

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang bersifat individu yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu dan belajar juga merupakan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan, perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Pada proses belajar perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat yaitu perubahan bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang belajar

Menurut Slameto dalam Dr. Hamdani, M.A (2017:20) menyatakan Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya, artinya bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia berada di dunia ini, karena belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batas waktu. Selanjutnya Thursan Hakim dalam Dr.Hamdani M.A (2017:21) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Hal ini berarti peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang

diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Apabila tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, orang tersebut belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain, ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Menurut Muhibbin dalam Moh.Suardi,S.Pd,.M.Pd.E(2020:15) menyatakan bahwa Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Menurut E.R. Hilgard dalam Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. (2017:3), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang baru secara berkeseluruhan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, praktek dan sebagainya.

2. Pengertian Mengajar

Menurut Moore dalam Prof. Dr. Suryono, M.Pd. & Drs. Hariyanto, M.S. (2015:17) Mengajar adalah sebuah tindakan seseorang yang mencoba untuk membantu orang lain dalam mencapai kemajuan dalam berbagai aspek seoptimal mungkin sesuai dengan potensinya, artinya kegiatan yang dilakukan dalam bentuk proses membimbing untuk mencapai suatu perubahan yang sesuai dengan kemampuan dirinya. Kemudian menurut DeQueliy dan Gazali dalam Drs. SImeto

(2020:30) Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat. Dalam hal ini pengertian waktu yang singkat sangat penting. Guru kurang memperhatikan bahwa di antara siswa ada perbedaan individual, sehingga memerlukan pelayanan yang berbeda-beda. Bila semua siswa dianggap sama kemampuan dan kemajuannya, maka bahan pelajaran yang diberikan pun akan sama pula. Hal itu bertentangan dengan kenyataan.

Selanjutnya Howard dalam Dr.Ahmad Susanto, M.Pd. (2017:20), menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan.

Dari beberapa pengertian mengajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung untuk mencapai tujuan belajar dan mencapai kemajuan yang maksimal untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik dalam Moh.Suardi, S.Pd.,M.Pd.E (2020:18) menyatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat di amati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Menurut Baharudidin dan Wahyuni dalam Moh. Suardi, S.Pd., M.Pd. E (2020:21) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar, artinya faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang di terima bukan hanya dari dalam diri sendiri saja mungkin juga dari faktor lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat.

Sedangkan menurut Nawawi dalam Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. (2017:5), hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, hasil belajar yang dimaksud yaitu nilai yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan di sekolah dalam bentuk angka selama mengikuti proses belajar mengajar yang disebut sebagai hasil keberhasilannya dalam satu pembelajaran.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang terjadi pada siswa sebagai bentuk peningkatan hasil belajar dalam mencapai suatu tingkat keberhasilan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2020:54) dalam Drs.Slameto menyatakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu.”

Slameto (2020:54-71), menjelaskan bahwa “Faktor *intern* dapat dibagi menjadi 3 faktor yaitu:

(1) Faktor Jasmaniah, meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh; (2) Faktor psikologi meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan; dan (3) faktor kelelahan”.Selanjutnya faktor *ekstern* yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu:(1) Faktor keluarga, meliputi : a) cara orang tua mendidik, b) relasi antar anggota keluarga, c) suasana rumah, d) keadaan ekonomi keluarga, e) pengertian orang tua, f) latar belakang kebudayaan;

(2) faktor sekolah, meliputi: a) model mengajar, b) kurikulum, c) ralisasi guru dan siswa, d) relasi siswa dengan siswa, e) disiplin sekolah, f) alat pelajaran, g) waktu sekolah, h) standar pelajaran di atas ukuran, i) keadaan gedung, j) model belajar,

k) tugas rumah; (3) faktor masyarakat, meliputi: a) kegiatan siswa dalam masyarakat, b) media massa, c) teman bergaul, d) bentuk kehidupan masyarakat”.

5. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce(1992) dalam Ngalimbun, S.Pd., M.Pd (2016:24-25) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/ perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Menurut Arend dalam Ngalimun, S.Pd., M.Pd (2016:25) memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas, atau praktik mengawasi anak-anak. Menurut Trianto (2010:51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan .

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berikut ini akan dijelaskan model pembelajaran yang berkaitan dalam penelitian ini.

6. Pengertian model Bermain Peran (*Role Playing*)

Role Playing (bermain peran) merupakan sebuah model yang berasal dari pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Menurut Jill Hadfield dalam Jumanta Hamdayana, S.Pd., MSi (2017:189) *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Menurut Hamzah B.Uno dalam Istrani (2015:70), model ini *pertama* dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Menurut Ramayulis dalam Istrani (2015:70) menyatakan bahwa bermain peran ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Jadi model *Role Playing* ini adalah cara mengajar yang melibatkan siswa dalam memperagakan dan mengekspresikan perasaannya dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak bosan.

A. Tujuan penggunaan bermain peran

Menurut Hamzah B.Uno dalam Istarani (2015:70) mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantus 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 dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

B. Prosedur atau langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hamzah B.Uno dalam Istarani (2015:71) mengatakan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu,

1) Pemanasan (*warming up*)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan mnguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

2) Memilih pemain (*partisipan*)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya, dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

3) Menyiapkan pengamat (*obsever*)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

4) Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, apa saja kebutuhan yang diperlukan, penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

5) Memainkan Peran

Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang seharusnya yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlanjur jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk tidak jadi masalah.

6) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul mungkin ada siswa meminta untuk bergantian peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

7. Langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*

- a. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan diampilkan.
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.

- c. Guru membagi masing-masing siswa menjadi beberapa kelompok.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakoknkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sembari mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

A. Kebaikan Model Bermain Peran

Menurut M.Basyiruddin Usman, dalam Istarani (2015:76-78) model bermain peran cocok digunakan bila mana "pelajaran yang dimaksudkan untuk menerapkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis, pelajaran tersebut dimaksud untuk melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis, untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya".

Untuk itu, keuntungan-keuntungan/kebaikan yang dipeoleh dengan melaksanakan bermain peran.

1. Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
2. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
3. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
4. Bermain peran dan perminan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.
5. Peserta didik akan mengerti sosial psikologis.

6. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.
7. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

B. Kekurangan Model Bermain Peran

Kelemahan-kelemahan/kekurangan-kekurangan penggunaan model bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut.
2. Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
3. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
4. Banyak memakan waktu.
5. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/ pengamat.
6. Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

C. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan bermain peran

Menurut Ramayulis dalam Istarani (2015:80) adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik/murid.
2. Penentuan pemeran hendaknya cara sukarela dan motivasi dari guru.
3. Jangan terlalu banyak “disutradarai”, biarkan peserta didik mengembangkan kreatifitas mereka.
4. Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan), bukan kepada baik atau tidaknya seseorang peserta didik berperan.
5. Kesimpulan dan diskusi dapat diresumekan oleh guru.
6. Bermain peran bukanlah sandiwara atau drama biasa melainkan merupakan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.

8. Hakikat pembelajaran IPS

A. Pengertian IPS

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang berespek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Menurut Zuraik dalam Dr. Ahmad Susanto, M.Pd (2017: 138) hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin.

Defenisi IPS menurut Jarolimek (2017:141) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal. Artinya dalam hal ini menekankan pada upaya pembentukan moral anak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang berperan serta dalam kelompok hidupnya.

9. Materi Pembelajaran

Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat

Kegiatan ekonomi meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga kegiatan ekonomi ini saling berkaitan satu sama lain. Satu kegiatan ekonomi terhambat, akan mengganggu kegiatan ekonomi lainnya.

1. Produksi

Apakah produksi? Amatilah kegiatan ekonomi seorang petani! Petani menanam padi di sawah, lalu memberi pupuk, dan menyiangi rumput yang

tumbuh di sela-sela tanaman padi. Setelah bulir-bulir padi mulai bernas, petani mengusir burung-burung yang berusaha makan bulir-bulir padi itu. Saat padi menguning, itulah saatnya petani memanen. Hasil panen lalu dijual.

Dari ilustrasi tersebut, si petani telah melakukan kegiatan produksi. Jadi, produksi adalah kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Berikan contoh kegiatan produksi yang terdapat di sekitar tempat tinggalmu.



Gambar 2.1 Petani

Kegiatan produksi berpengaruh terhadap kesejahteraan pemilik sumber daya ekonomi dan produsen. Sumber daya ekonomi adalah barang atau jasa yang dapat memberikan manfaat atau keuntungan. Sumber daya ekonomi dapat berasal dari sumber daya alam atau sumber daya manusia. Sumber daya ekonomi dapat diolah menjadi modal dasar pembangunan.

Bagi pemilik sumber daya ekonomi, adanya proses produksi memungkinkannya memperoleh balas jasa. Balas jasa ini berupa sewa, bunga modal, atau gaji. Dengan balas jasa ini, pemilik sumber daya ekonomi dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bagi produsen, adanya proses produksi menyebabkan produsen memperoleh keuntungan. Selanjutnya, keuntungan

tersebut digunakan untuk menjaga kelangsungan usaha dan memenuhi kebutuhan hidup. Ini dilakukan dalam upaya mencapai kemakmuran hidup.

2. Distribusi

Setiap hari kamu makan dan mengenakan pakaian. Bahan makanan tersebut dihasilkan di suatu tempat tertentu. Pakaian juga diproduksi di tempat tertentu lainnya. Untuk mendatangkan bahan makanan dan pakaian diperlukan kegiatan penyaluran. Kegiatan inilah yang disebut distribusi. Jadi, distribusi adalah kegiatan menyalurkan hasil produksi dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut distributor. Kelancaran distribusi barang membutuhkan sarana transportasi dan jalan yang memadai. Tujuannya agar hasil produksi dapat segera sampai kepada konsumen dengan cepat dan tepat sehingga kebutuhan konsumen segera terpenuhi.



Gambar 2.2 Pedagang

3. Konsumsi

Perhatikan aktivitas teman sekolah ketika waktu istirahat! Ada yang jajan di kantin, ada pula yang makan bekal dari rumah. Jajan di kantin dan makan bekal termasuk kegiatan konsumsi. Konsumsi adalah kegiatan manusia mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Untuk mengonsumsi barang atau jasa, masyarakat mengeluarkan pengorbanan tertentu. Pengorbanan dapat berupa uang atau waktu.



Gambar 2.3 Keluarga

10. Pengertian Tindakan Kelas

A. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Zainal Aqib (2016:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Suharsimi dalam Muhammad Asrori M.Pd (2016:5) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Selanjutnya Eileen Ferrance dalam Ameliasari (2013:3) menyatakan penelitian tindakan kelas sebagai sebuah proses yang didalamnya para partisipan mengkaji praktek pendidikan mereka secara sistematis dan seksama dengan menggunakan teknik-teknik penelitian. Suhardjono dalam Muhammad Asrori M.Pd (2016:5) mendefenisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Karakteristik PTK menurut Zainal Aqib dan dkk (2016:4) ada empat karakteristik PTK yaitu:

1. Penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya

2. Metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian
3. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran
4. Tujuannya memperbaiki pembelajaran

B. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Zainal Aqib (2016:7) PTK bermanfaat bagi guru, pembelajaran/siswa dan sekolah. Manfaat PTK bagi guru adalah sebagai berikut:

1. Membantu guru memperbaiki pembelajaran
2. Membantu guru berkembang secara professional
3. Meningkatkan rasa percaya diri guru
4. Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
5. Bagi pembelajaran/siswa PTK bermanfaat untuk meningkatkan proses/hasil belajar.

Disamping itu guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model bagi para siswa yang bersikap kritis terhadap hasil belajarnya.

Bagi sekolah, PTK membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan/kemajuan pada diri guru dan pendidikan disekolah tersebut.

Disamping manfaat, PTK mempunyai keterbatasan, yaitu validitasnya yang sering masih dipertanyakan dan tidak memungkinkan untuk melakukan generalisasi karena sampelnya hanya kelas dari guru yang berperan sebagai pengajar dan peneliti.

C. Kelebihan dan Kelemahan PTK

1. Kelebihan Penelitian Tindakan Kelas

- a. Kerja sama dengan teman sejawat dalam penelitian tindakan kelas dapat dapat menimbulkan rasa memiliki

- b. Kerja sama dalam penelitian tindakan kelas mendorong berkembangnya pemikiran kritis dan kreativitas guru
- c. Kerja sama dalam penelitian tindakan kelas meningkatkan kemampuan guru untuk membawa kepada kemungkinan untuk berubah

2. Kelemahan Penelitian Tindakan Kelas

- a. Kurang mendalamnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik-teknik dasar penelitian tindakan pada pihak peneliti
- b. Tidak mudah menemukan dan merumuskan masalah yang hendak diteliti
- c. Tidak mudah mengelola waktu antara kegiatan rutin yang sekaligus dilakukan dengan kegiatan penelitian
- d. Keengganan atau bahkan kesulitan untuk melakukan perubahan
- e. Tuntutan terhadap penelitian tindakan agar dia dapat meyakinkan orang lain bahwa model, metode, strategi, atau teknik-teknik pembelajaran yang ditelitinya benar-benar berjalan secara efektif dan membawa kepada perubahan dan peningkatan kualitas secara nyata.

11. Pengertian Ketuntasan Belajar

Menurut Depdiknas (2004:458) menyatakan bahwa ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran.

Menurut Depdikbud dalam Trianto (2015:241) terdapat kriteria ketuntasan belajar individu dan klasikal bahwa: “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 70\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan tuntas belajar secara individu apabila siswa mendapat nilai $\geq 70\%$ sesuai dengan KKM

yang telah ditetapkan sekolah tersebut dan dikatakan tuntas secara klasikal apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa telah tuntas belajar.

12. Pelaksanaan Pembelajaran

Didalam pelaksanaan pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa dalam PTK penilaian tentang pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui lembar observasi. Lembar observasi ini berisi bagaimana pengelolaan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari hubungan timbal balik antara guru dengan siswa.

13. Kriteria Penilaian

Kriteria pelaksanaan pembelajaran untuk siswa dapat diperbaiki dan dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS. Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut Piet A. Sahertian (2013:61) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Keterangan
A= 81 – 100%	Baik Sekali
B= 61– 80%	Baik
C= 41 – 60%	Cukup
D= 21 – 40%	Kurang
E= 0 – 20%	Sangat Kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktifitas siswa menurut Asep Jihad, (2012:130) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
1 = 10 – 29	Sangat Kurang
2 = 30 – 49	Kurang
3 = 50 – 69	Cukup
4 = 70 – 89	Baik
5 = 90 – 100	Baik Sekali

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk melihat adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran yang dilampirkan pada lembar observasi, yaitu lembar observasi perbaikan pembelajaran yang memperhatikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks, belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku dalam bentuk pengalaman individu. Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang terjadi pada siswa sebagai bentuk peningkatan hasil belajar dalam mencapai suatu tingkat keberhasilan.

Keberhasilan pembelajaran dikatakan tercapai apabila pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik serta siswa mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Untuk dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran usaha pelestarian lingkungan. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata siswa dari hasil ulangan siswa pada tahun pembelajaran 2021/2022 adalah 63% dan menurut kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut cukup, dalam ulangan IPS hanya yang tuntas 42,8% sedangkan yang tidak tuntas 57,2% . Kesulitan yang di

alami siswa dalam pembelajaran IPS ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan guru dalam memilih metode pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan metode yang bersifat dari guru ke siswa (*teacher centered*) dan juga disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang kurang optimal sehingga mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Dalam mengatasi kesulitan belajar tersebut diperlukan beberapa perencanaan dalam bentuk langkah-langkah yang sistematis sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan mampu bertindak dan lebih terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu *Role Playing* pada materi usaha pelestarian lingkungan dengan harapan minat belajar serta hasil yang diperoleh siswa menjadi lebih baik dan maksimal. Pembelajaran menggunakan model *Role Playing* ini merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa lebih aktif dan mampu bekerja sama dalam satu kelompok sehingga siswa menjadi lebih mengerti dan menguasai materi untuk mencapai hasil yang maksimal dan kemampuan guru dalam menggunakan model sehingga menarik perhatian siswa.

Pembelajaran menggunakan model *Role Playing* mengajak siswa untuk mampu berekspressi, percaya diri dan berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam materi usaha pelestarian lingkungan di kelas V SD dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal dari yang sebelumnya.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dalam tema 8 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan di kelas V SD Negeri 040544 Dolat Rayat Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Definisi Operasional

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang baru secara berkeseluruhan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri.
2. Mengajar adalah suatu proses yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung untuk mencapai tujuan belajar dan mencapai kemajuan yang maksimal.
3. IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.
4. Pembelajaran model *Role Playing* ini adalah cara mengajar yang melibatkan siswa dalam memperagakan dan mengekspresikan perasaannya dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak bosan.
5. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.
6. A. Ketuntasan belajar siswa secara individu apabila siswa mendapat nilai $\geq 70\%$
B. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa telah tuntas belajar.