

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Sikap Menghargai Prestasi

a. Pengertian sikap

Pengertian *attitude* dapat diterjemahkan dengan sikap terhadap objek tertentu, yang merupakan sikap pandangan atau sikap perasaan tetapi sikap mana disertai oleh kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan sikap terhadap objek tadi. *Attitude* lebih tepat diterjemahkan sebagai sikap dan kesediaan bereaksi terhadap suatu hal. (Gerungan, 1988:149).

Sikap merupakan sesuatu hal yang dipelajari, dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan. (Slameto, 2010:187), sedangkan menurut pendapat Winkel (1986:164) Sikap merupakan orang yang bersikap tertentu, cenderung menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian obyek itu, berguna atau tidak berharga baginya.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai sikap tersebut di atas, maka dapat disimpulkan unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian sikap, yaitu : (1) merupakan keadaan pada setiap manusia, (2) merupakan penggerak untuk bertindak dalam

menanggapi objek, (3) terbentuk melalui pengalaman, dan (5) sikap dapat bersifat umum atau spesifik. Setelah mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian sikap, maka dapatlah dirumuskan pengertian sikap sebagai berikut: sikap adalah keadaan pada setiap manusia yang menggerakkan untuk bertindak dalam menanggapi objek dan bersifat umum atau spesifik yang terbentuk melalui pengalaman-pengalaman.

b. Komponen Sikap

Proses pengukuran sikap agar dalam pengembangan alat pengukuran terarah pada sasaran secara tepat, maka perlu diketahui tentang komponen-komponen sikap. Perilaku seseorang didasari oleh situasi pikiran, perasaan, dan kemauan serta waktu. Sikap memiliki komponen-komponen, yaitu kognitif, perasaan, dan kecenderungan bertindak (Azwar, 2011:23-28).

Komponen kognitif adalah suatu sikap yang terdiri dari kepercayaan terhadap objek meliputi penilaian menguntungkan atau tidak menguntungkan, dapat diterima atau tidak dapat diterima, dan baik atau buruk. Komponen perasaan menunjukkan emosional dalam hubungannya dengan suatu objek. Objek dapat dirasakan menyenangkan atau tidak menyenangkan, disukai atau tidak disukai dan sebagainya. Komponen kecenderungan bertindak mencakup kesediaan bertingkah laku pada penilaian terhadap suatu objek. Penilaian tersebut menghasilkan positif dan negatif yang

menentukan kecenderungan untuk mendekati, mendukung, membantu atau menjauhi objek.

Perubahan pada situasi pikiran, perasaan maupun kecenderungan dan kemampuan akan mempengaruhi tingkah laku dan sikap dan perubahan itu dapat dapat terjadi setiap saat, sehingga dengan demikian sikap dapat berubah atau diubah. Prinsip adanya perubahan sikap tersebut, maka pengukuran dilakukan dengan tujuan mendapat informasi tentang keadaan.

c. Menghargai Prestasi

Presiden pertama Republik Indonesia, Ir. Soekarno pernah menegaskan bahwa bangsa Indonesia harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter (*character building*) karena hal inilah yang dapat membuat Indonesia menjadi bangsa yang besar, maju dan jaya, serta bermartabat (Samani dan Hariyanto, 2012:12). Pernyataan Bung Karno tersebut kembali digaungkan, baik oleh pemerintah maupun kalangan masyarakat yang peduli terhadap masa depan bangsa. Pada tahun 2010, pemerintah mulai merencanakan melaksanakan pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembang Kementerian Pendidikan Nasional telah menerbitkan Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter pada tahun 2011. Pendidikan budaya dan karakter bangsa, pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa

Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional (Kemendiknas, 2010:7).

Berdasarkan hasil kajian empirik Pusat Kurikulum, terdapat 18 nilai karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Nilai-nilai karakter itu meliputi: (1) religius (2) jujur (3) toleransi (4) disiplin (5) kerja keras (6) kreatif (7) mandiri (8) demokratis (9) rasa ingin tahu (10) semangat kebangsaan (11) cinta tanah air (12) menghargai prestasi (13) bersahabat/komunikatif (14) cinta damai (15) gemar membaca (16) peduli lingkungan (17) peduli sosial dan (18) tanggung jawab (Samani dan Hariyanto, 2012:9).

Salah satu nilai karakter yang telah diungkapkan di atas adalah nilai menghargai prestasi, menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Berdasarkan pengertian tersebut, seseorang yang menghargai prestasi memiliki pandangan bahwa hasil dari apa yang dia maupun orang lain kerjakan memiliki nilai. (Yaumi, 2014:105)

Menghargai Prestasi memiliki indikator yang dapat dijadikan dasar dalam mengukur penghargaan terhadap prestasi dapat dijabarkan sebagai berikut (Yaumi, 2014:106) :

- 1) Menggantungkan cita-cita setinggi mungkin.
- 2) Membuat perencanaan untuk mengejar cita-cita yang diinginkan.
- 3) Bekerja keras untuk meraih prestasi yang membanggakan.
- 4) Mensyukuri prestasi yang diraih dengan memberi kontribusi untuk kemaslahatan bangsa, negara dan agama.
- 5) Memberikan apresiasi terhadap prestasi yang dicapai orang lain.

Nilai menghargai prestasi pada siswa sekolah dasar dapat dideskripsikan dalam indikator-indikator berikut siswa kelas IV sampai VI (Supinah dan Ismu, 2011:27):

- 1) Rajin belajar agar berprestasi tinggi.
- 2) Berlatih keras untuk menjadi pemenang dalam berbagai kegiatan di sekolah dan di luar sekolah.
- 3) Menghargai kerja keras teman/ orang lain
- 4) Menghargai upaya orang tua untuk mengembangkan potensi dirinya di sekolah.
- 5) Menghargai hasil kerja pemimpin yang telah mensejahterakan masyarakat dan bangsa.
- 6) Menghargai hasil temuan manusia dalam bidang IPTEK, sosial, seni, dan budaya.

Berdasarkan kajian teoritis di atas indikator menghargai prestasi pada jenjang kelas IV-VI yang dikemukakan oleh supinah dan ismu akan digunakan untuk penelitian. Penelitian ini mengukur sikap menghargai prestasi siswa kelas V SD N Sokaraja Lor.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Pendidikan merupakan kebutuhan untuk semua orang tanpa terkecuali bagi anak dan sekarang bukan lagi kebutuhan mewah.

Anak harus dididik lebih tinggi dan mempelajari keahlian yang lebih maju, dengan pendidikan yang lebih tinggi dan mempunyai keahlian akan membawa anak untuk mencapai prestasi belajar. Kata prestasi itu sendiri berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti usaha.

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat parental dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing (Arifin, 2013:12). Pengertian prestasi belajar menurut Ahmadi (2013:138) merupakan suatu kegiatan yang dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya. Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan, penghargaan) dan dapat secara intrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan sesuatu), di samping itu siswa memerlukan dan harus menerima umpan balik secara langsung, derajat sukses pelaksanaan tugas (nilai raport atau nilai tes).

Berdasarkan kajian tentang prestasi belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah usaha belajar yang merupakan kemampuan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar dapat diukur dengan tes yang tercermin dalam nilai.

Keberhasilan belajar siswa di sekolah dapat diketahui prestasi yang dicapainya. Prestasi belajar dapat diperoleh melalui tahapan

evaluasi, sehingga prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai dalam usaha belajarnya sebagaimana dinyatakan dengan nilai-nilai, baik dalam nilai ulangan, raport maupun ijazah.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali, artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Ahmadi dan Supriyono (2004:138) menjelaskan faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu :

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan mampu yang diperoleh, yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh 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-interaktif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- 3) Faktor kematangan fisik maupun psikis.
Di bawah ini yang tergolong faktor eksternal, ialah
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - (1) Lingkungan keluarga
 - (2) Lingkungan sekolah
 - (3) Lingkungan masyarakat
 - (4) Lingkungan kelompok
 - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- 4) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor

yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, kematangan fisik maupun psikis dan lingkungan spiritual atau kemandirian.

c. Fungsi utama prestasi belajar

Prestasi belajar memiliki fungsi dalam proses pembelajaran. prestasi belajar Menurut Arifin (2011:12) mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemenuhan hasrat ingin tahu, dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, dengan asumsi bahwa prestasi belajar dapat dijadikan sebagai pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) 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. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa, dalam proses pembelajaran siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan karena siswa yang diharapkan menyerap seluruh materi pokok pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar memiliki fungsi untuk siswa. Fungsi tersebut yaitu bahwa prestasi belajar dijadikan sebagai indikator kesuksesan dalam mencapai proses pembelajaran. Mengetahui prestasi belajar siswa juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan

proses pembelajaran sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan bimbingan terhadap siswa.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial manusia. Pengertian IPS menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Berdasarkan KTSP IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Permendiknas no 24 tahun 2006).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas (Susanto, 2014:6), sedangkan pengertian IPS menurut Sapriya (2011:11), adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humonaria, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat pendidikan dasar SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang meliputi ilmu politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, dan antropologi. Pada jenjang SD, pembelajaran IPS meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu, oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. (Susanto, 2014:10).

Tujuan pembelajaran IPS menurut Chapin dan Messick dalam Susanto (2014:10) dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu :

- 1) Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- 2) Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- 3) Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.

- 4) Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- 5) Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- 6) Ditujukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realitis dalam kehidupan sosial.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Mutakin dalam Susanto (2014:10) secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keterampilan. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah menurut Mutakin dalam Susanto (2014:10) juga menjelaskan adalah :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat,
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasikan dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial,
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat,
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS pada intinya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik. Potensi tersebut yaitu agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat, serta dapat mengembangkan potensi dalam membangun diri sendiri di masyarakat.

4. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, hal ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah digunakan metode memegang peran yang sangat penting dalam

dunia pembelajaran. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran dikatakan efisien dan efektif apabila menghasilkan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dikatakan efisien jika penerapannya dalam menghasilkan sesuatu yang diharapkan itu relatif menggunakan tenaga, usaha pengeluaran biaya, waktu minimum, semakin kecil tenaga, usaha, biaya, dan waktu yang dikeluarkan maka semakin efisien metode itu.

Perkembangan mental siswa di sekolah dasar, antara lain meliputi kemampuan untuk bekerja secara abstrak menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan menggunakan metode yang efektif dan bervariasi. Pembelajaran harus memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *role playing*.

Pembelajaran *role playing* menurut Uno Hamzah (2009:26) sebagai suatu metode yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecah dil. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan

perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaanya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Role Playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Metode *role playing* misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja. (Wahab, 2007:109)

Metode *Role Playing* menurut Hamdani (2011:87) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh pemahaman materi yang dipelajari.

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik dalam Taniredja (2011:40) adalah:

1) Belajar dengan berbuat

Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya 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 balika

Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.

- 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

c. Manfaat *Role Playing*

Manfaat role playing dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- 1) Role playing dapat memberikan semacam hidden practice yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 2) Role playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) Role playing dapat memberikan kesenangan kepada siswa, karena role playing pada dasarnya adalah permainan, dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Metode Role Playing* (Bermain Peran)

Metode pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Kelebihan metode *role playing* menurut Djamarah (2002:67) adalah :

- 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi tokoh yang akan diperankan. Pemain harus memahami, dan menghayati karakter tokoh, dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dikembangkan, sehingga dimungkinkan akan muncul seni drama di sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina 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.

Kelebihan metode *role playing* menurut Hamalik (2009:214), yaitu waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan mendapat sanksi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dalam dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas kelebihan bermain peran dapat disimpulkan bahwa siswa dalam proses pembelajaran akan terlatih untuk aktif, berinisiatif, dan kreatif dalam bermain peran. Keberhasilan peran tersebut bergantung pada kegiatan yang dilakukan siswa, terutama pada analisis sebagai tindak lanjutnya.

Metode *role playing* di dalam pembelajarannya selain memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki kelemahan (Taniredja, 2011:42) yaitu:

- 1) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*.

- 2) Memakan waktu yang cukup lama.
- 3) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 4) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 5) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus lebih menguasai langkah pembelajaran. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajaran tidak tercapai.

e. Langkah-langkah Metode *Role Playing* (bermain peran)

Metode *Role Playing* guru harus perhatikan langkah-langkah pelaksanaannya agar berjalan dengan baik, adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* (Suyatno, 2009:123) diantaranya :

- 1) Guru menyusun/menyiapkan karakter tokoh yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari karakter tokoh dua hari sebelum kbm.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan karakter tokoh yang sudah dipersiapkan.

- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati karakter tokoh yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran bermain peran menurut Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja, 2011:42 adalah :

- 1) Penentuan topik dan tujuan *role playing*.
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan dimainkan.
- 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya.
- 4) Pemilihan pemegang peranan.
- 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan.
- 6) Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan.

- 7) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan *role playing*.
- 8) Pelaksanaan *role playing*.
- 9) Evaluasi dan pemberian balikan.
- 10) Latihan ulang.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti akan melakukan pembelajaran *role playing* dengan langkah-langkah yaitu:

- 1) Menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyusun atau menyiapkan karakter tokoh yang akan ditampilkan.
- 3) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari karakter tokoh sebelum KBM.
- 4) Membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing.
- 5) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 6) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni karakter tokoh yang sudah dipersiapkan.
- 7) Setiap siswa duduk dikelompoknya, siswa memerhatikan dan mengamati katrakter tokoh yang sedang diperagakan.
- 8) Setelah selesai dipentaskan, setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 9) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- 10) Guru memberikan kesimpulan.
- 11) Evaluasi.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan metode pembelajaran *role playing* menurut Roestiyah 2012:91.

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan metode ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada dimasyarakat, maka guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, dan siswa yang lain mengamati dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang *urgen*, sehingga menarik minat anak. Guru mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memilih kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun dialog.
- 6) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif.

- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dialog.
- 8) Setelah *role playing* itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat disiskusikan secara umum, sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mempertimbangkan hal-hal yang penting dalam melaksanakan metode pembelajaran *role playing* agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru dalam pelaksanaan *role playing* memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk memerankan tokoh yang akan diperankan.

5. Media Film Soekarno

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media menurut Garlach & Ely dalam Arsyad (2007:3) adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks

dan lingkungan sekolah merupakan media. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan dapat dipahami oleh siswa (Briggts dalam Sadiman 2006:6).

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media bertujuan untuk memudahkan guru memberikan materi pelajaran agar siswa memiliki minat dan motivasi dalam belajar.

b. Film

Film merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dari banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga film atau video tersebut dapat menampilkan objek bergerak. Film adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Arsyad, 2007:49). Pengertian film menurut Sadiman (2006:116) merupakan media yang amat besar kemampuannya, dalam proses belajar

mengajar. Selain itu juga film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan film merupakan salah satu alat pembelajaran yang cukup efektif digunakan untuk media pembelajaran. Pemanfaatan film sebagai media akan membantu proses pembelajaran.

c. Film Soekarno

Film Soekarno merupakan film yang diangkat dari sejarah bangsa Indonesia yang dipimpin oleh pemimpin yang membawa Indonesia pada kemerdekaan. Film Soekarno ini disutradarai oleh Hanung Bramantyo, film yang berdurasi 150 menit ini mengingatkan tentang perjalanan Soekarno dari beliau masih kecil sampai memproklamasikan kemerdekaan, namun dalam penayangan film penulis tidak menayangkan semua adegan, adegan yang ditayangkan sesuai dengan kompetensi dasar yaitu Jasa Peranan Tokoh di Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Film

Media film mempunyai kelebihan yang mampu didapat dari penggunaan media pembelajaran film atau video jika diterapkan dalam pembelajaran. Kelebihan menggunakan media pembelajaran film dan video menurut Arsyad, (2007:49-50) yaitu:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan

bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat

- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Seperti slogan yang ada bahwa film dan video dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan satu minggu dapat di tampilkan secara singkat dalam beberapa menit saja.
- 8) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- 9) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 10) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

- 11) Lebih realitis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 12) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Media film selain memiliki kelebihan, media film juga memiliki kekurangan diantaranya :

- 1) Harga produksinya mahal.
 - 2) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya
 - 3) Memerlukan penggelapan ruangan.
 - 4) Memerlukan LCD Proyektor.
- e. Metode *Role Playing* dengan Media Film dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan metode *role playing* dengan media film, menayangkan permasalahan dalam pembelajaran secara nyata sehingga siswa dapat mengekspresikan perasaan atau pemikirannya sesuai situasi yang digambarkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti menerapkan metode *role playing* dengan media film pada pembelajaran IPS untuk membantu siswa dalam menganalisis, menerapkan dan mengekspresikan perasaan atau pemikiran tentang penyelesaian permasalahan sosial.

Langkah-langkah penerapan metode *role playing* dengan media Film dalam pembelajaran IPS adalah:

1) Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan permasalahan mengenai perjuangan para pejuang dalam peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan

2) Mengamati film

Siswa melakukan pengamatan film tentang peristiwa dan tokoh perjuangan persiapan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan, mengamati film hanya dilakukan dalam pembelajaran siklus 1 pertemuan kesatu dan siklus ke 2 pertemuan kesatu.

3) Melakukan Tanya jawab

Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai film yang telah ditayangkan.

4) Pembagian Lembar Kerja Siswa

Pada pembelajaran membagikan Lembar Kerja siswa pada masing-masing kelompok yang telah ditentukan oleh guru. Setiap kelompok diminta mempelajari karakter tokoh dalam LKS.

5) Memilih Pemain

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap tokoh yang akan diperankan dan menentukan siapa yang akan memerankannya.

6) Memainkan peran

Permainan peran dilakukan sesuai karakter tokoh tentang peristiwa menjelang pelaksanaan proklamasi kemerdekaan. Siswa melakukan bermain peran disiklus 1 pertemuan kedua dan siklus 2 pertemuan kedua.

7) Diskusi dan evaluasi

Setelah melakukan kegiatan *role playing* guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi mengenai peran yang telah dilakokan.

Penerapan langkah metode *role playing* dengan media film dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media film diharapkan dapat mengatasi permasalahan dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDN Sokaraja Lor.

B. Hasil Penelitian yang relevan

Metode *role playing* telah banyak diteliti dan hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penelitian yang dilakukan oleh Windi Pertiwi, Solilihin Ichlas H, dan Dede Margo Irianto (2014) dengan judul “Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sejarah Di Kelas V SD”. Hasil penelitian, metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ciporeat Kecamatan Ujung Berung Kota Bandung berjumlah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa mengalami

peningkatan setiap siklusnya, adapun nilai rata-rata inat belajar siswa pada siklus I sebesar 1,73, siklus II sebesar 2,47, dan siklus ke III sebesar 3,23. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 68,8, siklus II sebesar 76,4, siklus III sebesar 83,7.

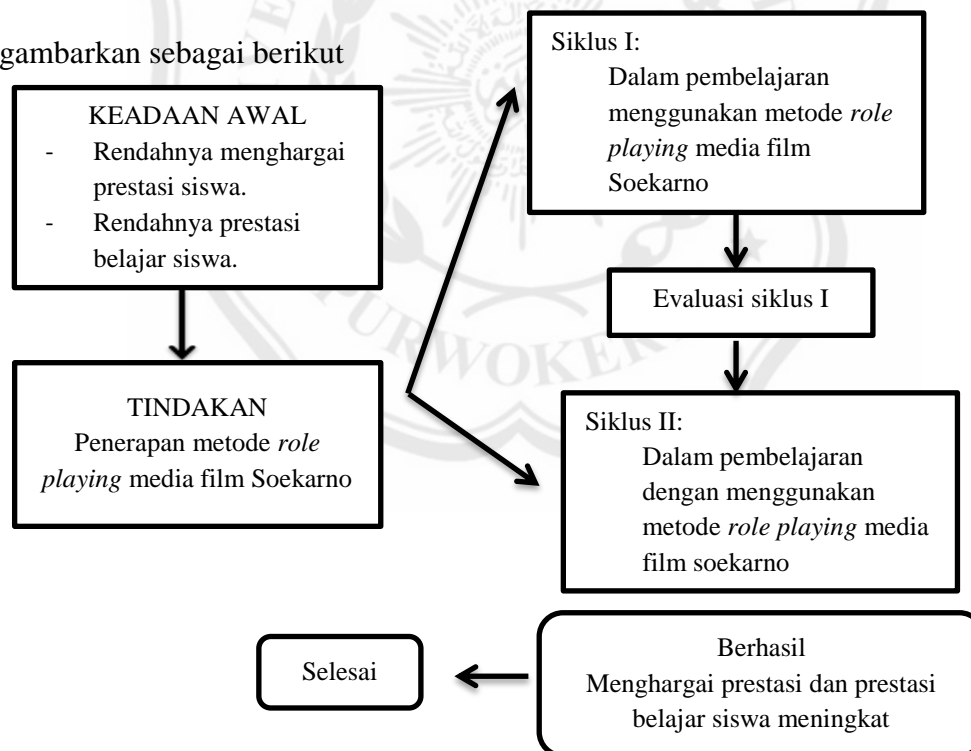
Adanya penelitian lainnya yang menggunakan metode *role playing* dilakukan oleh Peter Kilgour, Danil Reynaud, Maria Northcote, dan Marion Shield dengan judul “*Role-Play as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education*”. Penelitian ini menceritakan mengenai bermain peran yang digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi belajar, refleksi diri dan sosial kesadaran di pendidikan guru. Bermain peran adalah salah satu jenis pembelajaran aktif yang menciptakan interaksi antara siswa dengan karakter tokoh. Penelitian yang dilakukan oleh Peter Kilgour, Danil Reynaud, Maria Northcote, dan Marion Shield menerapkan metode *role playing* untuk meningkat keaktifan siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pada kondisi awal penelitian dilakukan pengamatan terhadap pembelajaran IPS di kelas VB SD Negeri Sokaraja Lor dengan menggunakan metode pembelajaran ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPS siswa kelas VB tersebut. Masalah yang dihadapi yaitu rendahnya sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas V B SD Negeri Sokaraja Lor. Siswa kurang menghargai prestasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap prestasi yang rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan mengenai rendahnya sikap menghargai prestasi dan prestasi belajar IPS, peneliti bersama guru berkolaborasi menentukan tindakan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* menggunakan media film Soekarno dalam pembelajaran IPS di kelas VB SD Negeri Sokaraja Lor. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *role playing* menggunakan media film Soekarno untuk memperoleh peningkatan menghargai prestasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Sokaraja Lor.

Diharapkan hasil yang akan di capai sesuai dengan harapan, baik sikap menghargai prestasi meningkat maupun prestasi belajar yang terus meningkat. Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir di atas, maka dalam penelitian tindakan ini diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Sikap menghargai prestasi pada materi Jasa Peranan Tokoh di Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*.
2. Prestasi belajar siswa pada materi Jasa Peranan Tokoh di Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*

