

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran adalah salah satu cara penjelasan materi yang melibatkan siswa untuk aktif dalam memainkan peran-peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Uno (2008: 25) menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dalam lingkungan sosial yang memecahkan dilema dengan menggunakan bantuan kelompok. Bermain peran menurut Sagala (2010: 213) berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Craciun (2010: 175-176) menyatakan bahwa

Role playing is derived from psychodrama that may be used to help students understand the more subtle aspects of literature, social studies, and even some aspects of science or mathematics. Further, it can help them become more interested and involved, not only learning about the material, but learning also to integrate the knowledge in action, by addressing problems, exploring alternatives, and seeking novel and creative solutions. Role playing is the best way to develop the skills of initiative, communication, problemsolving, self-awareness, and working cooperatively in teams, and these are above all-certainly above the learning of mere facts.

Dari pendapat di atas dijelaskan bahwa bermain peran digunakan untuk membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Pembelajaran bermain peran membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini dapat meningkatkan kerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran adalah menyajikan materi pelajaran dengan cara mempertunjukkan atau mendramatisasikan. Siswa lebih tertarik dan terlibat langsung dalam pembelajaran melalui model pembelajaran ini. Hal ini menyebabkan siswa lebih mudah memahami isi dari materi tersebut.

Hamalik (2005: 199) menjelaskan tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar yaitu:

1. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
2. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah mendramatisasikan.
4. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Langkah-langkah pembelajaran bermain peran menurut Suyanto (2009: 123) adalah:

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. Setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Kebaikan dari bermain peran antara lain:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

3. Bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni 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 baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan-kelemahan bermain peran antara lain:

1. Sebagian besar siswa yang tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pengajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas.
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan. (Sagala, 2010: 213-214)

B. Kerjasama

Kerjasama adalah kegiatan usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Samani dan Hariyanto (2012: 118) menyebutkan bahwa kerjasama adalah tindakan dan sikap mau bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan keuntungan bersama. Kerjasama menurut Lie (2010: 88) merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup.

Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau masyarakat. Tanpa kerjasama, keseimbangan lingkungan hidup akan terancam punah.

Kerjasama menurut Nasution (2012: 146) adalah salah satu asas didaktik, yaitu salah satu unsur karakter yang dibangun melalui proses pendidikan. Lawan kata dari kerjasama adalah persaingan. Tujuan persaingan disini bukan memperoleh hadiah atau kenaikan tingkat, tetapi untuk mencapai hasil yang lebih tinggi atau pemecahan masalah yang dihadapi. Johnson (2011: 164) berpendapat bahwa kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi, akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan diri dalam belajar.

Definisi dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama dan kepentingan bersama, dengan cara menyatukan pikiran dan ide secara bersama. Kerjasama dapat membantu menghilangkan hambatan akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang.

Menurut Johnson (2011: 164) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kerjasama yaitu:

1. Menghargai pendapat orang lain

Ketika berkelompok walaupun berbeda pendapat, harus saling menghargai pendapat orang lain,

2. Bertindak mandiri dan dengan penuh tanggungjawab

Siswa melaksanakan tugasnya masing-masing dengan baik, sesuai dengan pembagian kerja di masing-masing kelompok tanpa harus diperintah.

3. Mengeluarkan pendapat

Pendapat dari masing-masing siswa sangat dibutuhkan dalam bekerjasama untuk menyelesaikan suatu masalah. Siswa yang mengeluarkan pendapat diharapkan dapat menjelaskan secara rinci dan menjelaskan pendapatnya apabila ada siswa lain yang belum jelas.

4. Kemampuan mengambil keputusan

Kemampuan mengambil keputusan dipengaruhi oleh siswa dalam kelompok itu sendiri, untuk memilih keputusan yang tepat dalam menyelesaikan suatu masalah yang terjadi.

Manfaat kerjasama menurut Nasution (2012: 149-151) antara lain:

1. Kerjasama atau kerja kelompok dapat mempertinggi hasil belajar baik secara kuantitatif maupun kualitatif.
2. Keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama-sama.
3. Melalui kerja kelompok dapat dikembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik.
4. *Group therapy*. Gangguan rohani seperti merasa rendah diri, susah menyesuaikan diri, pemalu, nakal, menderita gangguan psikologis menyebabkan tidak suka bergaul dengan anak-anak yang lain sehingga

menghambat kemajuan belajarnya. Dalam kerja kelompok, individu saling membantu satu sama lain dan saling membangkitkan minat.

Tedjasaputra, (2005: 88) menjelaskan indikator dalam kemampuan kerjasama antara lain:

1. Membina dan mempertahankan hubungan dengan teman.
2. Berbagi dengan teman lain.
3. Menghadapi masalah bersama-sama.
4. Mau menunggu giliran.
5. Belajar mengendalikan diri.

C. Prestasi belajar

1. Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalaman atau latihan yang diperkuat, seperti yang dijelaskan oleh Slameto (2013: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sardiman (2011: 20) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Rahyubi (2014: 1) menyatakan bahwa belajar merupakan proses hidup yang sadar atau tidak harus dijalani semua manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar menurut Syah (2008: 92) adalah proses memperoleh arti-arti

dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa.

Beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mengubah perilaku seseorang yang terjadi secara terus menerus, untuk meraih tujuan tertentu dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

2. Prestasi belajar

Prestasi belajar menurut Hamdani (2011: 138) merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Arifin (2013: 12) menyatakan bahwa prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Poerwanto dalam Hamdu dan Lisa Agustina (2011: 83) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar aspek kognitif yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha belajar.

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama menurut Arifin (2013: 13) antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.

- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendersi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran pada saat proses pembelajaran.

Ahmadi dan Widodo (2013: 138) menyatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri individu (faktor eksternal).

- a. Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:
1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh.
 2. Faktor biologis baik yang bersifat bawaan yang terdiri atas:
 - a) Faktor intelektual yang meliputi:
 - 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian seperti sikap, kebiasaan, minat, motivasi dan penyesuaian diri.
 3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- b. Faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:
1. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a) lingkungan keluarga,
 - b) lingkungan sekolah,
 - c) lingkungan masyarakat,
 - d) lingkungan kelompok.
 2. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 3. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, belajar, dan iklim.
 4. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Simpulan dari uraian di atas adalah faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah kondisi jasmani seseorang dan kondisi psikologis. Kondisi jasmani dan psikologis mencakup kecerdasan, sikap, minat, bakat akan mendukung seseorang dalam menerima informasi. Faktor eksternal yang berupa lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat juga turut serta dalam mendukung prestasi belajar seseorang. Teknologi serta fasilitas yang memadai juga akan membuat seseorang belajar dengan baik.

D. Pembelajaran IPA

IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh berdasarkan pengamatan dan percobaan tentang kenampakan alam, seperti halnya yang dijelaskan oleh Aly dan Eny Rahma (2010: 18) menyatakan bahwa IPA merupakan suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Trianto (2011: 136) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Susanto (2015: 167) menjelaskan bahwa Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA

adalah suatu kumpulan teori yang diperoleh dari hasil percobaan dan pengamatan melalui metode ilmiah sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Mulyasa (2009: 111) menjelaskan mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturan sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat dan gas.
3. Energy dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

E. Materi IPA

Materi yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah materi daur air pada kelas V semester 2 dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.	7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya.

Materi pokok daur air antara lain:

1. Kegunaan air

Manusia dan makhluk hidup lain sangat membutuhkan air dalam kehidupannya. Bagi tumbuhan, air dibutuhkan untuk proses fotosintesis.

Bagi hewan, air diperlukan untuk minum, mendinginkan dan membersihkan tubuh, serta sebagai habitat bagi hewan air. Bagi manusia, air digunakan untuk minum, mandi, memasak, mencuci, dan masih banyak lagi. Secara tidak langsung, manusia memanfaatkan aliran air. Aliran air dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Misalnya aliran air sungai dimanfaatkan sebagai alat transportasi, dan untuk rekreasi dan olahraga seperti arum jeram. Aliran air juga dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan listrik pada Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA). (Syuri dan Nurhasanah, 2011: 223)

2. Daur air

Daur air adalah sirkulasi (perputaran) air secara terus menerus dari Bumi ke atmosfer. Proses yang terjadi pada daur air adalah sebagai berikut:

a. Evaporasi (penguapan)

Air di permukaan bumi akan menguap karena pengaruh panas dari sinar matahari. Uap air akan naik ke atas membentuk gumpalan-gumpalan awan.

b. Kondensasi (pengembunan)

Gumpalan-gumpalan awan akan berkumpul sehingga akan semakin tebal dan gelap. Kumpulan awan tersebut mengandung uap air yang akan mengembun menjadi titik-titik air pada suhu rendah.

c. Presipitasi (jatuhnya titik-titik air ke permukaan bumi)

Uap air yang mengembun akan jatuh ke bumi sebagai hujan. Air hujan yang jatuh ke bumi, sebagian jatuh di laut dan sebagian jatuh ke daratan. Air hujan yang jatuh di daratan akan diserap ke dalam tanah dan dialirkan ke sungai. Selanjutnya, air tersebut akan kembali menguap dan seterusnya.

Berdasarkan proses daur air diketahui bahwa jumlah air di Bumi cenderung tetap, hanya bentuknya dan tempatnya yang berubah. Selama daur air berlangsung, air mengalami perubahan dari bentuk satu ke bentuk lain, tetapi akan kembali ke bentuk semula. (Astuti, 2015: 110-111)

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait dengan penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hadija (2013) tentang “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Randomayang” menyatakan bahwa hasil penelitiannya terdapat peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Randomayang. Pada hasil tes siklus I, diperoleh siswa yang tuntas secara individu sebanyak 25 orang dari 33 orang dan ketuntasan klasikal diperoleh sebesar 74%. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 33 orang dari 33 orang dan ketuntasan klasikal 100%. Persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II mencapai 15%, sedangkan dari hasil observasi terhadap aktifitas guru dan siswa secara keseluruhan berada pada kategori sangat banyak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutiyani, S. Nurhayati dan A. Widiatno (2015) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Tema Global Warming dan Dampaknya Bagi Ekosistem” menyatakan bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh yang dapat dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan N-gain secara klasikal sebesar 0,54 (kategori sedang). Besarnya pengaruh yang diukur dengan korelasi biserial (r_b) sebesar 0,695 (kategori kuat) dan koefisien determinasi (KD) sebesar 48,34%. Rata-rata nilai efektif kelas eksperimen sebesar 91,7%, sedangkan kelas control sebesar 88%. Rata-rata nilai psikomotorik kelas eksperimen sebesar 89,8% dan kelas control sebesar 88,3%. Hasil keseluruhan nilai aspek efektif dan psikomotorik kelas eksperimen lebih besar daripada kelas control. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan model *role playing* tema global warming dan dampaknya bagi ekosistem berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 48,34% serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar afektif dan psikomotor siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Kilgour, dkk (2015) yang berjudul “*Role-Playing as Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education*” menyatakan bahwa kegiatan *role-playing* merupakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran ini dapat membiasakan siswa satu sama lain untuk membuka pikiran mereka dalam menghadapi masalah-masalah yang ada. Siswa akan mendapat kesempatan untuk melihat situasi dari berbagai perspektif. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan ini mencapai tujuan yang

diharapkan yaitu siswa memiliki pengalaman simulasi dalam menghadapi masalah yang ada di sekitar.

Penelitian yang dilakukan oleh Craciun (2010) yang berjudul “*Role-Playing as a Creative Method in Science Education*” menyatakan bahwa kegiatan *Role-Playing* merupakan kegiatan yang dapat menjadi alat yang ampuh dan kreatif dalam ruang kelas sains dan untuk memberikan pemahaman dalam memberikan materi fenomena yang abstrak. Bermain peran merupakan kegiatan yang menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa dengan cara melibatkan siswa dalam kegiatan yang ada dalam kelas. Bermain peran ini mengembangkan keterampilan dan kemampuan seperti tanggung jawab dan kepemimpinan dalam berkelompok, kerjasama dalam kelompok, serta belajar untuk memecahkan masalah secara bersama-sama.

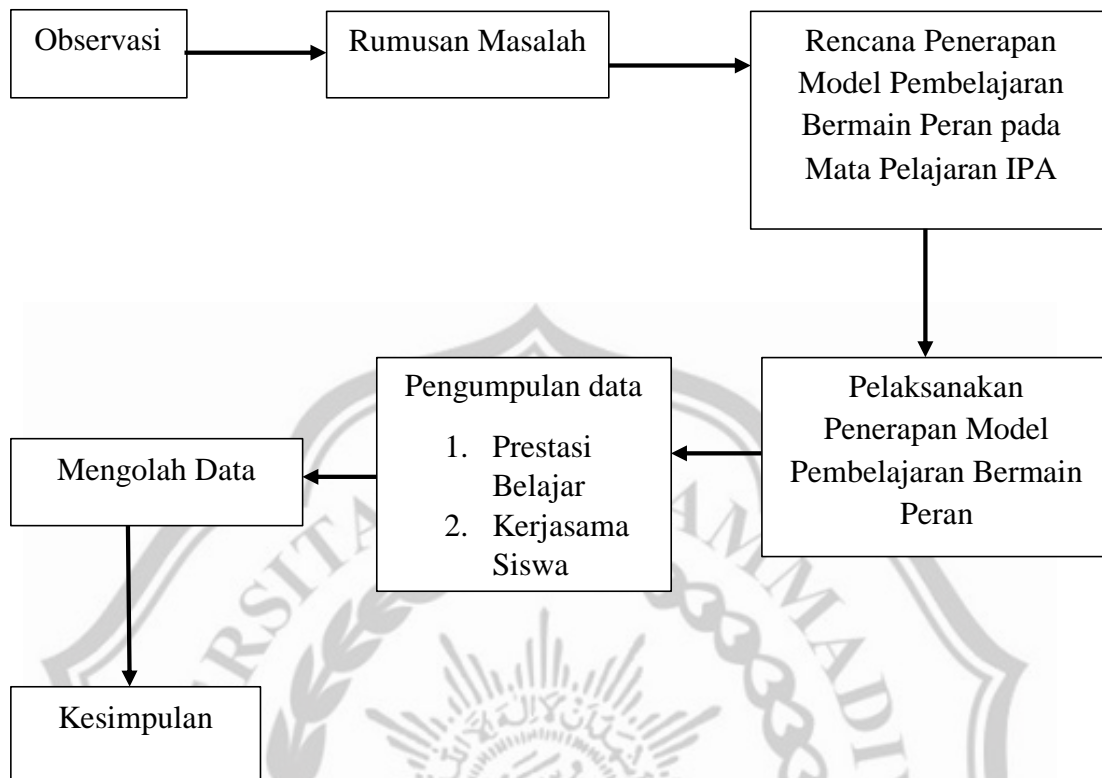
Berdasarkan penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran bermain peran dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai materi pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

G. Kerangka Pikir

Model pembelajaran bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan pemahaman isi cerita dan kerjasama kelompok. Model pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Model pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengetahui isi dari naskah cerita dan kerjasama tim yang baik. Penelitian ini diharapkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar dan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPA materi daur air.

Prestasi belajar merupakan hal yang penting untuk mengetahui tingkat kognitif siswa dalam suatu proses pembelajaran, begitu juga dengan karakter kerjasama siswa. Prestasi belajar dan kerjasama siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa tetapi juga dipengaruhi oleh kegiatan proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat membawa dampak positif kepada siswa. Kualitas dari proses pembelajaran diberikan melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran terhadap prestasi dan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPA materi daur air. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan dalam bagan skema pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap kerjasama pada mata pelajaran IPA materi daur air siswa kelas V SD Negeri 2 Karangcegak.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPA materi daur air siswa kelas V SD Negeri 2 Karangcegak.