

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kurikulum Pendidikan

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum dibuat untuk memperlancar proses kegiatan belajar – mengajar di sekolah dengan tujuan memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Menurut Nasution (2006: 5) Kurikulum adalah suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar - mengajar dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.

Kemendikbud (2013: 80) Kurikulum adalah instrumen pendidikan untuk membawa insan Indonesia agar memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif

Selanjutnya Hamalik (2002: 36) Kurikulum adalah rencana dasar komponen pendidikan yang disusun secara relevan atas dasar tujuan, program pendidikan, sistem penyampaian, dan evaluasi oleh sekolah dan guru yang mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah rencana instrumen pendidikan yang disusun dengan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara relevan dengan tujuan

memperlancar proses kegiatan belajar - mengajar di kelas dalam lembaga pendidikan.

2. Kurikulum 2013

Kurikulum di Indonesia mengalami pengembangan mulai tahun ajaran 2013/2014 yaitu Kurikulum 2013. Menurut Mulyasa (2013: 163) bahwa :

Implementasi Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif dan inovatif. Hal ini dimungkinkan, karena kurikulum ini berbasis karakter dan kompetensi, yang secara konseptual memiliki beberapa keunggulan. Pertama : Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan yang bersifat ilmiah, karena berangkat, berfokus dan bermuara pada hakekat peserta didik untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan potensinya masing - masing. Dalam hal ini siswa merupakan subjek belajar, dan proses belajar berlangsung secara alamiah dalam bentuk bekerja berlangsung secara alamiah dalam bentuk bekerja dan mengalami berdasarkan kompetensi tertentu, bukan transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*). Kedua : Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi boleh jadi mendasari pengembangan kemampuan - kemampuan lain. Penguasaan ilmu pengetahuan, dan keahlian tertentu dalam suatu pekerjaan, kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari - hari, serta pengembangan aspek - aspek kepribadian dapat dilakukan secara optimal berdasarkan standar kompetensi tertentu. Ketiga : ada bidang - bidang studi atau mata pelajaran tertentu yang dalam pengembangannya lebih tepat menggunakan pendekatan kompetensi, terutama yang berkaitan dengan keterampilan.

Selanjutnya Mulyasa (2013: 170) menyatakan perbedaan Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar yaitu : (1) Pembelajaran berbasis tematik integratif dari kelas I sampai VI; (2) Mata pelajaran dalam pembelajaran tematik integratif yang tadinya berjumlah 10 mata pelajaran dipadatkan menjadi 8 mata pelajaran; (3) Pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib; (4) Bahasa Inggris hanya ekstrakurikuler; (5) Penambahan

jam belajar siswa untuk kelas I sampai III yang awalnya 26-28 jam perminggu bertambah menjadi 30-32 jam perminggu. Sedangkan untuk kelas IV-VI yang awalnya 32 jam perminggu bertambah menjadi 36 jam perminggu.

Kemendikbud (2013: 210) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran (tematik terpadu), dan proses mendapatkan dan mengumpulkan informasi dilakukan dengan penilaian otentik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Kurikulum 2013 adalah suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar - mengajar berbasis karakter dan kompetensi dengan karakteristik pembelajaran menerapkan pendekatan ilmiah (*scientific approach*), pembelajaran bersifat tematik terpadu, dan penilaian otentik.

a. Pendekatan *Scientific*

Kemendikbud (2013: 207) Pendekatan *scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan

diberi tahu. Kondisi pembelajaran pada saat ini diharapkan diarahkan agar siswa mampu merumuskan masalah dengan banyak menanya, bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja.

Proses pembelajaran dengan berbasis pendekatan ilmiah harus dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan ilmiah. Pendekatan ini dirancang melalui pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini :

- 1) Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu, bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- 2) Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru dan siswa terbebas dari prasangka, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi siswa agar mampu berpikir dalam melihat perbedaan, kesamaan satu dengan yang lain dari substansi atau materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas, dan menarik sistem penyajiannya.
- 8) Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non-ilmiah yang meliputi intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran ini mencakup tiga ranah, yaitu sikap,

pengetahuan, dan keterampilan. Berikut ini langkah – langkah pembelajaran dengan pendekatan ilmiah :

a) Mengamati

Mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran. Mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.

b) Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu siswa belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan siswanya, ketika itu pula dia mendorong siswa itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

c) Menalar

Menalar dalam proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan siswa merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi siswa harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah merupakan kemauan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya dalam memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain.

d) Mencoba

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Diharapkan siswa mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari. Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

e) Mengolah

Pada tahapan mengolah siswa sedapat mungkin dikondisikan belajar secara kolaboratif. Pada pembelajaran kolaboratif ini siswa yang harus lebih aktif berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman, sehingga memungkinkan siswa menghadapi berbagai perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama. Siswa saling bekerjasama, saling membantu mengerjakan hasil tugas terkait dengan materi yang sedang dipelajari dalam satu kelompok untuk kemudian dipresentasikan atau dilaporkan kepada guru

f) Menyimpulkan

Kegiatan menyimpulkan merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah, bisa dilakukan bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau bisa juga dengan dikerjakan sendiri setelah mendengarkan hasil kegiatan mengolah informasi.

g) Menyajikan

Hasil tugas yang telah dikerjakan bersama-sama secara kolaboratif dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu. Yang sebelumnya di konsultasikan terlebih dulu kepada guru. Pada tahapan ini walaupun tugas dikerjakan secara berkelompok, tetapi sebaiknya hasil pencatatan dilakukan oleh masing-masing individu.

h) Mengkomunikasikan

Pada kegiatan akhir diharapkan siswa dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok dan atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama. Kegiatan mengkomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar siswa mengetahui secara benar apakah jawaban yang telah dikerjakan sudah benar atau ada yang harus diperbaiki.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *scientific* adalah suatu pendekatan pembelajaran ilmiah dengan menggunakan 3 ranah penilaian yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan yang diharapkan dapat membentuk karakter dari dalam diri siswa dengan langkah pendekatan *scientific* yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengolah, menyimpulkan, menyajikan dan mengkomunikasikan.

b. Pembelajaran Tematik Terpadu

1) Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Prastowo (2013: 125) pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran.

Menurut Trianto (2011: 147) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan

tema – tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sejalan dengan itu, Rusman (2012: 255) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang rancang oleh guru dengan memadukan beberapa mata pelajaran yang disesuaikan menjadi satu tema atau topik pembicaraan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan membuat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata dilingkungan siswa.

2) Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012: 258) sebagai suatu model pembelajaran disekolah dasar, Pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut, yaitu:

- a) Berpusat pada siswa.
Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek

belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b) Memberikan pengalaman langsung.
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada suatu yang nyata (kongkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- d) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Bersifat flexible.
Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimanapun guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- f) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
Siswa diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran tematik adalah a) Berpusat pada siswa, b) Memberikan pengalaman langsung, c) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, d) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, e) Bersifat flexible, f) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan g) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

b. Penilaian Otentik

Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Menurut Komalasari (2011: 145) penilaian merupakan kegiatan mengumpulkan informasi sebagai bukti untuk dijadikan dasar menetapkan terjadinya perubahan dan derajat perubahan yang telah dicapai sebagai hasil belajar siswa.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2011: 23) berpendapat bahwa penilaian merupakan suatu proses sistematis dalam pengumpulan , analisis, dan penafsiran informasi untuk menentukan seberapa jauh seorang siswa dapat mencapai tujuan pendidikan.

Selanjutnya menurut Siggins (dalam Nurgiantoro, 2011: 23) penilaian otentik merupakan penilaian kinerja (performansi) yang meminta pembelajar untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi tertentu yang merupakan penerapan pengetahuan yang dikuasainya.

Menurut Ormiston (Kemendikbud, 2013: 243) asesmen otentik terdiri dari berbagai teknik penilaian. Pertama, pengukuran langsung keterampilan siswa yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja. Kedua, penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks. Ketiga, analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon siswa atas perolehan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang ada.

Wiggins (Kemendikbud, 2013: 243) menegaskan bahwa :

“Metode penilaian tradisional untuk mengukur prestasi, seperti tes pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan, dan lain-lain telah gagal mengetahui kinerja siswa yang sesungguhnya. Tes semacam ini telah gagal memperoleh gambaran yang utuh mengenai sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka di luar sekolah atau masyarakat”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penilaian otentik adalah suatu penilaian secara nyata yang berupa penilaian kinerja atau perfomansi siswa untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi yang dimilikinya dan diukur langsung dari segi sikap, keterampilan dan pengetahuan.

B. Belajar, Aktivitas Belajar, Dan Hasil Belajar

1. Teori Belajar

belajar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang semua itu baik bagi dirinya maupun orang lain dalam kehidupan bermasyarakat. Banyak teori tentang belajar yang telah dikembangkan oleh para ahli, yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme.

Salah satu teori belajar yang banyak digunakan pada saat ini adalah teori belajar konstruktivisme. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pendidikan saat ini menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang berorientasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Seperti yang dikemukakan Budianingsih (2005: 58), bahwa belajar menurut pandangan konstruktivistik merupakan suatu proses pembentukan

pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh pembelajar yang harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang harus dipelajari.

Rakhmat, dkk. (2006: 49) mengemukakan bahwa:

“Belajar adalah kegiatan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru baik dilakukan sengaja maupun secara kebetulan. Belajar dapat melibatkan kegiatan penguasaan informasi baru atau keterampilan, berbagai sikap baru, pengertian, atau nilai. Belajar biasanya disertai perubahan perilaku yang terjadi di dalam dan sepanjang kehidupan”.

Hal ini diperkuat oleh Gagne (dalam Suprijono, 2009: 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan tingkah laku tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Orang yang belajar makin lama makin dapat mengerti akan hubungan-hubungan dan perbedaan dari apa yang dipelajari. Menurut Syah (2002: 113) belajar adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Sedangkan menurut Ahmadi (2004: 128) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari beberapa pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha mencari dan

menemukan hal-hal baru sehingga membuat perubahan tingkah laku di dirinya dalam kehidupan nyata di lingkungan sekitarnya.

2. Aktivitas Belajar

Sardiman (2011: 95) menyatakan bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak akan mungkin berjalan dengan baik.

Menurut Rosseau (dalam Sardiman, 2011: 100) aktivitas adalah segala pengetahuan yang diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri yang melibatkan kerja pikiran serta fisik.

Menurut Hamalik (2001: 28) aktivitas adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Ini berarti aktivitas tidak terbatas pada aktivitas pada aktivitas fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Sementara itu, Sardiman (2011: 100) mengemukakan bahwa aktivitas adalah kegiatan interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang melibatkan fisik dan pikiran. Kaitan keduanya akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Sedangkan menurut Kunandar (2011: 277) mendefinisikan aktivitas siswa sebagai keterlibatan siswa dalam bentuk partisipasi, minat, perhatian, dan

presentasi dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Dari beberapa pengertian tentang aktivitas belajar yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pikiran dalam bentuk partisipasi, minat, perhatian, dan presentasi, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku siswa yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Menurut Hamalik (2001: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan motoris. Unsur subjektif adalah rohaniah, sedangkan motoris adalah jasmaniah. Hasil belajar akan tampak pada pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apersepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.

Menurut Dimiyati (2002: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Bloom (dalam Suprijono, 2009: 8) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis,

penilaian). Domain afektif (menerima, menanggapi, menilai, mengelola, menghayati). Domain psikomotor (menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi).

Sejalan dengan pendapat di atas, Sukmadinata (2007: 102) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa terhadap pembelajaran.

Hasil belajar dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu: (a) Informasi verbal, kategori informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan secara lisan pengetahuannya tentang fakta-fakta. Dapat diperoleh melalui membaca buku, dll. Informasi ini dapat diklasifikasikan sebagai fakta atau prinsip; (b) Keterampilan intelektual, kategori keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Dapat diperoleh melalui belajar. Karena dengan belajar kita akan dapat memperoleh pengetahuan serta wawasan; (c) Strategi kognitif, kategori strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam, dan membuat analisis yang memungkinkan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir anak akan terarah; (d) Sikap, kategori sikap adalah kecenderungan untuk merespon secara tepat terhadap stimulus atau dasar penilaian terhadap stimulus tersebut. Responnya dapat berupa respon negatif ataupun positif yaitu tergantung kepada penilaian terhadap objek yang dimaksud; (e) Keterampilan motorik, keterampilan motorik pada seseorang dapat dilihat dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

Mulyasa (2013: 147) menjelaskan bahwa aspek sikap meliputi :tanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, bersikap santun, kompetitif, dan jujur. Sedangkan dalam kompetensi inti, sikap yang diharapkan muncul pada siswa meliputi : jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri.

Dari beberapa pengertian tentang hasil belajar yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar, dengan indikator domain kognitif antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian, domain afektif (jujur, tanggung jawab, santun, dan percaya diri) antara lain: menerima, menanggapi, menilai, mengelola, menghayati), dan domain psikomotor antara lain: menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi. Pada skripsi ini, hasil belajar siswa akan difokuskan pada hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa.

C. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Penerapan metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan suatu metode pembelajaran yang baik, tergantung pada tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang diajarkan, dan kemampuan guru dalam mengajarkan menggunakan metode yang dipilih. Menurut Amri (2013: 29) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Menurut Hamdani (2011: 80) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa yang berlangsung dalam interaksi edukatif.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam penyampaian

materi kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal.

2. Macam – macam Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Menurut Amri (2013: 29) macam – macam metode pembelajaran meliputi : a) metode ceramah; b) metode latihan; c) metode tanya jawab; d) metode karya wisata; e) metode demonstrasi; f) metode *role playing*; g) metode diskusi; h) metode resitasi; i) metode eksperimen; dan j) metode proyek.

Menurut Zain (2006: 93) macam – macam metode pembelajaran adalah : 1) metode proyek; 2) metode eksperimen; 3) metode resitasi; 4) metode diskusi; 5) metode bermain peran; 6) metode demonstrasi; 7) metode problem solving; 8) metode karya wisata; 9) metode tanya jawab; dan 10) metode ceramah.

Dari pendapat macam – macam metode pembelajaran di atas, maka penulis menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Menurut Huda (2013: 115) *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari

dimensi pendidikan individu maupun sosial yang membantu masing – masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.

Menurut Amri (2013: 29) metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari.

Menurut Uno (2007: 26) melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran – peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peranan tokoh, baik hidup maupun mati dalam suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, dengan harapan agar siswa dapat memecahkan

masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Mansyur (dalam Sagala, 2010: 231), metode *Role Playing* mempunyai kelebihan yaitu:

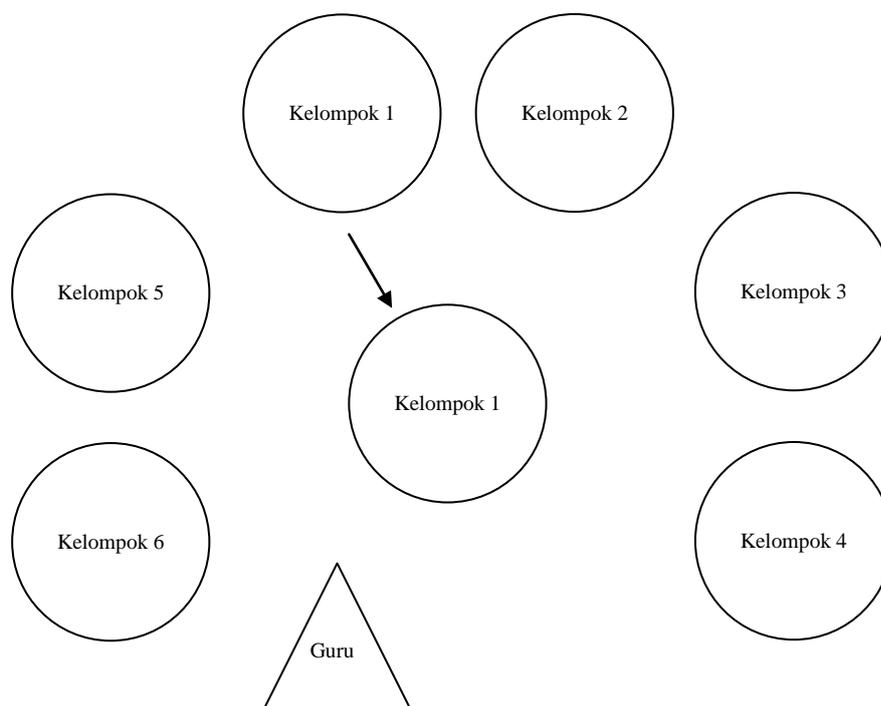
1) Kelebihan Metode *Role Playing* yaitu :

- a) Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terdapat disiswa dapat dibina sehingga muncul seni dari sekolah.
- d) Kerja sama dengan pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang.

2) Kelemahan Metode *Role Playing* yaitu :

- a) Sebagian siswa yang tidak ikut bermain drama mereka kurang aktif.
- b) Banyak memakan waktu
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas
- d) Kelas yang lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang bertepuk tangan.

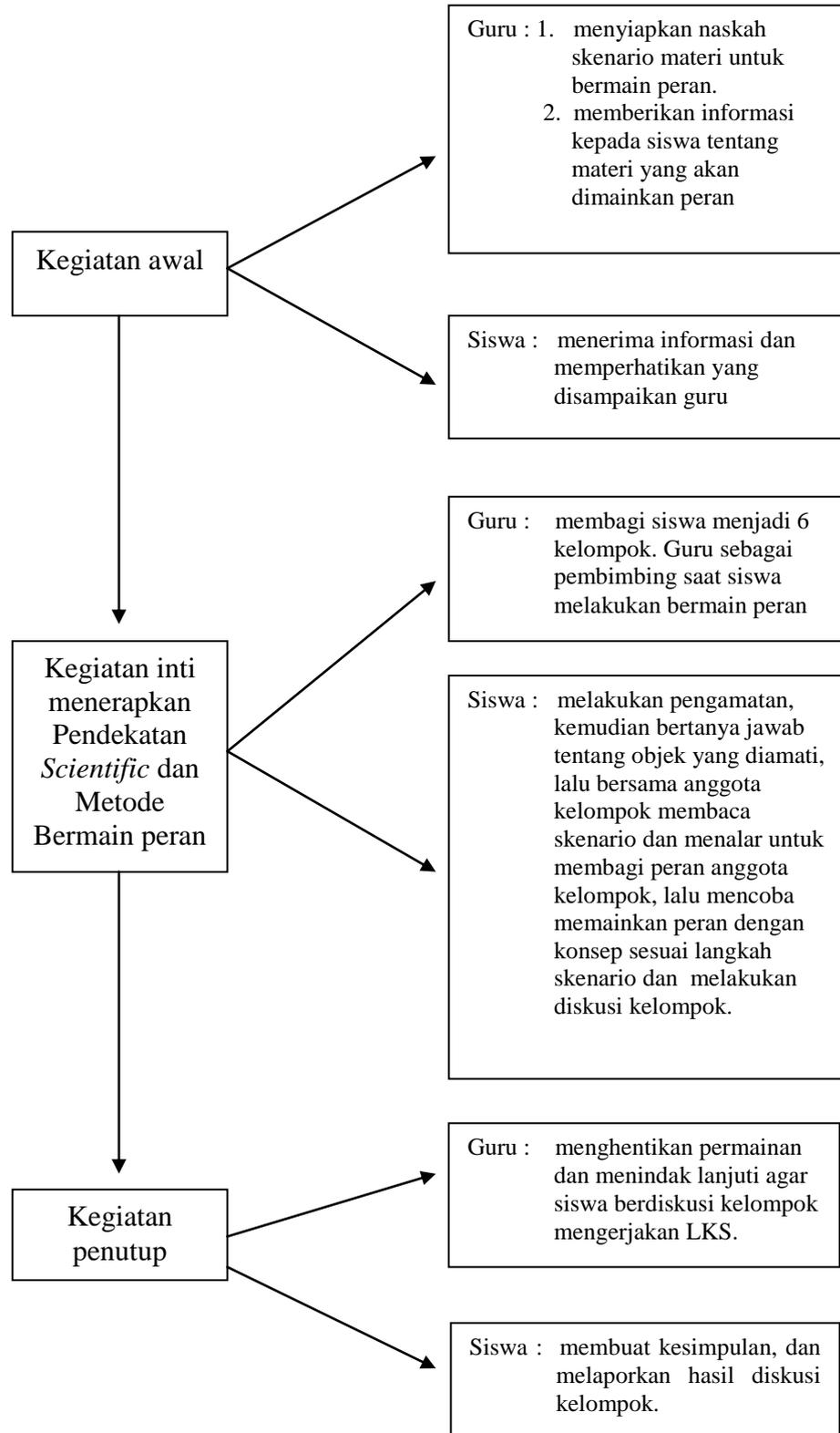
c. **Konsep Gambar Metode *Role Playing***



Gambar 1. Konsep *Role Playing* di dalam Kelas.

Gambar di atas menerangkan bahwa setiap kelompok menyesuaikan bangku yang ada di dalam kelas. Pada metode bermain peran ini siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Untuk bermain peran ini, guru mempersiapkan terlebih dahulu skenario atau naskah cerita yang akan diperankan oleh masing-masing anggota kelompok. Ketika kelompok 1 mendapat undian bermain peran pertama kali, maka kelompok 1 maju kedepan tepat berada di tengah-tengah antara kelompok lainnya. Begitu seterusnya untuk undian 2 sampai dengan 6. Guru mengawasi dan membimbing siswa memberikan aturan main untuk memulai, membenarkan cara siswa yang salah ketika bermain perannya dan menghentikan bermain peran. Posisi guru menyesuaikan dan berpindah.

d. Skenario Gambar *Role Playing*



Gambar 2. Skenario *Role Playing* di dalam Kelas

e. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

Menurut Zain (2006: 115) langkah - langkah penggunaan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan
 - a) Menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan di perankan.
 - b) Memilih para pelaku.
 - c) Mempersiapkan pelaku untuk menentukan peranan masing - masing.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Siswa bermain peran.
 - b) Akhiri permainan peran dengan diskusi tentang jalan cerita, atau pemecahan masalah selanjutnya.
- 3) Evaluasi (tindak lanjut)
 - a) Siswa diberi tugas untuk menilai atau memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran.
 - b) Siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil dari bermain peran ini

Dari uraian di atas, langkah - langkah penggunaan metode *Role Playing* adalah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Guru harus mengikuti langkah - langkah di atas agar kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini dapat terlaksana dengan baik.

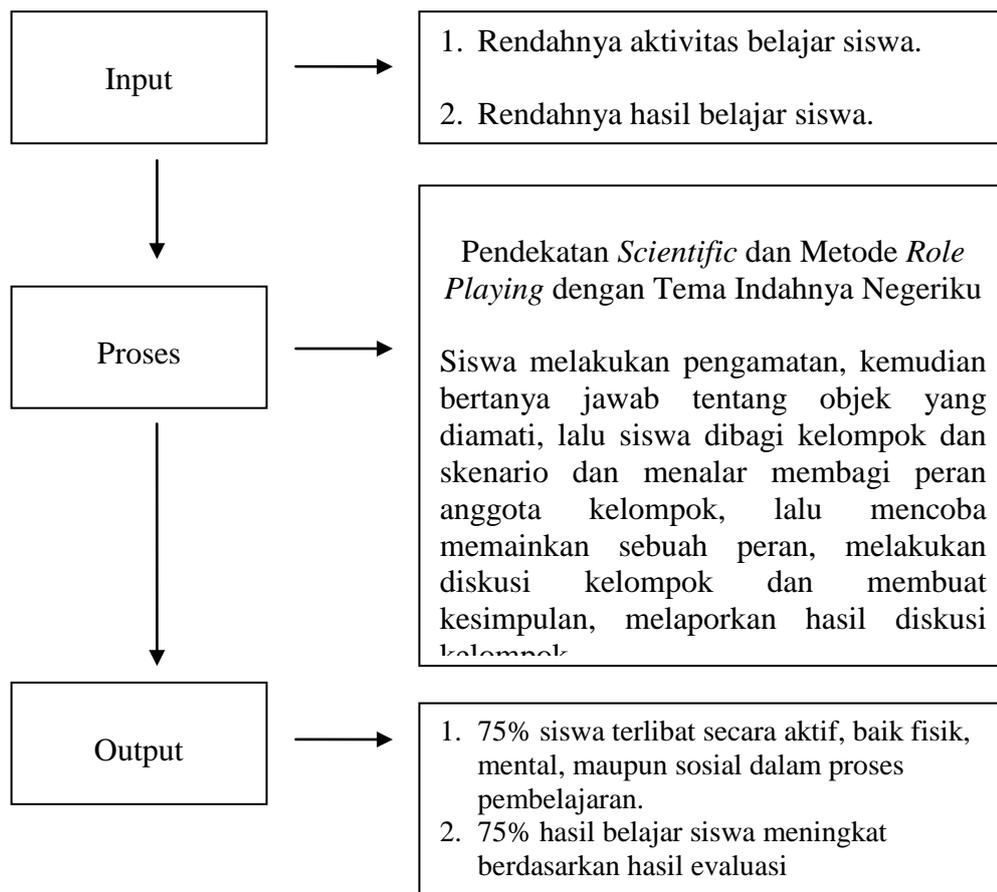
D. Kerangka Pikir

Kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan *scientific* dan penilaian otentik diharapkan dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dengan penilaian yang mengarah ke dalam aspek afektif, psikomotor dan kognitif. Dengan Kurikulum 2013 langkah yang harus dilakukan guru kepada siswa adalah dengan merangsang siswa untuk mengamati, menanya, menalar,

mencoba, dan mengkomunikasikan atau mengaplikasikan materi yang diajarkan dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka siswa dapat secara langsung memerankan tokoh dengan situasi bermain sambil belajar sehingga materi yang diberikan guru lebih menyenangkan dan menarik siswa menjadi lebih giat belajar.

Kerangka pikir dapat dilihat berdasarkan gambar berikut :



Gambar 3. Kerangka Pikir Penerapan Metode *Role Playing*

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran tematik tema indahny negeriku dengan memperhatikan langkah-langkah penerapan metode *role playing* secara tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014”.