

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Strategi Pembelajaran

a. Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan bagian dari proses komunikasi, memiliki fungsi melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan standar kompetensi dari suatu mata pelajaran. Ini dilandasi dengan suatu keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan strategi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka strategi yang dimaksud adalah strategi pembelajaran.

Kozma dalam sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi (guru sebagai fasilitator) peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁰

Defenisi yang lebih komprehensif mengenai strategi pembelajaran daripada yang disebutkan di atas adalah definisi yang dikemukakan oleh Dick dan Carey. Mereka menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang

¹⁰ Wina Sanjaya, *Op.Cit.* Hlm. 67

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai atau pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang ditempuh guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹¹

b. Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan pendidikan. *Role playing* merupakan 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. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. Pada Strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.¹²

c. Langkah- Langkah Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Adapun langkah- langkah strategi pembelajaran *Role playing* adalah sebagai berikut :¹³

¹¹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, Hlm.14

¹² Miftahul Huda. *Op.Cit*, Hlm. 208

¹³ Hamzah B. Uno, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), Hlm. 131.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 5) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

1) Kelebihan

Strategi pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan sebagai berikut :¹⁴

- a) Dapat memberi kesan pelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- b) Bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
- d) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- e) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

2) Kekurangan

Disamping memiliki kelebihan, Strategi Pembelajaran *Role Playing* juga memiliki kekurangan diantaranya :¹⁵

- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- c) Ketidakmungkinan menerapkan PR jika suasana kelas tidak kondusif.
- d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disjikan melalui strategi ini.

¹⁴ Miftahul Huda. *Op. Cit*, Hlm. 208

¹⁵ *Ibid*, Hlm. 208.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut dipertegas lagi oleh nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan umpan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

balik atau tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Adapun macam-macam hasil belajar adalah sebagai berikut :¹⁶

- 1) Pemahaman konsep
Pemahaman menurut bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikn oleh guru kepada siswa, atau sejauh manasiswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, atau yang ia rasakan berupa hasil observasi langsung yang ia lakukan.
- 2) Keterampilan proses
Usman dan setiawati mengemukakan bahwa keterampilan konsep merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemamuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggidalam diri individu siswa.
- 3) Sikap
Menurut lange sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencaku pulaaspek respon fisik. Dalam hubungannya dengan hasi belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana. 2013, Hlm. 5

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasi Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut teori gestalt merupakan suatu proses perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya.¹⁷

1) Faktor internal

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

2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah aspek fisiologis, untuk memperoleh hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indra perlu dijaga dengan cara makan/minuman bergizi, istirahat dan olah raga. Karena banyak anak yang prestasinya menurun akibat mereka tidak sehat secara fisik. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor eksternal, faktor yang berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat, dimana hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, teman adalah salah satu sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi.

¹⁷ *Ibid*, Hlm. 6

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Hubungan Strategi Pembelajaran *Role Playing* dengan Hasil Belajar Siswa

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuannya.¹⁸ Melakukan proses suatu pembelajaran guru haruslah memiliki Strategi agar siswa dapat belajar secara aktif dan kreatif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu langkah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan adalah guru harus menguasai strategi. Dan strategi pembelajaran yang dipilih harus dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Strategi pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi suatu proses belajar yang mengajak siswa untuk ikut serta berperan dan memerankan materi pelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁹

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Ahmad Sobirin pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Strategi *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

¹⁸ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta : PT Bumi Aksara, Hlm. 174

¹⁹ Hamzah B. Uno, *Op. Cit*, Hlm. 13

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Swasta Mathlabul Ulum Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh saudara Ahmad Sobirin ialah meningkatnya hasil belajar siswa dari 46% menjadi 89%.²⁰ Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sobirin dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Strategi *Role Playing* di tingkat Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada variabel (Y) yang digunakan saudara Ahmad Sobirin adalah motivasi belajar pada mata pelajaran IPS sedangkan pada penelitian ini adalah Hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

2. Nova Novita Sari pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 006 Dusun Pelanduk Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh saudara Nova Novita Sari ialah meningkatnya Motivasi belajar siswa dari 53,26% menjadi 84,23%.²¹ Persamaan penelitian yang dilakukan saudara Nova Novita Sari dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing*/Bermain Peran pada mata pelajaran

²⁰ Ahmad Sobirin, Penerapan Strategi Role Playing untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Mathlahul Ulum Kecamatan Tapung Kabupaten Pekanbaru: Pusataka UIN SUSKA RIAU, 2015.

²¹Nova Novita Sari, Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri 006 Dusun Pelanduk Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu, Pekanbaru: Pusataka UIN SUSKA RIAU, 2017.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada variabel (Y) yang digunakan saudari Nova Novita Sari adalah motivasi belajar pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti adalah Hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

C. Kerangka berpikir

Pokok pikiran yang membedakan strategi pembelajaran ini dengan yang lain adalah bahwa strategi ini merupakan strategi bermain peran yang akan membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Role Playing* adalah salah satu alat bantu/strategi pembelajaran bermain peran dengan 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. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan pengamatan di kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hikmah Pekanbaru pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih sangat pasif. Permasalahan terlihat dari beberapa penyebab, antara lain yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, masih menggunakan pembelajaran konvensional, metode yang digunakan masih tergolong belum dapat meningkatkan hasil belajar pada diri siswa dalam belajar.

Fakta permasalahan ini mendorong peneliti untuk menemukan suatu alternatif, yaitu perlunya suatu strategi yang tidak hanya berpusat pada guru

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang aktif tetapi siswa juga ikut aktif, maka dari itu peneliti mendapatkan strategi yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa yaitu strategi *Role Playing*.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Indikator Aktivitas Guru

Adapun indikator penerapan aktivitas guru terhadap penggunaan Strategi *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 5) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.

b. Indikator Aktivitas Siswa

Adapun yang menjadi indikator aktivitas belajar siswa dengan penggunaan Strategi pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memperhatikan guru pada saat menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- 5) Satu kelompok maju untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 70. Sedangkan secara klasikal, menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya dengan persentase tersebut hasil belajar siswa dikatakan baik, karena berada pada interval 71-84%.²²

²² E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung:Remaja Rosdakarya, 2008. Hlm. 257