

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

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. Menurut pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Menurut Habibati (2017:2) menyatakan bahwa “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 lingkungannya”.

Rosnawati (2021:6) menyatakan :

“Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca”.

Naniek Kusumawati (2019:3) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup”. Syaiful Sagala (2017:13) menyatakan bahwa “Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Arifin dalam Muhibbinsyah (2015 : 179) menyatakan bahwa “Mengajar sebagai suatu rangkain kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu”. Sumiati (2016 : 2) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang guru, terutama

berkaitan dengan penyajian dari guru tersebut. Selain itu pengertian mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai suatu proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar”.

Ahmad Susanto (2016:19-20) menyatakan :

“Mengajar dapat dipandang dari dua aspek, mengajar secara tradisional dan modern, pengertian mengajar secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah sedangkan mengajar secara modern adalah pengajaran hanya berlangsung di ruang kelas”.

Eko Hariyanto (2020:11) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu kegiatan membimbing dan mengorganisasikan lingkungan sekitar peserta didik, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang optimal”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diartikan bahwa mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau murid. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, sehingga menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan.

Wenger dalam Miftahul Huda (2017 : 2) menyatakan:

“Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda – beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial”.

Ngalimun (2016 : 29 – 30) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah merukana sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”. Setyo Budi (2018:4) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dalaman dan pengalaman, tetapi bukan semata – mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan”.

Gusnarib (2020:4) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, oleh karena kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakikat serta jenis belajar dan prestasi belajar tersebut”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat proses mengajar dan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan dari belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar baik dalam *aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik*. selain itu hasil belajar juga dapat menggambarkan seberapa besar tingkat pencapaian siswa akan materi pembelajaran yang diajarkan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar akan tercermin dari kepribadian siswa yang berupa perubahan tingkah laku, yang berwujud setelah mengalami proses pembelajaran.

Oemar Hamalik (2019:159) menyatakan :

“Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

Intan Pulungan (2017 : 19) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”.

Syafaruddin (2019:79) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah capaian dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu”.

Endang Sri Wahyuni (2020:65) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Afi Parnawi (2019:6-10), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

a. Faktor Internal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

1) Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan sehubungan dengan faktor biologis ini diantaranya sebagai berikut. Pertama, kondisi fisik yang atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir sudah tentu merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar (fit) sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang

2) Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang, dan tentu saja merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Disiplin tersebut harus ditegakkan secara menyeluruh, dari pimpinan sekolah yang bersangkutan, para guru, para siswa, sampai karyawan sekolah lainnya

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga – lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus – kursus tertentu, seperti kursus bahasa asing, keterampilan tertentu, bimbingan tes dan kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah

4) Faktor Waktu

Waktu (kesempatan) memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Sebenarnya yang sering menjadi masalah bagi siswa bukan ada atau tidaknya waktu, melainkan bisa atau tidaknya mengatur waktu yang tersedia untuk belajar

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sangatlah berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Selain itu, guru harus dapat memikirkan bagaimana siswa dapat belajar secara optimal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sendiri.

6. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan, dan memberi contoh pelajaran kepada peserta didik. Menurut Eliyyil Akbar (2020:19) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar”.

Saifuddin Mahmud (2017:96) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran adalah cara – cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh para guru saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok”. Muhammad Idham (2017:96) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai cara yang direncanakan dan digunakan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan langkah – langkah sistematis dan logis agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan”.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu teknik yang dilakukan gurunya sendiri, untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran.

7. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-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. Menurut Fatmawati dalam Toharudin (2021:51) menyatakan “*Role Playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta peserta didik untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran”.

Hamalik dalam Andri Kurniawan (2022:77) menyatakan bahwa “*Role Playing* atau bermain peran adalah satu metode pengajaran yang berdasarkan pengalaman karena siswa mengekspresikan perasaannya tanpa dibatasi kata atau gerak”.

Igne Ayudina, dkk (2022:47) menyatakan :

“Metode *Role Playing* (bermain peran), yaitu : salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Dengan demikian *Role Playing* adalah merupakan suatu teknik atau cara agar guru dan siswa memperoleh penhayatan nilai – nilai dan perasaan”.

Nining Mariyaningsih (2018:90) *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Metode ini merupakan cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang berupa simulasi atau drama yang dilakukan peserta didik dengan tujuan membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dalam kehidupan sehari – hari dengan bantuan kelompok.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode *Role Playing* menurut Aris Shoimin (2019:162) diantaranya yaitu :

1. Kelebihan

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- d) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- e) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- g) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir – butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- h) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja

2. Kekurangan

- a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya
- c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- d) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai

e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

c. Langkah – Langkah Metode *Role Playing*

Adapun langkah - langkah metode *Role Playing* Aris Shoimin (2019:162) sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing – masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah dipentaskan, masing – masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- 8) Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

8. Hakikat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.

Menurut Sapriya dalam Muhammad Aunur Rofiq (2020:26) menyatakan bahwa “IPS merupakan mata pelajaran di tingkat SD / MI dan menengah, atau salah satu program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan di negara lain seperti Amerika Serikat”.

Diani Ayu Pratiwi, dkk (2021:17) menyatakan :

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah bidang studi yang mempelajari tentang masyarakat pada umumnya, sehingga dapat dikatakan bahwa cakupan pengetahuan yang dipelajari di dalamnya cukup luas yakni meliputi, gejala – gejala yang terjadi dan masalah - masalah kehidupan manusia serta interaksi sosial yang ada di masyarakat

Miftahuddin (270-271) menyatakan :

“IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang

diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Sapriya dalam Rahmad (2016:71) Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri.
- 3) Memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social
- 4) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan
- 5) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan

9. Materi Pelajaran Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya

Indikator :

- a. Menyebutkan persebaran suku bangsa di Sumatera Utara
- b. Menjelaskan keberagaman suku bangsa dan budaya di Sumatera Utara
- c. Sikap menghargai suku bangsa dan budaya

Tujuan Pembelajaran :

- a. Siswa dapat menyebutkan persebaran suku bangsa di Sumatera Utara
- b. Siswa dapat menjelaskan keberagaman suku bangsa dan budaya di Sumatera Utara
- c. Siswa dapat menghargai suku bangsa dan budaya

a. Persebaran Suku Bangsa Di Sumatera Utara



Gambar 2.1 : Peta Persebaran Suku Bangsa di Sumatera Utara

Sumber : <https://www.senibudayaku.com/2019/02/suku-batak-sumatera-utara.html>

Suku bangsa di Sumatra Utara sangat beragam dan mayoritas suku yang ada di provinsi ini adalah Batak Toba, Batak Karo dan Batak Simalungun. Selain itu, provinsi yang multietnis dengan Batak mayoritas penduduknya, ada pula jumlah yang cukup signifikan, yakni Nias, Pesisir Melayu sebagai penduduk asli wilayah ini. Pantai barat dari Barus hingga Natal, banyak bermukim orang Pesisir. Wilayah tengah sekitar Danau Toba, banyak dihuni oleh Suku Batak yang sebagian besarnya beragama Kristen.. Berikut ini adalah persebaran suku bangsa di Sumatera utara yakni :

1. Batak Toba

Batak Toba merupakan suku yang paling dikenal oleh orang luar Sumut, kebanyakan orang menyebut Batak adalah berarti Batak Toba. Batak Toba berdiam di daerah sekitar Danau Toba, Pulau Samosir, Dataran Tinggi Toba, Silindung, Sekitar Barus dan Sibolga sampai ke daerah pegunungan Bukit Barisan antara Pahae dan Habinsaran di Sumatera Utara. Orang Toba kebanyakan memeluk agama Protestan, sedikit Katolik dan Islam. Pada zaman dulu mereka mengembangkan kepercayaan animisme yang berorientasi kepada pemujaan pelbegu (roh dari jiwa orang mati).

2. Batak Karo

Batak karo adalah salah satu sub-suku bangsa Batak yang berdiam di Dataran Tinggi Karo, Langkat Hulu, Deli Hulu dan sebagian daerah Dairi. Wilayah mereka sekarang termasuk bagian dari Kabupaten Karo. Pada masa sekarang kebanyakan orang Karo sudah memeluk agama Kristen Protestan dan Katolik.

3. Batak Simalungun

Batak Simalungun adalah suku bangsa Batak. Mereka mendiami daerah Simalungun yang sekarang menjadi bagian dari Kabupaten Simalungun, dan sebagian lagi di Kotamadya Pematangsiantar. Suku ini pada umumnya, memiliki adat dan kepercayaan yang hampir mirip dengan Batak Toba. Dari segi bahasa, Simalungun sangat lembut dan sopan.

b. Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Sumatera Utara

1. Keragaman Suku Bangsa

Suku bangsa adalah kelompok manusia yang memiliki persamaan ciri dan budaya, suku bangsa sangat berkaitan dengan asal-usul, tempat asal dan kebudayaan. Terdapat sekitar 1.128 suku bangsa yang ada di Indonesia. Wilayah Indonesia yang luas dan berbentuk kepulauan mempengaruhi keaneka ragaman budaya bangsa Indonesia.

Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku bangsa. Perbedaan yang ada pada setiap daerah di Indonesia merupakan suatu anugerah dari Tuhan yang patut kita syukuri Bhinneka Tunggal Ika oleh para pendiri Negara dijadikan sebagai semboyan Negara sebagaimana ditulis pada lambang Negara Burung Garuda.

2. Keragaman Budaya

a) Batak Toba

1) Rumah Adat



Gambar 2.2 : Rumah Adat Batak Toba

Sumber : <https://www.gramedia.com/literasi/rumah-adat-sumatera-utara/>

Rumah adat dengan ketinggian 1,7 meter ini dahulu digunakan sebagai tempat tinggal para raja. Seiring perubahan zaman, rumah ini banyak dibangun sebagai tempat tinggal masyarakat suku Batak. Rumah adat ini kemudian berbentuk rumah panggung, dengan tujuan bagian kolongnya sebagai tempat pemeliharaan hewan seperti kambing atau ayam.

2) Pakaian Adat



Gambar 2.3 : Pakaian Adat Batak Toba

Sumber : <https://budayanesia.com/baju-adat-batak/>

Batak Toba merupakan suku yang tinggal di Sumatera Utara, tepatnya di wilayah Danau Toba. Berbeda dengan baju adat dari suku Batak yang lain, baju Batak Toba terbuat dari kain ulos yang dililitkan, baik untuk pria maupun wanita. Sedangkan untuk pakaian suku Batak

lainnya, biasanya terdiri dari atasan dan bawahan. Warna dari kain ulos suku Batak Toba ini cerah, biasanya didominasi warna kuning emas dan putih perak. Untuk warna kuningnya juga bisa berasal dari sulaman benang emas atau putih dari benang perak, yang sengaja disematkan di sela kain.

3) Tarian dan Lagu



Tor-tor adalah dengan alat musik gondang. Tortor Batak Toba sendiri merupakan tarian Batak yang berasal dari wilayah Toba yang meliputi Tapanuli Utara, Toba Samosir, Samosir, dan Humbang Hasundutan. Tarian batak toba sendiri bisa disaksikan secara rutin di Museum Huta Bolong. Jika Anda beruntung dan datang ke lokasi saat high season, Anda akan bisa menyaksikan tor-tor ini setiap hari. Sementara jika hari normal biasanya akan dipertontonkan setiap akhir pekan; sabtu dan minggu. Lagu khas suku batak toba yakni, pulo samosir do haroroan hu samosir do.

Sikap menghargai Budaya Batak Toba

Judul Lagu : Pulo Samosir Do

Pulo Samosir do

Haroroanku Samosir do

Ido asalhu sai tong ingotonhu

Saleleng ngolungku hupuji ho

Ido asalhu sai tong ingotonhu

Saleleng ngolungku hupuji ho

Disi do pusokhi

Pardengkeanhu haumangki

Gok disi hansang nang eme nang bawang

Rarak do pinahan di dolok i
Gok disi hansang nang eme nang bawang
Rarak do pinahan di dolok i
Laope au marhuta sada
Tung sopola lelung nga mulak au
Di parjalangan ndang sonang au
Sai tu Pulo Samosir ma sihol au
Tuak takkasan do
Hasiholan ku turlobi do
Naeng ho marlogu di atas ni solu
Pasonangkon ngolu tusi ma ro
Naeng ho marlogu di atas ni solu
Pasonangkon ngolu tusi ma ro
Molo marujung ma
Muse ngolungku sai ingot ma
Anggo bangkeku disi tanomonmu
Disi udeanku sarihon ma
Anggo bangkeku disi tanomonmu
Disi udeanku sarihon ma

b) Batak Karo

1) Rumah Adat



Gambar 2.5 : Rumah Adat Batak Karo

Sumber : <https://akurat.co/yuk-kenali-rumah-adat-karo-asal-sumatera-utara>

Rumah Adat Karo Sumatera Utara dikenal juga sebagai rumah adat Siwaluh Jabu. Siwaluh Jabu sendiri memiliki pengertian sebuah rumah yang didiami delapan keluarga. Masing-masing keluarga memiliki peran tersendiri di dalam rumah tersebut. Rumah adat ini dipelihara secara turun temurun, bahkan ada yang telah berusia ratusan tahun.

2) Pakaian Adat



Gambar 2.6 : Pakaian Adat Batak Karo

Sumber : <https://tambahpinter.com/pakaian-adat-sumatera-utara-batak/>

Suku Batak Karo juga mempunyai kain tradisional khas budaya mereka yang diberi nama kain uis gara atau uis adat karo. Kain uis gara tersebut juga menjadi nama pakaian adat Sumatera Utara yang unik yang dibuat dari pintalan kapas dan ditunen dengan cara manual. Warna khas dari kain ini merupakan warna merah yang kemudian dipadukan dengan warna emas dan perak. Hal ini sejalan dengan makna dari 'uis' yang berarti kain, serta 'gara' sebagai merah. Dalam pemakaiannya, uis gara tidak hanya dikenakan pada kegiatan sehari-hari, tetapi juga dikenakan saat acara resmi. Jenis dari uis gara pun beraneka ragam dan punya simbol-simbol tertentu,

misalnya uis beka buluh berfungsi sebagai simbol kebesaran, uis gatip jongkit sebagai simbol kekuatan, uis gatip menyimbolkan keuletan dan keteguhan, dan lain sebagainya.

3) Tarian dan Lagu



Sumber : <https://seringjalan.com/6-tari-adat-tradisional-sumatera-utara/>

Tari Adat Tradisional Sumatera Utara yang pertama adalah Tari PISO SURIT (bahasa Indonesia: burung yang bernyanyi) yakni merupakan sebuah tarian tradisional dari Suku Batak Karo, dan biasa dipertunjukkan saat ada tamu kehormatan. Tarian PISO SURIT ini bercerita tentang seorang gadis yang sedang menantikan kedatangan seorang kekasih, dan tarian ini menggambarkan sebuah kesedihan yang mendalam. Tari PISO SURIT biasanya ditampilkan secara berkelompok, yaitu pria dan juga wanita yang terdiri dari lima pasang atau bisa juga lebih. Lagu khas suku batak karo yakni, PISO SURIT, Erkata Bedil.

Sikap menghargai Budaya Karo

Judul Lagu : Erkata Bedil

Erkata bedil i kota medan turang la megogo

Ngataken kami maju ngelawan ari oh turang

Tading ijenda si turang besan turang la megogo

rajin kujuma si muat nakan ari o turang

O turang la megogo (kai aku nindu turang)

Uga sibahan arihta

Arih arihta tetap ersada ari o turang

Adina lawes kena ku medan perang turang la megogo

Petetap ukur ola melantar ari o turang

Adina ue nina pagi pengindo turang la megogo

Sampang nge pagi simalem ukur ari o turang

Oh turang la megogo (kai nindu ari turang)

Uga sibaha arih-arihta

Arih-arihta tetap ersada ari o turang

Adina sudu tangkena lenga turang la megogo

Pasarna licin bentengna wajan ari o turang

Adina tuhu atendu ngena turang la megogo

Tantangi cincin man tanda mata ari o turang

O turang la megogo (kai aku nindu turang)

Uga sibahan arih ta

arih-arihta tetap ersada ari o turang] 2x

c) Batak Simalungun

1) Rumah Adat



Gambar 2.8 : Rumah Adat Batak Simalungun
Sumber : <https://www.pinhome.id/blog/rumah-adat-batak/>

Rumah adat Simalungun memiliki ornamen atau ukiran pada rumah dan digambar menggunakan warna merah, putih, dan hitam. Rumah ini memiliki bentuk rumah panggung yang berbentuk persegi panjang, yang dilengkapi dengan dua pintu pada bagian depan dan belakang. Rumah ini memiliki tangga yang berjumlah ganjil pada anak tangganya. Pada bagian atap terbuat dari ijuk ataupun daun rumbia. Pintu rumah ini memiliki ukuran yang dapat dibilang rendah, sehingga untuk memasuki rumah harus menundukan kepala.

2) Pakaian Adat



Gambar 2.9 : Pakaian Adat Simalungun
Sumber : <https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-sumatera-utara>

Pada Suku Simalungun kain ulos yang digunakan seringkali disebut dengan nama *hiou*. Pemakaian ulos tersebut digunakan juga pada selendang yang khas ditambah aksesoris pendukung seperti *gotong* untuk pria dan *bulang* untuk wanita, ditambah dengan *suri-suri* atau kain pelengkap berupa samping.

3) Tarian dan Lagu



Gambar 2.10 : Tarian Batak Simalungun

Sumber : <https://solup.blogspot.com/2016/10/jenis-jenis-tarian-dari-simalungun.html>

Tortor Toping-toping merupakan sebuah tarian unik yang biasanya dipertunjukkan untuk menghibur keluarga kerajaan yang sedang berduka. Sesuai sejarahnya, tarian ini hanya hiburan untuk kalangan keluarga kerajaan. Tapi sesuai perkembangan zaman, tarian ini sudah menjadi sarana hiburan masyarakat, bukan hanya di Simalungun tapi sudah menjadi tarian milik Sumatera Utara. Secara singkat, toping-toping ditarikan beberapa orang mengenakan kostum menyerupai topeng dan diiringi alat-alat musik tradisional yang disebut gonrang sidua-dua. Alat musik ini terdiri sarunei bolon, mongmongan dan ogung. Topeng pada tarian terdiri dari 3 jenis yaitu topeng dalahi (topeng menyerupai wajah pria, dipakai penari pria), topeng daboru (topeng menyerupai wajah wanita, dipakai penari wanita), lalu topeng huda-huda (menyerupai paruh burung enggang, dibentuk dari jalinan kain). Lagu khas Batak Simalungun yakni ; Serma Dengan Dengan

Sikap menghargai Budaya Batak Simalungun

Judul Lagu : Serma Dengan Dengan

Serma dengan dengan doding

Kontongon aloya

Serma dengan dengan doding-doding

Kontongon aloya

Na suan ma timbaho da botou

Dua gantang sadari
Na ubah ma parlaho da botou
Ulang songon siapari
Serma dengan dengan doding
Kontongon aloya
Serma dengan dengan doding-doding
Kontongon aloya
Pisoku do pisomu da botou
Piso pambibik tobu
Siholhu do siholmu da botou
Sihol laho mardomu
Dalam hu naranggaol da botou
Bahat bona ni pisang
Pala-pala margaul da botou
Ulangbe na min sirang

c. Menghargai Suku Bangsa Dan Budaya

- 1) Bermain dengan semua teman tanpa melihat asal suku yang berbeda.
- 2) Tidak membedakan asal suku saat akan memberikan pertolongan.
- 3) Menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan orang dari suku berbeda.
- 4) Selalu menjaga sikap toleransi dan menghormati perbedaan satu sama lain.
- 5) Tidak menyombongkan salah satu suku bangsa sebagai yang terhebat.

10. Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. Menurut Saur Tampubolo (2017 : 19) menyatakan “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri”. I Ketut Ngurah Ardiawan, (2019:17) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas suatu tindakan yang dimunculkan untuk memperbaiki praktik

pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran dan fokusnya pada sebuah kegiatan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas”.

Niken Septantingtyas (2020:3) menyatakan :

“Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian dengan melakukan tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat”.

Mills dalam Saur Tampubolo (2017 : 18) menyatakan :

“Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang bersifat *systemic inquiry*, yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan oleh pendidik (guru dan dosen) dan kepala sekolah atau pejabat struktural di lingkungan perguruan tinggi, karena kepala sekolah dan pejabat struktural mempunyai jabatan fungsional pendidik yaitu wajib membelajarkan peserta didik”.

Berdasarkan definisi di atas dapat diartikan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

b. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Tujuan penelitian tindakan kelas menurut I Ketut Ngurah Ardiawan, (2019: 19) adalah:

- 1) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah
- 2) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas
- 3) Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan
- 4) Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan / pembelajaran secara berkelanjutan

c. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Manfaat penelitian tindakan kelas menurut I Ketut Ngurah Ardiawan, (2019: 19) adalah:

- 1) Menghasilkan laporan – laporan PTK yang dapat dijadikan bahan panduan bagi para pendidik (guru) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Menumbuh kembangkan kebiasaan, budaya, dan atau tradisi meneliti dan menulis artikel ilmiah di kalangan pendidik
- 3) Mewujudkan kerja sama, kolaborasi, dan atau sinergi antar pendidik dalam satu sekolah atau beberapa sekolah untuk bersama – sama memecahkan masalah dalam pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran

- 4) Meningkatkan kemampuan pendidik dalam upaya menjabarkan kurikulum atau program pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan konteks lokal, sekolah dan kelas
- 5) Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas
- 6) Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang, nyaman, menyenangkan, serta melibatkan siswa karena strategi, metode dan teknik.

11. Pelaksanaan Pembelajaran

Untuk mengetahui pelaksanaan PTK ini digunakan alat lembar penilaian lembar observasi ini berisi tentang bagaimana pengelolaan pembelajaran yang diobservasikan oleh observer. Pembelajaran itu dapat dikatakan berjalan dengan baik jika pelaksanaan pembelajaran tersebut sekurang-kurangnya berjalan dengan efektif, hal ini dapat dilihat dari hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktifitas guru menurut Piet A. Suhertian (2000:60) sebagai berikut:

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

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:131) kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Nilai = 10 – 29	Sangat Kurang
2. Nilai = 30 – 49	Kurang
3. Nilai = 50 – 69	Cukup
4. Nilai = 70 – 89	Baik
5. Nilai = 90 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa indikator untuk melihat adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam pembelajaran yang dilampirkan pada lembar observasi yaitu lembar observasi perbaikan pembelajaran yang memperhatikan aktifitas guru dalam pembelajaran. Hasil observasi efektif jika pelaksanaannya dapat disimpulkan dengan baik.

12. Ketuntasan Belajar

Berdasarkan kriteria ketuntasan yang dibuat, maka untuk mengetahui persentase kemampuan siswa secara individu dari setiap tes yang diberikan ditinjau dari nilai kognitif.

Trianto (2011:241) menyatakan “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya”.

B. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar dikatakan aktif jika siswa aktif dan mampu memberikan pengalaman baru dan membentuk kompetensi peserta didik dan mengantarkan ketujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam bebrbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kecakapan dan kebiasaan.

Dalam proses belajar mengajar interaksi antara guru dengan siswa sangat mempengaruhi kualitas dan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai. Hasil belajar siswa akan optimal apabila terdapat keseimbangan antara faktor-faktor yang mempengaruhi baik faktor intern maupun ekstern. Guru sebagai pemeran utama selayaknya mampu menciptakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai. Dalam pembelajaran IPS siswa diajak agar dapat lebih aktif dalam proses belajar. Untuk itu diperlukan metode yang tepat agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga hasil belajar siswa dapat optimal melalui metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Bermain peran bisa digambarkan sebagai gambaran kehidupan, hanya saja bermain peran menggunakan naskah dan alur cerita sedangkan kehidupan tidak. Akan tetapi lewat kegiatan bermain peran siswa bisa berlatih dan menerapkan makna-makna pembelajaran yang didapatkan pada situasi kehidupan nyata.

Dengan menggunakan metode *Role Playing*, maka pemahaman siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan dan mendalam, Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keberagaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 047160 Kejora Berastagi Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang secara sadar dengan latihan, mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu maupun mendengar yang mengakibatkan perubahan pada tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan perubahan dalam sikap seseorang itu.
2. Metode *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang meminta peserta didik untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran
3. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dengan yang lain serta lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Keragaman suku bangsa dan budaya, meskipun budaya bangsa kita sangat beraneka ragam, tetapi tetap satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia “Bhinneka Tunggal Ika”, walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua.
5. Pelaksanaan pembelajaran aktifitas guru, minimal berkriteria baik yakni 61-80% dan untuk aktifitas siswa berkriteria baik yaitu 70-89.
6. Hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Dimana hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari hasil evaluasi atau tes yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar selesai dilakukan. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :
 - a. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar, jika siswa tersebut telah mendapat nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yakni 70.
 - b. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar, jika dalam kelas tersebut telah terdapat 85% siswa yang telah tuntas belajarnya.
7. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengatasi masalah belajar di kelas yang dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

