

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Secara etimologi, metode berasal dari kata *Method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan.¹ Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi intruksional. Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²

Menurut J.R. David, metode adalah *a way in achieving something* (cara untuk mencapai sesuatu). Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.³

Berdasarkan uraian di atas dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran baik dilakukan secara kelompok atau individu agar siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

¹Muh. Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud Tinjauan Teoritik Dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruuz Media, 2016), h. 161

²Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Ciputat: Referensi, 2013), h. 145

³Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2007), h. 49

Syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Metode yang digunakan guru harus dapat membangkitkan motivasi, minat dan gairah belajar siswa.
- b. Metode yang digunakan harus dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut seperti melakukan inovasi dan eksplorasi.
- c. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karyanya.
- d. Metode yang digunakan harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
- e. Metode yang digunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
- f. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Beberapa pertimbangan yang mesti dilakukan oleh pengajar dalam memilih metode pembelajaran secara tepat dan akurat. Pertimbangan tersebut mesti berdasarkan pada penetapan sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Pengetahuan awal siswa
- c. Bidang studi, pokok bahasan dan aspek
- d. Alokasi waktu dan sarana penunjang
- e. Jumlah siswa
- f. Pengalaman dan kewibawaan pengajar.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyajikan atau menyampaikan suatu materi yang diajarkan kepada peserta didik dengan memperhatikan pertimbangan-pertimbangan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

⁴*Ibid.*, h. 49-50

⁵Martinis Yamin, op.Cit , h. 34

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakainya sering disilih gantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.⁶

Dalam pembelajaran berbasis masalah, perhatian pembelajaran tidak hanya pada perolehan pengetahuan deklaratif, tetapi juga perolehan pengetahuan prosedural. Oleh karena itu penilaian tidak hanya cukup hanya dengan tes. Penilaian dan evaluasi yang sesuai dengan metode pembelajaran berbasis masalah adalah menilai pekerjaan yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil penyelidikan mereka.

Metode bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topic atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang di lakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.⁷

Teknik *Role Playing* dengan sandiwara. Dengan metode ini dimaksudkan “mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan dimana siswa dituntut serta dalam memaikan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial. Pada dramatisasikan ini biasanya anak-anak sebagai pelaku untuk mendramatisasikan segala peristiwa atau keadaan yang berkenaan dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam.

⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2008), h. 86.

⁷ Martinis Yamin, *Profesionalisme Guru Dan Implementasinya KTSP*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h. 152.

3. Tujuan Pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran sebagai satu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan prilaku dirinya dan prilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan prilaku manusia yang berguna sebagai saran bagi siswa untuk :

- 1) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karna ia akan mendapatkan dari dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, tetangga, lingkungan sosial dan lain-lain.
- 2) Menghargai pendapat orang lain
- 3) Membantu untuk menghilangkan perasaan malu, rendah diri, keseganan, dan kemurungan pada anak.
- 4) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.⁸

Guru menggunakan teknik ini dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain dan toleransi sehingga dapat mengurangi terjadinya perselisihan dalam pergaulan.

4. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Role Playing*

Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam, karya Armai Arif dalam buku ini dijelaskan prosedur pelaksanaan sebelum dilaksanakannya metode role playing yang meliputi:

- 1) Menentukan secara pasti situasi masalah
- 2) Menentukan prilaku atau peranan,
- 3) Permainan peranan dimulai,

⁸ Ismail. SM dan Lift Ma'sumah, *op.cit.*,h. 6.

- 4) Menghetikan peranan setelah mencapai klimaks,
- 5) Menganalisa dan membahas permainan peran,
- 6) Mengadakan evaluasi.⁹

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persiapan siswa tetang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

5. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Kelebihan metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah:

- 1) Siswa dapat kesempatan terlibat sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat
- 2) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah,
- 3) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka
- 4) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian siswa.
- 5) Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.¹⁰

Adapun kelemahan metode ini adalah:

- 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran
- 2) Memerlukan persiapan yang lebih teliti dan matang
- 3) Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan karna alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya dan sebagainya.
- 4) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.¹¹

⁹ Armai Arief, *op. cit.*, h. 181.

¹⁰ Basyiruddin Usman, *op., Cit.*, h., 52.

¹¹ *Ibid.*, h. 53.

B. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Nana sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹² Selanjutnya kusnandar mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang tersusun secara terencana, baik berupa tes tertulis, tes lisan ataupun tes perbuatan.¹³ Sedangkan menurut Agung, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menguasai sejumlah materi pelajaran yang telah diajarkan guru kepada peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan setelah siswa mengalami proses belajar mengajar di sekolah dalam bentuk nilai atau angka.

Damayanti dan Moedjiono, membagi ciri-ciri hasil belajar atas tiga macam yaitu:

- a. Hasil belajar memiliki kepastian berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap atau cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- c. Memiliki dampak pengajaran.¹⁵

¹²Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2007), h. 22

¹³ Kusnandar, *Guru Professional*, (Jakarta: Rajawali Press, 2008), h. 2

¹⁴ Agung A. Gede, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Singaraja: Ikip, 2005), h. 75

¹⁵Damayanti & Moedjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Reineka Cipta, 2007), h. 19

Berdasarkan ciri-ciri hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa tercapai suatu hasil belajar memiliki ciri adanya perubahan dari segi mental, jasmani dan keterampilan dan menunjukkan perkembangan dalam pembelajaran.

Hasil belajar dalam kontekstual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat dilihat dari apa yang dicapai siswa, baik dari hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Benyamin S. bloom secara garis besar membagi hasil belajar dalam tiga ranah yakni:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi: gerakan reflex, keterampilan dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁶

Jadi, suatu proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai ke tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan/ingatan, ranah afektif berkaitan dengan perubahan baik sikap siswa, dan ranah kognitif yang berkaitan dengan keterampilan siswa

¹⁶Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 44

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya. Selanjutnya dari informasi tersebut, guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor dari dalam (*Internal*) dan faktor dari luar (*Eksternal*).

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak yang dapat mempengaruhi akademik anak. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam yakni:

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan panca indera seperti keadaan badan dan panca indera. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya. Untuk menempuh studi yang baik, siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Adapun upaya memelihara kesehatan tubuh adalah dengan cara mengatur pola makan sehat, pola tidur dan olahraga secara teratur.

Panca indera merupakan pemegang peranan penting dalam proses pembelajaran seperti mata dan telinga karena sebagian besar hal-hal yang dipelajari oleh manusia pasti selalu melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, seorang anak yang memiliki kecacatan fisik atau bahkan cacat mental akan menghambat dirinya dalam menerima pelajaran sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar anak tersebut.¹⁷

2) Faktor Psikologis

Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor *Intelegence* dan faktor sifat. Pada umumnya, prestasi belajar yang ditampilkan siswa berkaitan dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Adapun hakikat *Intelligence* adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan objektif.

Taraf *Intelligence* sangat mempengaruhi kemampuan akademik seorang siswa, dimana siswa yang memiliki taraf kecerdasan yang tinggi mempunyai peluang yang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf kecerdasan yang rendah akan mengalami prestasi belajar yang rendah. Namun, bukanlah sesuatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf kecerdasan yang rendah memiliki prestasi yang tinggi, begitupun sebaliknya.¹⁸

¹⁷Wirawan Sarwitos, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Rajawali Press, 2001), h. 204

¹⁸ Suharsimi Arikunto & Safridun, *Valuasi Program Pedoman Teoritis, Praktis Pendidikan* (Jakarta: Bimu Aksara, 2004), h. 275

Faktor sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap yang pasif, rendah diri dan kurang percaya diri merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan prestasi belajar siswa. Sikap siswa yang positif terhadap pelajaran di sekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar di sekolah.¹⁹

b. Faktor Eksternal

Selain faktor dari dalam diri siswa, ada beberapa hal lain dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi kemampuan hasil belajar siswa antara lain:

1) Faktor Lingkungan Keluarga

- a) Faktor sosial ekonomi keluarga. Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik mulai dari buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.
- b) Pendidikan orang tua. Orang tua yang memiliki jenjang pendidikan tinggi lebih cenderung memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan orang tua yang tidak memiliki jenjang pendidikan yang tinggi.²⁰

2) Faktor Lingkungan Sekolah

- a) Sarana dan prasarana. Kelengkapan fasilitas sekolah seperti papan tulis, meja, kursi, buku pelajaran, perpustakaan, ruang lab, alat teknologi, sirkulasi udara, dan lingkungan sekitar dapat mempengaruhi hasil belajar mengajar.²¹
- b) Kompetensi guru dan siswa. Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih hasil belajar. Kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai kinerja yang baik dari para penggunanya akan sia-sia belaka. Bila seseorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik disekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas maka siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan.

¹⁹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 39

²⁰Wirawan Sarwitos, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Rajawali Press, 2001), h. 206

²¹*Ibid*, h. 209

Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk terus menerus meningkatkan kemampuan belajarnya.²²

- c) Kurikulum dan metode mengajar. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Faktor yang paling penting adalah faktor guru. Jika guru mengajar dengan metode pembelajaran yang aktif, bijaksana, tegas, memiliki disiplin tinggi dan mampu membuat siswa menjadi senang akan pelajaran, maka kemampuan akademik siswa akan cenderung tinggi, paling tidak siswa tersebut tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.²³

Berdasarkan faktor lingkungan sekolah tersebut dapat dijelaskan bahwa adapula faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam lingkungan sekolah yaitu sarana dan prasarana yaitu berkaitan dengan kelengkapan fasilitas, kompetensi guru dan siswa berkaitan dengan kemampuan guru dalam pembelajaran, kurikulum dan metode mengajar berkaitan dengan cara guru mengajar dengan metode pembelajaran yang aktif sehingga dapat memperoleh iklim yang menyenangkan

C. Deskripsi Bidang Studi IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.²⁴

²²Kurniawati Euis, *Komparasi Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 140

²³Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 41

²⁴ Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK), h. 263

Menurut Martorella, pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “Pendidikan” daripada “transfer konsep” karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.²⁵

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan siswa di lingkungannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik, bertanggung jawab, serta demokratis. Sehingga, melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.

D. Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. penelitian yang dilakukan oleh Ihlas dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Kelas IV SDN 07 Abeli Kota Kendari*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siswa setelah siklus 1 meningkatkan

²⁵ Etin Solihatin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model. Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 14

dibandingkan tes awal yakni 59,6 menjadi 68,9 pada siklus 2 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,50.²⁶

Berdasarkan penelitian di atas penulis menganalisa terdapat titik perbedaan antara penelitian ini yang ditulis penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Ikhlas yaitu pada mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian, penelitian Ikhlas melakukan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran IPS

2. penelitian yang dilakukan oleh Asriadi yang berjudul "*Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas III Semester 1 SDN 1 Abeli Tahun Pelajaran 2012/2013.*"

hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa setelah siklus 1 meningkat dibandingkan tes awal yakni 55,7 menjadi 65,8 pada siklus 2 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,50²⁷

Berdasarkan penelitian di atas penulis menganalisa terdapat titik perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Asriadi yaitu pada fokus penelitiannya. Asriadi memfokuskan pada minat belajar siswa sedangkan penelitian ini adalah hasil belajar siswa

3. penelitian yang dilakukan oleh Azwar yang berjudul "*meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 1 Siompu.*" hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa setelah

²⁶ Ikhlas "*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Pada Siswa Kelas IV SDN 07 Abeli Kota Kendari, tahun pelajaran 2012/2013.*" (Skripsi sarjana, Jurusan tarbiyah STAIN Kendari, 2013)

²⁷ Asriadi "*Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas III Semester 1 SDN 1 Abeli Tahun Pelajaran 2012/2013.*" (Skripsi sarjana, Jurusan tarbiyah STAIN Kendari, 2013)

siklus 1 meningkat di bandingkan tes awal yakni 65,6 menjadi 70,95, pada siklus 2 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,5²⁸

Berdasarkan penelitian di atas terdapat titik perbedaan yaitu pada mata pelajaran. Azwar memfokuskan pada mata pelajaran PAI sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran IPS.

E. Kerangka Pikir

Berdasarkan metode pembelajaran *Role Playing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS dengan pertimbangan metode pembelajaran mampu mengembangkan dan menyalurkan pengetahuan serta nilai-nilai dan pengalaman belajar siswa, juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan sosial (berkelompok dan berkomunikasi) serta adanya proses belajar mengajar siswa yang lebih memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

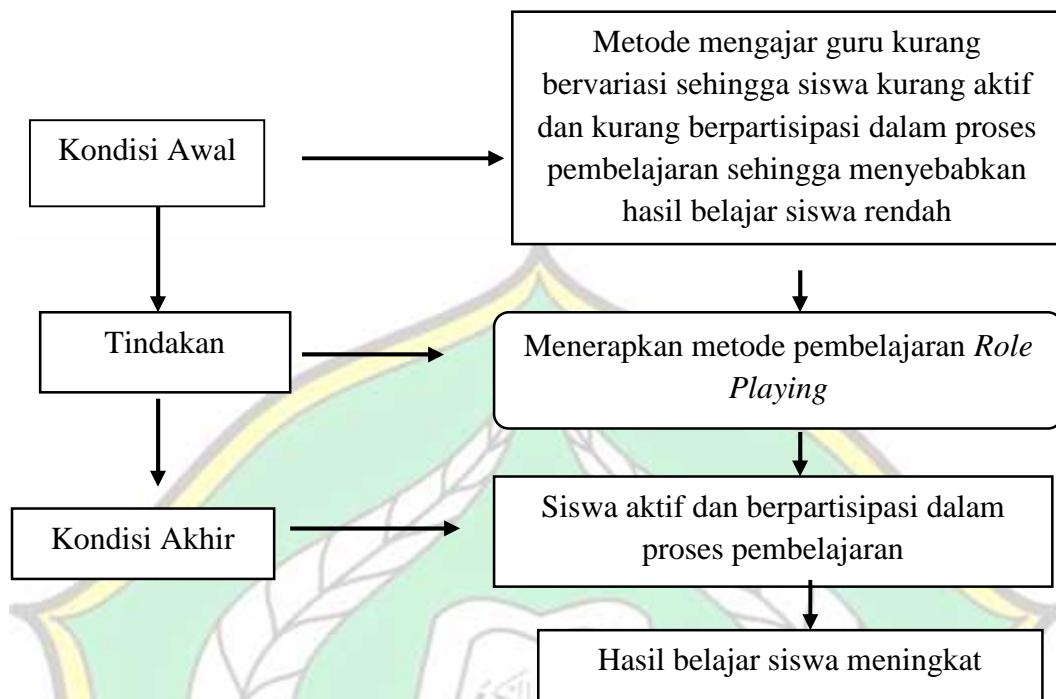
Hasil belajar adalah tingkat pencapaian yang telah dicapai oleh peserta didik terhadap tujuan yang telah ditetapkan oleh masing-masing bidang studi setelah mengikuti program pembelajaran dalam waktu tertentu.²⁹

Metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan bermain peran terkait dengan materi pembelajaran siswa pada pada baik itu masalah yang terjadi sehingga siswa memahami materi yang disajikan berdasarkan peran siswa dalam kaitannya pengalaman pembelajaran siswa terkait

²⁸ Azwar "meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 1 Siompu." (Skripsi sarjana, Jurusan tarbiyah STAIN Kendari, 2013)

²⁹ Suharsimi Arikunto, & Safrudin, *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h.269.

dengan materi pembelajarannya, dalam hal ini menumbuhkan pengetahuan yang tinggi terhadap materi.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Penjelasan dari skema di atas sebagai berikut:

Pada kondisi awal proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah yang kurang bervariasi di dalam metode tersebut sehingga siswa tidak aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan dapat mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Untuk menangani masalah tersebut perlu adanya tindakan yang sesuai dengan menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Role Playing*. Melalui model pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga pada kondisi akhir hasil belajar siswa meningkat.