pelajaran sejarah melalui tahap – tahap evaluasi belajar yang dinyatakan dengan nilai. Untuk mengukur hasil belajar siswa, guru harus memberikan penilaian kepada siswa dalam bentuk angka dan ditulis sebagai laporan pendidikan yang biasanya tercantum dalam raport.

Hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik berasal dari diri siswa sendiri (intern) dan dari luar dirinya (ekstern). Hasil belajar yang dicapai oleh siswa mempunyai kaitan erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Siswa yang memiliki kecerdasan yang lebih tinggi tentu lebih mudah menangkap dan mencerna pelajaran – pelajaran di sekolah daripada siswa yang memiliki kecerdasan yang rendah. Sebagaimana ditegaskan oleh Bimo Walgiti (2000:124) bahwa : “memang ada anak yang hasil belajarnya rendah disebabkan karena kurang intelegensinya, tetapi tidak semua hasil belajar yang rendah adalah disebabkan rendah intelegensinya”. Kecerdasan ini tergolong faktor intern. Namun faktor intelegensia bukan satu – satunya faktor penentu hasil belajar, tetapi ada faktor lain yang dapat juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Faktor – faktor yang dimaksud adalah seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2000:18) sebagai berikut :

1. Faktor intern, yaitu faktor yang terdapat dalam diri individu itu sendiri, antara lain ialah kemampuan yang dimilikinya, minat dan motivasi serta faktor – faktor lainnya.
2. Faktor ektern, yaitu faktor yang berada di luar individu diantaranya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Sejalan dengan pendapat tersebut W.S Winkel (1999:43), telah merinci faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- a. Faktor pada pihak siswa, terdiri dari :
 - 1) Faktor – faktor psikis intelektual, yang meliputi taraf intelegensia, meliputi motivasi belajar, sikap perasaan, minat, kondisi akibat keadaan sosial kultural atau ekonomis
 - 2) Faktor – faktor fisik yang meliputi keadaan fisik
- b. Faktor dari luar siswa yang terdiri dari :
 - 1) Faktor – faktor pengatur proses belajar disekolah, yang meliputi kurikulum pengajaran, disiplin sekolah, teacher effectiveness, fasilitas belajar dan pengelompokan siswa
 - 2) Faktor – faktor sosial di sekolah yang meliputi sistem sosial, status sosial, dan interaksi guru dan siswa
 - 3) Faktor situasional, yang meliputi keadaan politik ekonomis, keadaan waktu dan tempat serta musim iklim
 - a. Bakat
 - b. Minat
 - c. Emosi
 - d. Kepribadian

Berdasarkan pendapat ke dua ahli tersebut ada kesamaan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu dari dalam (intern) siswa itu sendiri dari faktor yang berasal dari pengaruh di luar siswa (ekstern). Sehubungan dengan hal tersebut di atas, agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang seoptimal

mungkin, maka siswa meningkatkan kemampuan, minat dan motivasi yang ada dalam dirinya. Demikian pula halnya dengan faktor yang ada di luar diri siswa. Faktor ini dapat mendorong dan menghambat siswa dalam proses belajar. Lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat dapat memberi dukungan siswa di dalam belajar. Diantara ketiga hal tersebut, lingkungan sekolah merupakan yang terpenting yang berfungsi sebagai lingkungan kedua yang sangat mendukung dalam mendidik anak atau siswa, setelah lingkungan utama yaitu lingkungan keluarga. Dengan demikian menjadi tanggung jawab guru untuk dapat membangkitkan minat dan motivasi murid diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pribadinya, bertanggung jawab dan mandiri, sehingga bisa terjun ke masyarakat dengan pribadi yang utuh.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ternyata setiap siswa memiliki keunikan antara satu sama lain dalam proses pembelajaran. Ada anak yang cepat tanggap, mudah mengerti, ada anak yang kurang kreatif tapi ada pula anak yang pintar dengan prestasi belajar kurang, dan ada anak yang gagal dalam belajar/ sekolah sehingga dalam kegiatan pembelajaran terjadi keunikan. Keunikan tersebut perlu dipahami oleh guru mengingat belajar bertujuan membantu memperoleh perubahan tingkah laku bagi siswa untuk mencapai perkembangan yang optimal.

B. Kerangka Berpikir

Menurut pendapat Ronny Kountur (2005:89) kerangka adalah “gambaran hubungan antara satu dengan yang lainnya”. Berdasarkan penjelasan tersebut,

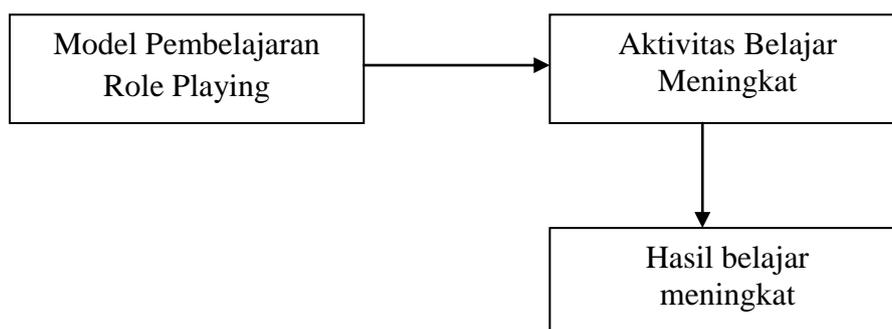
landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka pikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti.

Model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu akan mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari dalam kehidupan nyata. dengan pembelajaran aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik.

Metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yaitu, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang diberikan. Kemudian setiap kelompok diminta untuk melakukan presentasi secara suka rela. Dan kelompok mengirimkan anggota mereka untuk membagikan hasil diskusi kelompok mereka. Kemudian kembali pada keadaan semula dan materi diakhiri dengan membuat kesimpulan yang dipandu oleh guru.

Pada dasarnya model pembelajaran apapun lebih mudah diterapkan pada siswa yang memiliki tingkat aktivitas, intelegensi dan motivasi yang tinggi. Pada metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dimana peserta didik diberikan kebebasan untuk mengutarakan pendapat, maka yang terjadi ialah siswa yang memiliki aktivitas lebihlah yang akan mendominasi kelas itu.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat di gambarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut :

1. Ada peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.