

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Metode Bermain Peran

###### a. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.<sup>1</sup>

*Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. *Role playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.

---

<sup>1</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 101.

Metode *role playing* adalah 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 tergantung kepada apa yang diperankan.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui metode bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>2</sup>

Selain itu manfaat yang dapat diambil dari metode bermain peran adalah:

1. *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.

---

<sup>2</sup> Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189-190.

2. *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan ke dunia kita.<sup>3</sup>

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- a) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b) Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c) Menyusun tahap-tahap permainan. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- d) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan inti adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- e) Pemeran, pada tahap ini peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.

---

<sup>3</sup> Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189-190

- g) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.<sup>4</sup>

### **b. Kelebihan Metode Bermain Peran**

- 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.<sup>5</sup>

### **c. Kelemahan Metode Bermain Peran**

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang luas.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

<sup>5</sup> Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut : Informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, sikap. Sedangkan menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik.<sup>7</sup>

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoriks.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

---

<sup>6</sup> Jumanta Hamdayama, S.Pd, M.Si, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

<sup>7</sup> M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm.20-22.

- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara tiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.<sup>8</sup>

Menurut Rusmono dalam bukunya yang berjudul *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, menjelaskan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah

---

<sup>8</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22-23.

sebagai akibat dari pengalaman.<sup>9</sup> Namun, tidak semua perubahan perilaku itu bisa dinamakan belajar. Suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri: terjadi secara sadar, bersifat fungsional, bersifat aktif dan positif, bukan bersifat sementara, bertujuan terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku.<sup>10</sup>

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri siswa.
- b. Menambah keyakinan dan kemampuan siswa. Artinya siswa mengetahui kemampuan dirinya percaya bahwa siswa mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila berusaha.
- c. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi siswa, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan

---

<sup>9</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Bogor: Warung Nangka, 2012), hlm. 8.

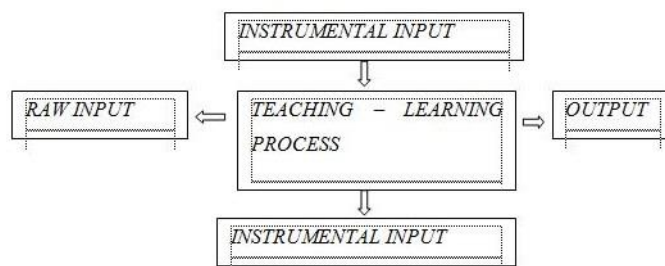
<sup>10</sup> Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 51.

lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar mandiri dan mengembangkan kreativitasnya.

- d. Hasil belajar diperoleh oleh siswa secara menyeluruh.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.<sup>11</sup>

#### b. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses, maka sudah tentu harus ada yang diproses (masukan atau *input*), dan hasil pemrosesan (keluaran atau *output*). Jadi, dalam hal ini kegiatan belajar dapat dianalisis dengan pendekatan analisis sistem. Dengan demikian faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar dapat dilihat dari pendekatan sistem ini. Dengan pendekatan sistem ini, kegiatan belajar dapat digambarkan sebagai berikut:




---

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 56-57.



Gambar di atas menunjukkan bahwa masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan baku yang perlu diolah, dalam hal ini diberi pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar-mengajar (*teaching-learning process*). Di dalam proses belajar mengajar itu turut berpengaruh pula sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan lingkungan (*environmental input*), dan berfungsi sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan (*instrumental input*) guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (*output*). Berbagai faktor tersebut berinteraksi satu sama lain dalam menghasilkan keluaran tertentu.<sup>12</sup>

Di dalam proses belajar-mengajar di sekolah, maka yang dimaksud masukan mentah atau *raw input* adalah siswa. Sebagai *raw input* siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis adalah: minatnya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya, kemampuan kognitifnya, dan sebagainya. Semua ini dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajarnya.

---

<sup>12</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), cetakan 25, hlm. 106-107.

Yang termasuk *instrumental input* atau faktor-faktor yang disengaja dirancang dan dimanipulasikan adalah: kurikulum atau bahan pelajaran. Guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku di sekolah yang bersangkutan. Didalam keseluruhan sistem maka *instrumental input* merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil/output yang dikehendaki, karena *instrumental input* inilah yang menentukan bagaimana proses belajar-mengajar itu akan terjadi didalam diri si pelajar.<sup>13</sup>

Di samping itu, masih ada lagi faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap orang, antara lain :

2. Faktor lingkungan
  - a. Lingkungan Alami (yaitu tempat tinggal anak didik hidup dan berusaha didalamnya, tidak boleh ada pencemaran lingkungan).
  - b. Lingkungan sosial budaya (hubungan dengan manusia sebagai makhluk sosial).

---

<sup>13</sup> Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), cetakan 25, hlm. 107.

### 3. Faktor Instrumental

Yaitu seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk untuk mencapai tujuan, yang meliputi: kurikulum, progam, sarana dan fasilitas, guru.

### 4. Kondisi Fisiologis, meliputi: kesehatan jasmani, gizi cukup tinggi. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas, pengajaran klasikal perlu memperhatikan: postur tubuh anak, dan jenis kelamin anak (untuk menghindarkan letupan-letupan emosional yang cenderung tak terkendali).

### 5. Kondisi Psikologis

Belajar hakikatnya adalah proses psikologis, oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik antara lain: minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.<sup>14</sup>

## 3. Mata Pelajaran IPS

### a. Pengertian IPS

IPS merupakan salah satu namamata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama

---

<sup>14</sup> Nur Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Sukses Offset, 2012), hlm. 196.

mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.<sup>15</sup>

#### **b. Tujuan mata pelajaran IPS**

Tujuan mata pelajaran IPS untuk jenjang SD/MI ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>16</sup>

#### **4. Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan**

Kemerdekaan Indonesia sudah diproklamasikan pada tanggal 17 Agustus 1945. Meskipun demikian Belanda tidak mengakui akan kemerdekaan itu dan terus berusaha untuk

---

<sup>15</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 7

<sup>16</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, hlm. 194-194

menjajah Indonesia kembali. Bangsa Indonesia berjuang dengan gigih untuk mempertahankan kemerdekaan.

Ada dua bentuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan, yaitu perjuangan fisik dan perjuangan diplomasi. Perjuangan fisik dilakukan dengan bertempur melawan musuh. Perjuangan diplomasi dilakukan dengan cara menggalang dukungan dari negara lain dan lewat perundingan-perundingan. Menghargai tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan.

a. Perjuangan fisik dalam mempertahankan kemerdekaan

1) Pertemuan 10 November

Tentara Sekutu (Inggris) pertama kali mendarat di Surabaya pada 25 Oktober 1945. Pendaratan ini dipimpin Brigadir Jenderal A.W.S. Mallaby. Pada tanggal 30 Oktober 1945 terjadi pertempuran di gedung Bank International, tepatnya di Jembatan Merah. Dalam peristiwa itu, Brigjen Mallaby tewas. Menanggapi peristiwa ini, pada tanggal 9 November 1945, pimpinan sekutu di Surabaya mengeluarkan ultimatum. Isi ultimatum itu adalah: “Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum tersebut

adalah tanggal 10 November 1945. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari darat, laut, dan udara”.

Batas waktu itu tidak diindahkan rakyat Surabaya. Oleh karena itu, pecahlah pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945. Salah satu pemimpin arek-arek Surabaya, antara adalah Bung Tomo. Untuk memperingati kepahlawanan rakyat Surabaya itu, pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai Hari Pahlawan.

## 2) Bandung Lautan Api

Pada 23 Maret 1946, pasukan Sekutu mengeluarkan ultimatum kedua. Isinya agar Kota Bandung bagian selatan segera dikosongkan. Para pejuang yang dipimpin Kolonel A.H. Nasution sepakat untuk mematuhi ultimatum demi keselamatan rakyat dan kepentingan politik pemerintah RI.

Sebelum meninggalkan Kota Bandung, para pejuang membombardir hanguskan Kota Bandung. Pada malam hari 23 Maret 1946, gedung-gedung penting dibakar. Peristiwa tersebut dikenal dengan "Bandung Lautan Api". Dalam peristiwa tersebut, gugur seorang pejuang Mohammad Toha.

### 3) Pertempuran Medan Area

Pada tanggal 13 Oktober 1945 terjadi insiden di sebuah hotel di Jalan Bali, Medan. Seorang anggota NICA menginjak-injak bendera merah putih yang dirampas dari seorang pemuda. Pada tanggal 1 Desember 1945 pihak Inggris memasang papan-papan pengumuman bertuliskan “Fixed Boundaries Medan Area.” Dengan cara itu, Inggris menetapkan secara sepihak batas-batas kekuasaan mereka. Sejak saat itulah dikenal istilah Pertempuran Medan Area.

### 4) Pertempuran Ambarawa

Pertempuran Ambarawa diawali oleh mendaratnya tentara Sekutu di bawah pimpinan Brigadir Jenderal Bethel di Semarang. Tentara Sekutu mendarat di Semarang pada tanggal 20 Oktober 1945. Tujuan kedatangan mereka adalah untuk mengurus tawanan perang dan tentara Jepang di Jawa Tengah.

Kedatangan Sekutu semula disambut baik oleh rakyat Semarang. Bahkan, Gubernur Jawa Tengah menawarkan bantuan bahan makanan dan keperluan-keperluan lainnya. Pihak Sekutu pun berjanji untuk tidak mengganggu kedaulatan Republik Indonesia.

Bentrokan bersenjata mulai timbul di Magelang. Bentrokan itu mulai meluas menjadi pertempuran antara pasukan Sekutu dengan pejuang Indonesia. Penyebabnya adalah tentara Sekutu diboncengi NICA. NICA adalah singkatan dari *Netherlands Indies Civil Administration*, yaitu pemerintahan peralihan. NICA hendak membebaskan tawanan perang Belanda di Magelang dan Ambarawa.

Setelah diadakan perundingan antara Presiden Sukarno dengan Brigadir Jenderal Bethel, tentara Sekutu kemudian meninggalkan Magelang menuju Ambarawa pada tanggal 21 November 1945. Para pejuang Indonesia yang dipimpin Letnan Kolonel M. Sarbini mengejar pasukan Sekutu yang mundur ke Ambarawa. Di desa Jambu, pasukan Sekutu dihadang pejuang Angkatan Muda yang dipimpin oleh Sastrodiharjo. Di desa Ngipik, pasukan Sekutu diserang pejuang Indonesia yang dipimpin oleh Suryosumpeno.

Pada saat mundur, pasukan Sekutu mencoba menduduki dua desa di sekitar Ambarawa. Dalam pertempuran untuk membebaskan kedua desa tersebut, Letnan Kolonel Isdiman gugur. Letnan



Kolonel Isdiman adalah Komandan Resimen Banyumas.

Dengan gugurnya Letnan Kolonel Isdiman, Kolonel Sudirman turun langsung ke medan pertempuran Ambarawa. Kolonel Sudirman adalah Panglima Divisi Banyumas. Kehadiran Kolonel Sudirman memberi semangat baru bagi pejuang Indonesia. Pasukan Indonesia mengepung kota Ambarawa dari berbagai jurusan. Siasat yang dipakai adalah mengadakan serangan serentak dari berbagai jurusan pada saat yang sama. Pasukan Indonesia mendapat bantuan dari Yogyakarta, Surakarta, Salatiga, Purwokerto, Magelang, Semarang, dan lain-lain.

Pada tanggal 12 Desember 1945 pasukan Indonesia melancarkan serangan serentak ke Ambarawa. Pada tanggal 15 Desember 1945 pasukan Sekutu berhasil dipukul mundur ke Semarang. Dalam pertempuran di Ambarawa ini banyak pejuang yang gugur.

Untuk memperingati hari bersejarah itu, maka setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai Hari Infanteri. Selain itu, di Ambarawa juga didirikan sebuah monumen yang diberi nama Palagan Ambarawa.

- b. Perjuangan Diplomasi Dalam Rangka Mempertahankan Kemerdekaan
  - 1. Perundingan Linggajati
  - 2. Agresi Militer Belanda I
  - 3. Perjanjian Renville
  - 4. Agresi Militer Belanda II
- c. Perundingan Dalam Usaha Pengakuan Kedaulatan
  - 1. Perjanjian Roem-Royen
  - 2. Konferensi Inter-Indonesia (KII)
  - 3. Konferensi Meja Bundar (KMB)
- d. Menghargai Beberapa Tokoh Perjuangan Dalam Mempertahankan Kemerdekaan
  - 1. Ir. Soekarno
  - 2. Drs. Mohammad Hatta
  - 3. Sri Sultan Hamengkubuwono IX
  - 4. Panglima Besar Soedirman<sup>17</sup>

## **5. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan**

Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran dalam materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan:

---

<sup>17</sup> Sutrisno, Dkk. *Mengenal Lingkungan Sosialku Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas V*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hlm. 153-163.

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan secara klasikal, “Anak-anak, apakah kalian tahu bagaimana cara kita mempertahankan sesuatu yang kita punya?”
- c. Guru mengaitkan apersepsi dengan materi serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.
- e. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi Pertempuran Ambarawa.
- f. Siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan guru terkait dengan materi yang baru saja dijelaskan.
- g. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai metode *Role Playing* serta garis-garis besar dalam penerapannya.
- h. Guru menunjuk siswa yang akan bermain peran
- i. Siswa yang ditunjuk sebagai peran akan memerankan aksinya di depan kelas, dan siswa yang tidak dapat peran akan menjadi penonton dan bertugas mengamati drama tersebut.
- j. Setelah penampilan drama selesai, siswa berdiskusi membahas hasil LKS dengan dibimbing oleh guru, lalu dilanjutkan dengan melakukan diskusi dan evaluasi mengenai penampilan bermain peran secara keseluruhan.

- k. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- l. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.
- m. Guru memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.
- n. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

## **B. Kajian Pustaka**

Penelitian tentang metode bermain peran (*role playing*) telah dilakukan sebelumnya oleh Prestiana Mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul skripsi “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Va Sd Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo Tahun 2013*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SDN Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Persentase ketutasan pada pratindakan sebesar 20%, Siklus I sebesar 66,67%, siklus II sebesar 93,33%, dan siklus III sebesar 100%. Secara proses, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran

menjadi meningkat, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan.<sup>18</sup>

Skripsi yang ditulis oleh M. Khoirul Muqorrobin Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo tahun 2014, dengan judul skripsi “*Efektifitas Penggunaan Strategi Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Materi Pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di MI NU 05 Taman Gede Gemuh Kendal Tahun Pelajaran 2013/2014.*” Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang dilaksanakan di MI NU 05 Taman Gede. Dalam penelitian tersebut rata-rata hasil belajar peserta didik yang diberikan pengajaran dengan strategi *Group Investigation (GI)* lebih baik dari pada peserta didik yang diberikan pengajaran dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 71,100 dan kelompok kontrol = 64,800. Selain itu besarnya nilai signifikan penggunaan strategi *Group Investigation (GI)* adalah 14,9 %.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Prestiana, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Va Sd Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo*, (Yogyakarta: UNY Press, 2013)

<sup>19</sup> M. Khorul Muqorrobin, *Efektifitas Penggunaan Strategi Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Materi Pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di MI NU 05 Taman Gede Gemuh Kendal Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Semarang: IAIN Walisongo, 2014)

Skripsi yang ditulis oleh Syamsul Arifin Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo tahun 2013, dengan judul skripsi “*Peningkatan Motivasi Dan Aktifitas Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan “TANDUR” Dalam Pembelajaran IPS Materi Pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Kelas VA Semester II di MI NU 56 Krajangkulon Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2012/2013.*” Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan melalui pendekatan “TANDUR” di kelas VA semester II MI NU 56 Krajangkulon Kendal di lihat dari perbandingan persentase di setiap siklusnya. Dari Pra siklus persentase motivasi 59%, siklus I 71%, siklus II 79%. Sedangkan persentase aktivitas dari pra siklus 51%, siklus I 64%, siklus II 76%.<sup>20</sup>

Berdasarkan kajian diatas, terdapat kesamaan yang dipakai pada penelitian terdahulu dan yang akan dilakukan peneliti, yaitu antara materi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, namun terdapat pula perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu pada penggunaan *Strategi Group Investigation (GI)* dan pendekatan

---

<sup>20</sup> Syamsul Arifin, *Peningkatan Motivasi Dan Aktifitas Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan “TANDUR” Dalam Pembelajaran IPS Materi Pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Kelas VA Semester II di MI NU 56 Krajangkulon Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2012/2013*, (Semarang: IAIN Walisongo, 2013)

“TANDUR”, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

### **C. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>21</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Penggunaan metode bermain peran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MI Tarbiyatul Athfal Mambak Jepara pada mata pelajaran IPS materi pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan tahun ajaran 2015/2016.

---

<sup>21</sup> Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 96