

BAB II

KAJIAN PUSAKA

A. Kajian Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁷ Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar adalah tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan yang akan datang.

Selanjutnya Morgan dan kawan-kawan menyatakan, bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Pernyataan ini senada apa yang dikemukakan oleh para ahli bahwa belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku disebabkan adanya reaksi terhadap suatu situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi dalam diri seseorang.⁸

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan adanya ciri belajar, yaitu:

- a. Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan perilaku.
- c. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- d. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Horward Kingsley hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu:

⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, h. 39 11 Ibid, h. 237

⁸ Ibid,h.237

1. Keterampilan dan Kebiasaan.
2. Pengetahuan dan Pengertian.
3. Sikap dan Cita-cita.

Sedangkan Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak terdiri dari enam aspek yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.⁹

2. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Proses Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar di bedakan atas dua kategori, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor Internal Yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis atau jasmani individu, baik yang bersifat bawaan/hereditas maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan,

⁹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, cet v, 2010. h.14

pendengaran, struktur badan dan sebagainya. Faktor internal lain yaitu faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, yang terdiri dari faktor intelektual (faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat serta faktor actual yaitu kecakapan yang nyata, seperti prestasi). Faktor psikologis lain yaitu faktor non intelektual yaitu komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, kebutuhan, motivasi, konsep diri, penyesuaian diri, emosional dan sebagainya

b. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal Yaitu faktor-faktor yang berasal dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga¹⁰ budaya, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, faktor lingkungan fisik contohnya fasilitas belajar di rumah, di sekolah, iklim dan faktor spiritual serta lingkungan keluarga. Faktor yang berasal dari dalam individu (internal), baik yang bersifat intelektual maupun non intelektual, mempunyai peranan penting dalam belajar. Karena belajar merupakan proses aktif, dimana individu tidak hanya menerima, tetapi dituntut pula untuk berolah pikir, rasa untuk memperoleh, memahami dan menguasai materi yang dipelajarinya.

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa. Yaitu: aspek fisiologis (jasmani, mata dan telinga) dan aspek psikologis (intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa).

¹⁰ Baharuddin , Op.Cit, h.19

- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Yaitu: lingkungan sosial (keluarga, guru, masyarakat, teman) dan lingkungan non-sosial (rumah, sekolah, peralatan, alam).
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran, yang terdiri dari pendekatan tinggi, pendekatan sedang dan pendekatan rendah.

3. Upaya atau Strategi Peningkatan Hasil Belajar

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, upaya tersebut akan mempengaruhi dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku, perilaku mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap kemampuan berfikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi.¹¹

B. Kajian Tentang *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya

¹¹ Indri, Saputra Wandura, *Penerapan Model Pembelajaran* . Kecamatan Dumai Selatan. 2017

pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupann peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.¹²

Role Play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Sebagai suatu strategi pembelajaran, role play mempunyai beberapa pendekatan. Ketika seorang guru berkeinginan untuk menggunakan salah satu pendekatan serta opsi yang tersedia didasarkan pada persepsi siswa, tujuan pendidikan, serta jumlah waktu yang tersedia. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam role play.

A. Role play sederhana

Role play ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk suatu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbicarakan suatu isu, siswa sering langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan siswa akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama.

B. Role play Latihan

Role play tipe ini merupakan role play berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki role paly. Tipe ini biasanya melibatkan

¹² Hasan Basri, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*. Volume 1 Nomor 1 Juli 2017

pendekatan “ bagaimana caranya” Sebagai 12 contoh : bagaimana caranya menggunakan telepon, memperlakukan diri dalam sebuah interview, belajar cara medis untuk mendampingi orang yang sakit, atau mengatasi berbagai hubungan antara majikan. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya kedalam situasi tersebut. Sebagai contoh, jika mereka akan melakukan suatu interview, mereka mungkin perlu mengetahui tentang beberapa hal, seperti : bergerak dalam bidang apa pabrik tersebut, perincian tentang pembayaran serta persyaratan-persyaratan.

C. Role play yang diperpanjang Disini peserta membutuhkan baik briefing tentang problem atau scenario serta briefing tentang peran mereka sendiri. Siswa mungkin mengandaikan peran komunitas dan peran professional. Contohnya : penelitian tentang isu lingkungan mungkin melibatkan peran-peran individual yang diandaikannya (contoh, sebagai pimpinan suatu komite), peran berpasangan (dua ilmuan), dan peran-peran kelompok. Waktu pelaksanaan role play yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam samapi sehari penuh atau lebih lama lagi.

2. Langkah-Langkah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.

Langkah-Langkah Keberhasilan model pembelajaran melalui role play tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Prosedur role play ada Sembilan langkah yaitu :

a) Pemanasan (warning up)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

b) Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya

c) Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.

d) Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat dan pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.

e) Memainkan peran (manggung)

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Dan guru melihat sejauh mana peran yang dimainkan yang sesuai dan tidak sesuai prosedur.

f) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

g) Memainkan peran ulang

Dalam permainan peran ulang atau peran kedua siswa harus dapat memainkan perannya sesuai dengan scenario.

h) Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi dan evaluasi kedua di langkah kedelapan ini pembahasannya lebih diarahkan pada realitas.

i) Berbagai pengalaman dan kesimpulan.¹³

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

a. Kelebihan

Dimana kelebihan strategi Role play dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat sitimulus (sknario) karena satu kelebihannya. Metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. dengan alasan antara lain:

1. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
2. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
3. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
4. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
5. Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja

¹³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta PT Bumi Aksara, 2011, h. 26

b. Kekurangan

Disamping kelebihan yang dimiliki metode role play ini ada juga kelemahannya. Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode *Role Playing* dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan di antaranya :

1. Apabila perannya diberikan kepada siswa tidak cocok dengan karakternya, ataupun siswa tidak mampu menjalankan peran yang diberikan maka perannya akan gagal dan hasilnya pun gagal
2. Apabila tidak menguasai skenario maka perannya juga tidak biasa menggambarkan tujuan yang diinginkan.
3. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
4. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
5. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
6. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
7. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

4. Peran Guru Terhadap Pembelajaran *Role Playing*

Peran guru dalam penelitian tindakan kelas ini memuat tentang standar pelaksanaan yang dilakukan oleh guru pada pembelajaran. Adapun indikator peran keberhasilan guru, yaitu:

1. Membangun aturan dasar

2. Mengemukakan tujuan pembelajaran
3. Membuat langkah-langkah yang jelas
4. Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas
5. Menggambarkan skenario atau situasi
6. Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas
7. Menggambarkan skenario atau situasi
8. Mengoleksi peran
9. Memberi Informasi yang cukup
10. Menjelaskan peran guru dalam role play
11. Memulai role play secara bertahap
12. Menghentikan role play dan memulai kembali jika perlu
13. Bertindak sebagai pengatur waktu¹⁴

C. Hubungan Antara Peningkatan Hasil Belajar dengan *Role Playing*

Dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhhluk Hidup Dengan Lingkungannya" bahwa Perencanaan metode pembelajaran *role playing* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada observasi awal sangat menentukan tingkat keberhasilan target yang diharapkan. Gambaran perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan memperhatikan tahapan *role playing*. Setelah dilaksanakan tindakan hingga tiga siklus, kinerja guru terhadap perencanaan pembelajaran mencapai target yang telah ditentukan dengan persentase 96%. Hal tersebut dapat dilihat pada aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang,

¹⁴ Suharsismi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011

dan keterlibatan peserta didik yang terus meningkat dalam setiap tindakannya.¹⁵

Dalam hal ini peneliti merekomendasikan metode *role playing* dikarenakan bahwa Penerapan metode *role playing* dapat mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berikutnya dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Metode Role Playing untuk Waru Sidoarjo" bahwa Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.¹⁶ Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS di SDN Tambakrejo II juga dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dan penerapan metode *role playing* dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Respon siswa dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* antara lain: Siswa menjadi antusias, siswa menjadi lebih paham dengan materi.¹⁷

Dalam hal ini peneliti berharap bahwa dalam penelitian tindakan kelas ini, guru dapat dijadikan sebagai peneliti dan penanggung jawab penuh. Guru dalam hal ini mampu terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Keempat tindakan tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Hal ini merupakan salah satu ciri dari penelitian tindakan kelas.

¹⁵ Bundu, P. *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains-SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan. 2006

¹⁶ Hanifah, N. *Memahami penelitian tindakan kelas*. Bandung: UPI PRESS (2014).

¹⁷ Amalik, O. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara (2001).

Adapun dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang" bahwa Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, hal ini dapat dilihat dari data aktivitas guru dan aktivitas siswa, yaitu adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II sebesar 22,2%, dan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,0%. Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.¹⁸ Adapun peningkatan persentase ketuntasan individu adalah 77,8%, sedangkan peningkatan persentase secara klasikal adalah 91,7%. Pembelajaran *role playing* sangat membantu dalam pembelajaran karena itu penggunaan *role playing* dapat memperbiki hasil belajar siswa.¹⁹

Dalam hal ini peneliti mengemukakan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai evaluasi ini tidak terlepas dari aktivitas siswa dan guru yang memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* yang berbeda pada tiap pertemuan. Sesuai dengan pendapat Miarso bahwa *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *role playing* dapat memberikan informasi secara tepat dan benar, sehingga motivasi dapat timbul dan berkembang.

Jadi hubungan erat antara metode pembelajaran *role playing* bila dikaitkan pada peningkatan belajar siswa sangat membantu, dikarenakan bahwa

¹⁸ Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media. (2006).

¹⁹ Pamungkas. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi 2012.

saat penerapan metode *Role Playing* ini, siswa cenderung menjadi lebih aktif. Hal ini memberikan peningkatan kemampuan baru pada siswa dalam berdiskusi, argumentasi, deskripsi, dan berpikir sistematis. Di samping itu muncul karakter berempati, sabar, dan punya solidaritas yang baik. Selain itu terdapat peningkatan nilai pada siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa. Walaupun penerapan metode pada mata pelajaran ini menghasilkan beberapa peningkatan aspek yang mendukung keberhasilan pembelajaran namun perlu adanya tinjauan ulang mengenai kesesuaian metode pembelajaran *Role Play* dengan mata pelajaran lainnya