

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar ialah proses perubahan yang dialami manusia dan di dalamnya harus terdapat unsur-unsur di antaranya yaitu siswa, guru, materi. Adanya siswa atau peserta didik, guru sebagai pendidik yang dapat merangsang siswa untuk semangat dalam belajar dan membimbing siswa dalam pembelajaran, adanya materi yang disampaikan kepada siswa, dan adanya respon dari siswa sebagai hasil pembelajaran.

Menurut Setiawan (2017:1) menyatakan “Belajar adalah aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian”.

Menurut Slameto dalam Hayati (2017:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Djamaluddin (2019:6) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya”.

Daryanto dalam Setiawan (2017:2) mengemukakan bahwa “Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar ialah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam kehidupannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku dan peningkatan pengetahuan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah praktik yang dilaksanakan oleh seorang guru yang bertujuan untuk mentransmisikan keterampilan kepada pelajar, siswa, atau audiens lainnya dalam konteks lembaga pendidikan. Mengajar erat kaitannya dengan belajar, aktivitas siswa dalam mengapropriasi pengetahuan ini.

Menurut Burton dalam jurnal Literasiologi Vol 5 No. 2 (Januari-Juni 2021) bahwa “Mengajar adalah upaya dalam memberikan perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”

Menurut Sufanti dalam jurnal Santoso dkk Vol. 5, No. 1 (Juni 2017) menyatakan bahwa “Mengajar adalah kegiatan-kegiatan membuat siswa belajar”

Menurut Ichsan dalam jurnal edukasi Vol. 2 no. 1 (Januari 2016) bahwa “Mengajar ialah kegiatan seorang guru yang hanya menumbuh kembangkan ranah cipta murid-muridnya”

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah kegiatan yang membimbing dan mengorganisasikan lingkungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran secara umum merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru atau sumber belajar. Dengan adanya sistem pembelajaran, guru dan siswa dapat saling bertukar informasi.

Menurut Djamaluddin (2019:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Tilaar dalam Akhiruddin dkk, (2019:12) menyatakan bahwa “Pembelajaran ialah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan”.

Duffy dan Roehler dalam Akhiruddin dkk (2019:12) bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan

pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”.

Menurut Setiawan (2017:20) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Suyono dan Hariyanto dalam Setiawan (2017:20-21) menyatakan bahwa “Pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan diaman guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru atau sumber belajar untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

Menurut Bloom dalam jurnal Kosilah dan Septian Vol 1 (6) (2020:1142) menyatakan bahwa :

“hasil belajar ialah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan - tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan - tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai - nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu”.

Menurut Nawawi dalam jurnal Handayani Vol 7 (2) (2017:151) menyatakan bahwa “Hasil belajar ialah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Dimiyanti dan Mudjiono dalam jurnal Handayani Vol 7 (2) (2017:151) menyatakan bahwa “Hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru”.

Menurut Hamdani dalam Sappaile dkk (2021:12) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar”. Menurut Susanto dalam Sappaile dkk (2021:12) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah perubahan perilaku yang diperoleh oleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar melalui tes yang diberikan oleh guru.

2.1.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Setiawan (2017:10-14), 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 memnetukan keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kondisi kessehatan fisik. Bagaimana kondisi kesehatan fisik yang sehat dan segar 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 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.

2.1.6 Pengertian Model

Model ialah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Djamaluddin dan Wardana (2019:35) menyatakan bahwa “Model merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu”. Menurut Briggs dalam Djamluddin dan Wardana (2019:35) bahwa “Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran”.

Joyce dan Weil dalam Rusman, (2018:144) menyatakan bahwa “Model adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar yang lain”.

Menurut Sagala dalam jurnal *Pedagogy Vol 1 (1)* (2018:55) bahwa “Model adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model adalah suatu kerangka yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar tertentu.

2.1.7 Model *Role Playing*

2.1.7.1 Pengertian Model *Role Playing*

Model *Role Playing* adalah model yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah

laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Menurut Huda (2017:209) menyatakan bahwa “*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati”. Menurut Sa’diyah dalam jurnal *Tarbiyatuna* Vol 3 (2) (2018:5) menyatakan bahwa “Bermain peran atau *Role Playing* adalah salah satu usaha siswa dalam menguasai bahan pengajaran dengan bentuk pengembangan imajinasi dan penghayatan”.

Nugraha dkk (2018:9) menyatakan bahwa “Pembelajaran dengan model *Role Playing* adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang konsep”. Menurut Arleni Tarigan dalam jurnal *Primary* Vol 5 (3) (2016:103) bahwa “Model *Role Playing* adalah model dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana”.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah model yang melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan cara memainkan peran dan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa untuk memperoleh pemahaman tentang materi pembelajaran.

2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain dalam jurnal *Utilitas* Vol. 3 (1) (2017:4), ada beberapa kelebihan dan kekurangan model *Role Playing* sebagai berikut :

a. Kelebihan model *Role Playing*

1. Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus

diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
 4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
 6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- b. Kelemahan Model *Role Playing*
1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif
 2. Banyak memakan waktu
 3. Memerlukan tempat yang cukup luas
 4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

2.1.7.3 Langkah – Langkah Pelaksanaan Model *Role Playing*

Djaramah dan Zain dalam jurnal *Utilitas* Vol. 3 (1) (2017:4) juga mengemukakan langkah-langkah pelaksanaan model *Role Playing* sebagai berikut:

1. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
2. Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.

3. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dan kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan keputusan yang telah dilakukan.

2.1.8 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran IPS

IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Menurut Ahmadi dalam Susanti dan Henni (2018:4) bahwa “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”.

Imran dalam Susanti dan Henni (2018:4) juga menyatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar”.

Sumaatmadja dalam Yulia Siska (2016:9) menyatakan “IPS tidak lain adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora”.

Menurut Soemantri dalam Yulia Siska (2016:6-7) bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan

psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Kebudayaan”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pembelajaran yang diprogramkan untuk tujuan pendidikan yang mempelajari kehidupan sosial dan humaniora.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Susanti dan Henni (2018:9-10) ada 4 tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut :

1. Mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
2. Memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari – hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.
3. Membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membuat keputusan yang rasional berdarakan informasi untuk kepentingan publik atau umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling bergantung
4. Mendukung kompetensi warga negara dalam hal pengetahuan, proses intelektual dan karakter yang demokratis yang diperlukan siswa untuk terlibat aktif dalam kehidupan publik.

2.1.8.3 Materi Pelajaran Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi

Kemerdekaan

Indikator :

- a. Menjelaskan peristiwa pembacaan teks proklamasi
- b. Memahami peristiwa pembacaan teks proklamasi
- c. Mempraktikkan peristiwa pembacaan teks proklamasi

Tujuan Pembelajaran :

- a. Siswa dapat menjelaskan peristiwa pembacaan teks proklamasi
- b. Siswa dapat memahami peristiwa pembacaan teks proklamasi

- c. Siswa dapat Mempraktikkan peristiwa pembacaan teks proklamasi



Gambar 2.1 Ir. Soekarno sedang membaca teks proklamasi
Sumber : suara.com

2.1.9 Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

2.1.9.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Menurut Jalaludin (2021:2) bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru/dosen/mahasiswa/peneliti dalam kelas yang diajarnya berdasarkan hasil refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui siklus-siklus”.

Menurut Kemmis dalam Djajadi (2019 : 1) bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri”.

Mualimin dan Cahyadi dalam Indra Nanda (2019:5) menyatakan “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut”.

Menurut McTaggart dalam Indra Nanda (2019:5) bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan langkah-langkah nyata dalam mencari cara yang paling cocok untuk memperbaiki keadaan, lingkungan, dan meningkatkan pemahaman terhadap keadaan dan atau lingkungan tersebut”.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas dan memperbaiki keadaan lingkungan.

2.1.9.2 Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Sayfullah (2021:18) menyatakan ada beberapa tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut :

1. Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
3. Mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran bermutu.
4. Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
5. Mencobakan gagasan, pikiran, kiat, cara, dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.
6. Mengeksplorasi dan membuahkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media)

yang dapat dilakukan oleh guru demi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.

7. Mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realitas empiris kelas, bukan semata-mata bertumpu pada kesan umum atau asumsi.

2.1.9.3 Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Djadadi (2019:5) menyatakan beberapa manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut :

1. Menghasilkan laporan – laporan PTK yang dapat dijadikan bahan panduan bagi para pendidik (guru) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Menumbuhkembangkan kebiasaan, budaya, dan atau tradisi meneliti dan menulis artikel ilmiah di kalangan pendidik.
3. Mewujudkan kerjasama, kolaborasi, dan atau sinergi antarpendidik 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, 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, teknik dan atau media yang digunakan dalam pembelajaran.

2.1.10 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes yang

diberikan kepada siswa dikerjakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut Piet A. Suhertian (2010 : 60) sebagai berikut :

A = 82-100% baik sekali

B = 61-80% baik

C = 41-60% cukup

D = 21-40% kurang

E = 0-20% sangat kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa menurut Asep Jihad & Abdul Haris (2013 : 131) 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

2.1.11 Ketuntasan Belajar

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

Suatu pembelajaran itu dapat dikatakan tuntas menurut Trianto (2010:241) “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 telah tuntas belajarnya”.

2.2 Kerangka Berfikir

Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe yang belum memuaskan. Sebelumnya telah

diuraikan bahwa model *Role Playing* merupakan model yang memainkan peran dimana siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar. Siswa akan memahami materi pembelajaran dengan memainkan peran tersebut.

Model *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan khususnya subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada mata pelajaran IPS. Dengan bermain peran siswa dapat mengetahui peristiwa apa saja yang terjadi pada saat Proklamasi Kemerdekaan. Dengan model *Role Playing* proses penerimaan siswa terhadap pelajaran lebih berkesan dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir diatas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V SD Negeri 044824 Rumah Kabanjahe pada tema 7 subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan tahun pelajaran 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

Untuk menjelaskan masalah penelitian yang akan diteliti maka perlu di buat definisi operasional yaitu :

- a. Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.
- b. Model *Role Playing* adalah model dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.
- c. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antar manusia serta dengan lingkungannya.
- d. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru, minimal berkriteria baik yakni 61-80% dan untuk aktivitas siswa berkriteria baik yaitu 70-89.

- e. Hasil belajar siswa dilihat dari ketuntasan individual dan klasikal. Dimana hasil belajar itu dilihat dari tes atau evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar selesai dilakukan.
- f. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah cara yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

