

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar Dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu kegiatan manusia untuk memperoleh perubahan, pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam kehidupan manusia belajar adalah kunci yang penting untuk meraih kesuksesan. Karena dengan belajar manusia akan menambah wawasan dengan dunia yang lebih luas.

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.¹

Jadi, siswa akan berubah pada pola pemikirannya atau tingkah lakunya oleh karna itu belajar sangat penting dan belajar itu bisa dilakukan oleh satu orang dengan mengamati objek atau dua orang dengan proses saling bertukar pikiran, belajar mempengaruhi terjadinya perubahan sikap individu sehingga berkembang dan memberikan respon yang tidak pernah diketahui atau dilakukan sebelumnya.

Menurut Ahmad Susanto “belajar dapat di definisikan sebagai Suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.”² sesuatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

² Ratna Willis Dahar, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2011), 2.

interaksi dalam lingkungannya”.³ Pada sumber lain Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa: “ belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan”.⁴

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia,⁵ mendefinisikan kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Pringgawidagda), pembelajaran adalah suatu pembelajaran perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang di ulang-ulang.⁶

Beberapa definisi di atas pada dasarnya memiliki makna yang sama dengan mengartikan belajar yaitu suatu proses tingkah laku seseorang untuk mencari pengetahuan dan pengalaman yang mereka dapatkan secara kualitatif individual ataupun dari pengaruh lingkungannya sehingga menjadi berubah dan berkembang.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.⁷ Pembelajaran merupakan proses membantu siswa agar dapat belajar dengan baik, namun sering kali kata pembelajaran diidentikan dengan kata mengajar.

³ Abdul Kodir, *Strategi Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), 20

⁴ Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 11

⁵ Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud, 2011), 313.

⁶ M. Thobroni, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik*, 17

⁷ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), P. 61-62

Selain itu, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan kualitas belajar pada diri sendiri.

Maka dari itu pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistematis untuk memfasilitasi agar meningkatkan proses belajar dan hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, akan tetapi proses belajar tidak semua terjadi karena pembelajaran.⁸

Definisi-definisi di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran yaitu suatu proses belajar yang dilakukan oleh dua sampel yaitu guru dan siswa. Dengan adanya pembelajaran guru dapat berkomunikasi dengan siswa dan membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

B. Hasil Belajar

Setelah membahas belajar dan pembelajaran maka akan ada Penilaian yang dilakukan oleh seorang guru terhadap hasil proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Serta penilaian dapat digunakan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa dan hasil belajar siswa dan dapat memperbaikinya dengan adanya penilaian.

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Ada beberapa pendapat yang mendefinisikan diantaranya:

⁸Udin S Winataputra, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 1.18

Nawawi dalam K. Brahim⁹ berpendapat bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran.

Gagne dan Briggs berpendapat bahwa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Reigeluth juga berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).¹⁰ Hasil belajar dapat berupa capaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.¹¹

Sehingga dapat dipahami hasil belajar sangat erat berkaitan dengan proses belajar dan pembelajaran. Dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai dari proses belajar yang kita lakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Seorang guru akan mengetahui sejauh mana siswa dalam memahami dan mempelajari yang telah diajarkan oleh guru dengan melakukan penilaian dari proses belajar siswa.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pendapat yang dikemukakan oleh Wasliman bahwa, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Uraian mengenai faktor internal maupun eksternal sebagai berikut:

⁹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 37

¹⁰ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*, 38

¹¹ Asep Ediana Latip, *Evaluasi Pembelajaran Di Sd Dan Mi Perencanaan Dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018), 24

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Factor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.¹²

Jadi, faktor internal maupun eksternal sangatlah berpengaruh bagi peserta didik dalam proses hasil belajar mereka, maka dari itu lingkungan pendidikan dan keluarga harus bisa berkerjasama dalam mendidik peserta didik dengan baik.

D. Materi Bhinneka Tunggal Ika

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia,¹³ mendefinisikan kata “Bhinneka tunggal ika” adalah berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Arti dari berbeda-beda tetapi tetap satu jua maksudnya Indonesia memiliki keberagaman budaya seperti adat istiadat, bahasa, agama, dan lagu, tetapi warga Indonesia mempunyai tujuan yang sama.

Bhinneka tunggal ika sebagaimana terkandung dalam lambang negara Garuda Pancasila, bersama sama dengan bendera negara Merah putih, Bahasa Negara Bahasa Indonesia dan lagu Kebangsaan Indonesia Raya, merupakan jati dan identitas Negara kesatuan Republik Indonesia.

Undang-Undang tentang bendera, bahasa, lambang negara serta lagu kebangsaan merupakan jaminan kepastian hukum, keselarasan, keserasian, standarisasi, dan ketertiban dalam penggunaan bendera, bahasa, lambang negara dan lagu kebangsaan. Undang-undang ini mengatur tentang berbagai hal yang terkait dengan penetapan dan tata cara penggunaan bendera,

¹²Ahmad Susanto, *Teori Belajar Mengajar Disekolah Dasar*, 12.

¹³Kamus Besar Bahasa Indonesia.

bahasa, lambang negara dan lagu kebangsaan, termasuk di dalamnya mengatur tentang ketentuan pidana bagi siapa saja yang secara sengaja melakukan Pelanggaran Terhadap Ketentuan Yang Terdapat Di Dalam Undang-undang.¹⁴

Jadi berdasarkan uraian berikut, dengan adanya semboyan negara Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika warga negara bisa menghargai dan mensyukuri perbedaan yang ada. Dengan adanya perbedaan rakyat Indonesia harus menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

1. Jenis Keragaman Sosial Budaya

Indonesia memiliki budaya yang sangat banyak, diantaranya yaitu suku budaya, semakin banyak suku budaya di Indonesia, semakin banyak pula Bahasa daerah yang beragam. Bahkan, pada setiap suku banyak ditemukan perbedaan Bahasa, rumah adat, upacara adat, kesenian daerah dan sebagainya.

a. Keragaman Bahasa

Keragaman Bahasa merupakan variasi Bahasa pemakaian masing-masing orang. Keberagaman Bahasa muncul karena adanya beragam suku, factor budaya, letak geografis, ilmu pengetahuan, dan sejarah.

b. Keragaman Rumah Adat

Keragaman rumah adat timbul karna adanya perbedaan geografis. Suku yang menempati daerah pegunungan memiliki bentuk rumah yang berbeda dengan bentuk rumah yang tinggal di daerah pantai. Bukan hanya bentuknya yang berbeda, bahkan bagunan serta bagian-bagaian rumah juga banyak memiliki perbedaan mengikuti bentuk adat yang dilakukan setiap daerahnya masing-masing.

¹⁴Kaelan, *Pendidikan Pancasila*, (Yogyakarta: Paradigma, 2014), 257-258.

c. Keragaman Upacara Adat

Indonesia banyak dengan adat dan keberagaman kebudayaan, juga memiliki beragam upacara tradisional yang unik dan menarik. Hingga saat ini, banyak yang masih melestarikan upacara asal daerahnya masing-masing.

d. Kesenian Daerah

Indonesia merupakan negeri yang memiliki berbagai keunikan seperti seni tari, seni music, seni rupa, dan seni teater. Keberagaman kesenian daerah berupa, tari daerah, lagu daerah, senjata khas, pakaian khas, alat music khas dan sebagainya.¹⁵

sehingga dapat dipahami, meskipun berbeda-beda keberagaman suku bangsa budaya, adat, kesenian dan sebagainya Indonesia hakikatnya tetap satu kesatuan. Maka dapat disebut dengan semboyan Bangsa Indonesia yaitu *Bhinneka Tunggal Ika*.

2. Mengembangkan Semangat *Bhinneka Tunggal Ika*

Dalam kehidupan berbangsa, bermasyarakat dan bernegara sebagai warga negara Indonesia perlu melaksanakan nilai-nilai dari *Bhinneka Tunggal Ika* dengan tujuan menumbuhkan semangat persatuan dan kesatuan Negara Republik Indonesia.

Dalam naskah sumpah pemuda, Indonesia telah mengikrarkan bahwa rakyat bahwa rakyat Indonesia adalah satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia, satu tumpah darah, yaitu tumpah darah Indonesia, dan menjunjung tinggi Bahasa persatuan, yaitu Bahasa Indonesia. Agar keutuhan Indonesia tetap terjaga, perbedaan dan

¹⁵ Kemdikbud, *Beda Tapi Sama: Harmoni Dalam Keberagaman, Ilmu Pengetahuan Social (IPS) Paket A Setara SD/MI Tingkatan II*, (Jakarta: Kemdikbud Ditjen PAUD Dan Diknas, 2017), 4.

persamaan tersebut harus tetap dijaga dan dipertahankan. Oleh karena itu, baik persamaan maupun perbedaan harus terus dilestarikan melalui semangat Bhinneka Tunggal Ika. Semangat bhinneka tunggal ika mengharuskan kita mengembangkan sikap saling menghormati perbedaan, agama, suku, adat istiadat, Bahasa daerah, dan warna kulit.¹⁶

Dengan demikian, untuk membentuk semangat rasa persatuan dan kesatuan Bhinneka Tunggal Ika, rakyat Indonesia harus mengamalkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan di berbagai di lingkungan masyarakat, keluarga, maupun bangsa dan negara. Serta memiliki sikap Nasionalisme yang luas.

E. Metode *Role Playing*

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melakukan strategi.¹⁷ metode akan menjadikan subjek dari sebuah objek itu sistematis sehingga rangkaian kegiatannya teratur, metode pembelajaran di artikan sebagai cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.¹⁸ Dari uraian tersebut jadi metode merupakan cara untuk menyampaikan informasi suatu pembelajaran dengan menggunakan bahan-bahan yang disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan.

¹⁶ Amin Suprihatini, *Seri Pegayaan Pembelajaran Ppkn Bhinneka Tunggal Ika*, (Macanan Baru, Karanganom: Cempaka Putih, 2018), 40-41.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Bandung: Kencana, 2006), 125.

¹⁸ Ahmad Sabri, *Strategi Pembelajaran Mengajar Dan Micro Teaching*, (Ciputat: Pt Ciputat Press, 2010), 49

Metode *role playing* atau bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.¹⁹ Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecah masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Metode ini dengan melibatkan siswa dalam berakting sebagai suatu karakter dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan.²⁰

Model pembelajaran *Role Playing* akan memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Selain itu Metode *role playing* dapat didefinisikan metode drama atau peran.

Dengan demikian, definisi yang telah dijelaskan bahwa metode *role playing* merupakan metode memainkan peran, acting atau metode yang melibatkan siswa untuk memainkan suatu adegan atau skenario sesuai tokoh yang mereka mainkan.

¹⁹Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Adab Global*, (UIN-Malang: UIN Maliki Press, 2012), 44

²⁰Taufiqur Rahman, *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*, (Kota Semarang, Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara, 2018), 51

Dengan siswa belajar dengan metode ini, siswa mampu membangun percaya diri mereka dan menumbuhkan keberanian dalam berbicara didepan kelas.

1. Tahapan Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Shaftel dikutip oleh (E Mulyasa) berpendapat Sembilan tahap bermain yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yaitu :

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
- b. Memilih peran dalam pembelajaran.
- c. Menyusun tahap-tahap peran.
- d. Menyiapkan pengamat.
- e. Tahap pemeranan.
- f. Diskusi dan evaluasi pembelajaran.
- g. Pemeranan ulang
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua.
- i. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan.²¹

Beberapa tahapan metode pembelajaran *role palyying* yang telah disebutkan, maka dari itu, beberapa peserta didik sebagai pemeran, dan sebagaian sebagai pengamat. Sebagai pemain peran harus mampu menghayati dalam memainkan perannya. Dengan bermain peran, peserta didik dapat berinteraksi dengan teman yang lainnya yang membawakan perannya masing-masing sesuai dengan tema yang dipilih.

2. Manfaat Metode *Role Playing*

Dalam proses pembelajaran, metode *role playying* merupakan salah satu metode belajar komunikatif yaitu metode yang mengutamakan kretifitas peserta didik dalam melakukan latihan. Manfaat metode *role playying* sebagai berikut:

²¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran Di Adab Global*, 44.

- a. Membangun kepercayaan diri pada anak.
- b. Mengembangkan kemampuan berbahasa.
- c. Meningkatkan kreativitas dan akal.
- d. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah.
- e. Membangun kemampuan sosial dan empati.
- f. Memberi anak pandangan positif.²²

Dengan demikian dari manfaat metode *role playing* dalam pembelajaran bahwa sangat berpengaruh terhadap aspek keterampilan siswa dalam belajar. Dan semakin memberikan kesempatan diri untuk berbicara di depan teman-temannya. Metode ini dapat menyenangkan proses belajar juga menjadikan motivasi bagi pembelajaran bagi siswa.

3. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Sebelum melakukan metode pembelajaran pasti ada langkah-langkah yang akan dipersiapkan diantaranya yang harus dilakukan terlebih dahulu dalam melakukan metode *role playing* yaitu :

- a. Guru menyusun /menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjukan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan.
- f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberika kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberika kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.²³

²²Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 158-159.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Role Playing*

a. Kelebihan

Menurut masitoh laksmi dewi ada beberapa kelebihan metode *role playing* diantaranya:

- 1) Siswa dapat berinteraksi social dengan lingkungan.
- 2) Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 3) Siswa dapat memahami permasalahan social.
- 4) Membina hubungan personal yang positif.
- 5) Membina hubungan yang komunikatif.
- 6) Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru.²⁴

b. Kekurangan

Hakekatnya dalam proses belajar belajar dalam bidang Pendidikan pastinya selain ada kelebihan terdapat pula kekurangannya, adapun kekurangan dari metode *role playing* diantaranya :

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja membrikan pesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.²⁵

²³ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecatamatan Ukul", *jurnal primary*, VOL 5, NO 3, (25-November-2016), 17.

²⁴ Telo Suprianto, "Penerapan Metode *Role Playyng* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 2 Ciputat", (Skripsi, FTK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015)

²⁵ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2017), 162-163.

F. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab, media adalah pelantara atau pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan.

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁶

Media pembelajaran sebagai alat pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. Karena memang tugas seorang gurulah agar dapat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, maka dari itu media dibutuhkan menjadi sebuah alat peraga dalam proses belajar.

Selanjutnya, definisi media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelebngkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.²⁷ Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.²⁸ Anderson, juga mengartikan media pembelajaran adalah media yang

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

²⁷ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 7.

²⁸ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan , Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 6.

memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembangan mata pelajaran dengan siswa.²⁹

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu pelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan minat serta kemampuan siswa dalam proses belajar. Sedangkan menggunakan media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan suatu informasi berupa materi pembelajaran. Dengan demikian, adanya media pembelajaran diharapkan proses belajar akan lebih mudah dan menarik bagi siswa untuk menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, karena dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan guru melakukan proses pembelajaran dalam keterbatasan ruang dan waktu. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan belajar bagi siswa.

Definisi di atas dapat di pahami bahwa. media pembelajaran merupakan sebagai alat pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar dalam bentuk fisik maupun karya-karya yang di aplikasikan melalui materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Ada berbagai manfaat media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Dina mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran di antaranya:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandarkan
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar

²⁹ Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (PAI), (Jakarta: Thariqi Press, 2008), 30.

- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.³⁰

Dengan demikian, fungsi dan manfaat media yang telah di sebutkan di atas, maka penggunaan media sangatlah berpengaruh bagi siswa dan pentingnya bagi guru dalam melakukan proses belajar mengajar.

2. Jenis Dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Setiap memilih media pembelajaran untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memerhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketetapannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isis bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu pengajaran, media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; adapun jenis media yang diperlukan syarat adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media media tersebut dan bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.³¹

³⁰ Dina Indriana, *Mengajar Efektif dengan Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018), 27.

Dilihat dari jenis dan kriteria yang telah dijelaskan maka guru harus bisa memilih dan membuat media pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik dan sesuai dengan pelajaran yang akan diajarkan serta gurupun dituntun untuk bisa menggunakan ataupun mengaplikasikan media tersebut. Sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Media *Puppet*

Media *Puppet* diadaptasikan dari boneka dan bisa digunakan dengan bermain wayang yang meliputi konsep dan desain sketsa awal karakter yang dibuat. *Puppet* dibuat dengan berbagai boneka, ada boneka yang dibuat dari bahan kain dan ada juga yang digunakan dengan bahan kaos kaki, dan masih banyak bahan-bahan lain yang bisa digunakan untuk membuat boneka ataupun sejenisnya.³²

Puppet (boneka panggung atau wayang) merupakan Boneka gagang yang dimainkan diatas panggung seperti berwayang yang dimainkan oleh seseorang sesuai dengan karakternya masing-masing. Boneka ini dibuat sesuai materi atau tema yang akan dipelajari ataupun dipamerkan. boneka panggung dimainkan dengan keterampilan dan kesinkronan gerak tangan kanan dan kiri si pewayang.

Boneka panggung yang akan saya gunakan dalam penelitian ini, skinarionya yaitu, siswa sebagai wayangnya yang akan bercerita menggunakan boneka gagang

³¹ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2002), 4-5.

³² Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014, 54-63.

yang sesuai dengan peran dan tokohnya masing-masing dengan menggunakan media puppet.

Jadi, pada dasarnya boneka menjadi alat peraga yang naturalitas bercerita. Tokoh-tokoh yang dijadikan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukungnya cerita dan mudah diikuti oleh siswa. Melalui boneka siswa menjadi tahu tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraannya, dan bagaimana perilakunya. Boneka juga kadang menjadi suatu yang ada di dalam imajinasi siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Ada banyak peneliti yang sudah di melakukan terkait menerapkan metode *role playing* dan memanfaatkan media *puppet* dalam pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

Penelitian dilakukan oleh Reni Silvia tentang “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V MI Al-Hudatumpang Takun Blitar, Tahun Pelajaram, 2016”. Persamaan dalam penelitian ini adalah menerapkan metode *role playing* tapi tidak menggunakan media *puppet*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V. Hasil penelitian meningkatkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal mendapatkan nilai kurang dari 70 sebanyak 9 siswa, setelah menerapkan metode *role playing* siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70

sebanyak 3 siswa. Dengan demikian ada peningkatan 20% ketuntasan belajar IPS.

33

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Tri Wibowo “Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Materi Struktur Organ Tubuh Manusia Dan Fungsinya Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dan *True Or False* Pada Siswa kelas IV Di SD II Boto Jatiroto Wonogiri, Surakarta, Tahun Pelajaran 2011”. Penelitian ini mempunyai persamaan terkait menerapkan metode *role playing* dan digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa. Namun yang membedakan tidak menggunakan media *puppet*. Hasil penelitian penerapan metode *role playing* dan *true or false* pada materi struktur organ tubuh manusia dan fungsinya dapat mempegaruhi peningkatan hasil belajar siswa lebih meningkat menjadi nilai rata-rata 94,60 (termasuk kategori berminat) pada kondisi awal 54,78 (termasuk kategori cukup berminat).³⁴

Penelitian ini dilakukan oleh Mila Joahar “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan *Role Playying* Berbantuan Dengan Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN 3 Tunggul, Tahun Ajaran 2017”. Penelitian Ini Mempunyai Kesamaan Terkait Metode Dan Media Yang Digunakan. Namun yang membedakan hanyalah materi pembahasan pembelajaran PKn. Hasil penelitian terhadap metode *role playing* berbantuan dengan media boneka tangan pada mata

³³ Reni Silvia “Penerapan Metode Role Playing Untuk Menigkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V MI Al-Hudatumpang Takun Blitar, Tahun Pelajaram, 2016/2017”, (Skripsi, Universitas Tulungagung, 2016).

³⁴ Agung Tri Wibowo, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Materi Struktur Organ Tubuh Manusia Dan Fungsinya Melalui Penerapan Metode Role Playing Dan True Or False Pada Siswa Kelas IV Di SD II Boto Jatiroto Wonogiri Tahun Ajaran 2011/2012”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011).

pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari persentase 70,83% menjadi 91,66%.³⁵

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkuat teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang digunakan, karena terbukti dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa menerapkan metode *role playing* dengan menggunakan media *puppet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Kerangka Berfikir

Pada mata pelajaran PKn materi Bhinneka Tunggal Ika diberikan pada kelas IV SD. Siswa diajarkan untuk mengenal berbagai keberagaman suku bangsa, budaya, dan sebagainya yang ada di Negara Indonesia. Sebagai warga negara Indonesia, bukan hanya suku bangsa, budaya, Bahasa Indonesia saja yang dapat kita ketahui, tetapi kita juga perlu tau apa saja keberagaman kebudayaan-kebudayaan daerah yang lainnya. dengan tujuan agar menjadi kekuatan sejarah Nusantara yang beragam sebagai bangsa besar bangsa Indonesia yang hidup dalam negara kesatuan Republik Indonesia.

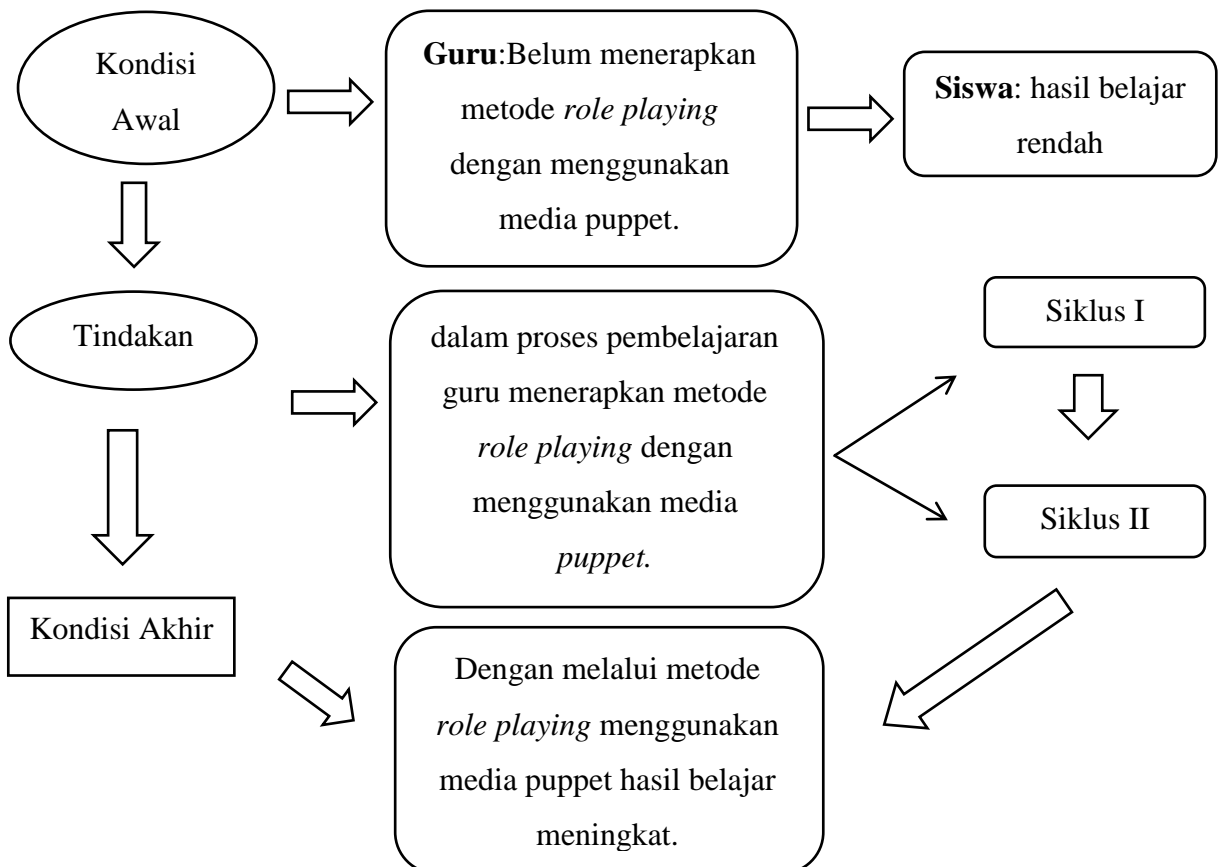
Setiap pembelajaran di kelas guru mengharapkan siswa-siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya berbeda siswa merasa bosan dan jenuh pada saat guru

³⁵ Mila Joahar, "Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Penerapan Role Playyng Berbantuan Dengan Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN 3 Tunggul, Tahun Ajaran 2017/2018". (skripsi universitas muria kudus, 2017).

menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat menghambat untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Maka dari itu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, guru juga memerlukan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan dapat memotivasi siswa dalam hal belajar mengajar saat proses pembelajaran. Salah satu metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran PKn (Bhinneka Tunggal Ika) yaitu metode *role playing* dengan menggunakan media puppet untuk menarik perhatian siswa dengan mengenal keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Tentu mereka akan sangat antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka berfikir



I. Hipotesis Tindakan

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas siklus kecil yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Dengan menerapkan metode *role playing* dengan media *puppet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bhinneka tunggal ika di kelas IV SDN Kadu Tigaraksa Kab Tangerang hasil belajar siswa dapat meningkat”.