

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Belajar

Kita tahu bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan yang dialami seseorang dari yang tidak tahu, menjadi tahu. Sardiman (2011: 20) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Pendapat yang hampir sama mengenai belajar berasal dari Thursan Hakim (Pupuh F. & S. Sutikno, 2010: 6) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain sebagainya.

Terkait dengan pengertian belajar, Winkel (Purwanto, 2008: 39) menyatakan, “ Belajar berupa aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.” Terjadinya perubahan diperoleh melalui usaha, dengan waktu relatif lama serta merupakan hasil dari pengalaman.

Skinner berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif (Sagala, 2012:14). Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas yang disebabkan oleh stimulu yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:10).

Pendapat berbeda dikemukakan oleh Calr. R. Goger yaitu praktek pendidikan menitikberatkan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar (Sagala, 2012:14). Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk individu dari hasil interaksi terus menerus dengan lingkungan (Dimyati dan Mudjiono, 2009:13).

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil intinya bahwa belajar merupakan suatu proses pada seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Belajar menjadikan perilaku seseorang berubah akibat dari pengalaman yang dialaminya.

Dari pandangan-pandangan belajar dari beberapa ahli tersebut, munculah teori belajar. Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses intern yang kompleks dari belajar. Cahyo (2013:20) berpendapat bahwa teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis.

Teori belajar Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksi pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan kita tentang dunia tempat kita hidup (Suyono dan Hariyanto, 2011:104). Sedangkan menurut Cahyo (2013: 22) konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekan bahwa pengetahuan adalah buatan kita sendiri sebagai hasil konstruksi kognitif melalui kegiatan individu dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membangun pengetahuan tersebut. Trianto (2007:26) juga berpendapat bahwa teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran cognitive baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus

menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisi apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi.

Dari ketiga definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menuntut siswa mengkonstruksi kegiatan belajar dan mentransformasikan informasi kompleks untuk membangun pengetahuan secara mandiri.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut terdapat banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. (Masnur Muslich, 2007) “Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen”.(Wina S, 2008 : 195)

Pembelajaran sebagai suatu sistem intruksional mengacu pada pengertian sebagai perangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan (Djamarah dalam Asriati, 2006). Pembelajaran terjemahan dari kata “*instruction*” yang terdiri dari *self intruction* (dari dalam internal) dan *eksternal instruction* (dari luar eksternal). Pembelajaran yang bersifat internal antara lain datang dari guru yang disebut *teaching* atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya

akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran (Achmad Sugandi, 2004:9). Kegiatan belajar merupakan unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Jadi perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari sampai batas tertentu.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran akan berhasil jika ada *feed back* atau balikan yang baik antara guru dengan peserta didik. Seorang guru harus berusaha sebaik mungkin agar siswa dapat membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan memahami apa yang dipelajari, sehingga akan membentuk suatu perubahan pada diri siswa sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Jika sudah terjadi *feed back* antara guru dan siswa maka diharapkan tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan merubah tingkah laku siswa. Baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Perubahan tngkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap atau perilaku siswa (Max Darsono dalam Asriati 2006). Dengan adanya tujuan pembelajaran maka diharapkan akan diperoleh suatu manfaat yang jelas dari proses pembelajaran. manfaat yang dapat diperoleh antara lain : (a) Pengajaran

menjadi lebih baik dan efektif, (b) Hasil belajar dapat dicapai lebih efisien, (c) Model pembelajaran yang sesuai dapat dipilih secara lebih mudah, (d) Mudah cara menyusun alat evaluasi, (e) Hasil evaluasi akan lebih baik. (Slameto, 2003:92).

Tujuan umum dalam belajar yaitu terjadi perubahan perilaku positif orang yang belajar. Perubahan perilaku dalam belajar dapat digolongkan dalam tiga klasifikasi seperti yang diungkapkan Bloom, dalam Fristanti (2008: 32-33).

a. *Cognitive Domein* (Ranah Kognitif)

Ranah kognitif terdiri dari: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi.

b. *Affective Domein* (Ranah Afektif)

Ranah afektif terdiri dari: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

c. *Psycomotoric Domein* (Ranah Psikomotorik)

Ranah psikomotorik terdiri dari : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, dan kreativitas.

Dengan adanya tujuan dan perubahan perilaku dari proses pembelajaran seperti yang telah diungkapkan diatas, maka diharapkan seorang guru dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang dapat menuju perubahan perilaku siswa baik ditinjau dari segi afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

2.1.3 Komponen-Komponen Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar akan melibatkan semua komponen

pengajaran untuk menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Menurut Djamarah dalam Asriati (2006:48), kegiatan belajar mengajar sebagai suatu sistem mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, dan sumber serta evaluasi.

a. Tujuan

Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan adalah cita-cita yang ingin disampaikan dalam kegiatannya. Dalam terdapat sejumlah nilai yang harus dinamakan kepada anak didik.

b. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Bahan sebagai sumber belajar membawa pesan untuk tujuan pengajaran.

c. Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

d. Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

e. Alat

Alat adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Alat mempunyai fungsi yaitu alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan dan alat sebagai tujuan

f. Sumber pelajaran

Sumber belajar merupakan bahan materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi si pelajar segala sesuatu dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sesuatu dengan kepentingan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

g. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai.

2.2 Pembelajaran Improve Learning

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Improving Learning

Model pembelajaran *Improving learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Mevarech dan Kmarski yang berasal dari kata *Improve*, yang didasarkan pada teori kognisi dan metakognisi sosial dalam kelas yang heterogen. Menurut Jihad (Kartikasari, 2011: 34), “Terdapat tiga komponen utama yang interpededen (saling berkaitan) dalam model pembelajaran ini yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya dan kegiatan yang sistematis dari umpan balik-perbaikan-pengayaan”.

Improve merupakan suatu akronim dari *Introducing the new concept, Metakognitife questioning, Practicing, Review dan reducing*

difficulties, Obtaining mastery, Verification and Enrichment (Kartikasari, 2011: 34). Setiap kata dalam akronim tersebut mencerminkan aktivitas siswa dalam model *improve*, yaitu: siswa dikenalkan pada konsep baru, memanfaatkan pertanyaan metakognitif dalam aktivitas belajar siswa.

Menurut Blakey dan Spence (1990) strategi untuk mengembangkan keterampilan metakognitif adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi apayang kamu ketahui dan apa yang tidak kamu ketahui, (2) membahas tentang berpikir, (3) membuat jurnal merencanakan dan pengaturan diri, (4) menjelaskan tentang proses berpikir dan evaluasi. Kemudian siswa diberi kesempatan melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, siswa melakukan aktivitas mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari dan diarahkan untuk menemukan kesulitan apa yang telah mereka temukan ketika belajar, siswa diarahkan untuk memperoleh pengetahuan terhadap konsep yang baru serta keterampilan dalam memecahkan masalah, siswa diberi kesempatan memverifikasi tentang kebenaran pemahaman mereka serta solusi mereka dalam memecahkan masalah sehingga dapat memperkaya pengetahuan mereka.

Untuk lebih jelas dipaparkan di bawah ini.

1. Menghantarkan konsep-konsep baru (*Introducing the new concept*)

Pada tahap ini guru menghantarkan konsep-konsep baru dengan melontarkan berbagai pertanyaan yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam menentukan konsep baru. Guru membimbing siswa untuk memahami konsep tanpa memberikan bentuk akhir begitu saja sehingga siswa tersebut akan mengerti konsep tersebut lebih lama dan dapat menggunakan konsep tersebut dalam konteks lain. Teori Gestalt (Akyas Azhari, 2003: 20) mengemukakan bahwa,

”Dalam menyajikan pelajaran guru jangan memberikan konsep yang harus diterima begitu saja, melainkan harus mementingkan pemahaman terhadap proses terbentuknya konsep tersebut”.

2. Pertanyaan metakognitife (*Metakognitif questioning*)

Pertanyaan metakognitif dalam model *improve* menurut Kramarski dan Mevarech (2003) terbatas berupa pertanyaan pada diri sendiri (*questioning self*).

Menurut Kramarski pertanyaan metakognitif ini sebagai berikut.

- a. Pertanyaan pemahaman masalah: pertanyaan yang mendorong siswa membaca soal, menggambarkan konsepnya dengan kata-kata sendiri dan mencoba memahami makna konsepnya
- b. Pertanyaan strategi: pertanyaan yang di desain untuk mendorong siswa agar mempertimbangkan strategi yang cocok untuk memecahkan masalah yang diberikan dan memberikan alasan.
- c. Pertanyaan koneksi: pertanyaan yang mendorong siswa untuk melihat persamaan dan perbedaan suatu konsep permasalahan.
- d. Pertanyaan refleksi: pertanyaan yang mendorong siswa memfokuskan pada proses penyelesaian dan bertanya kepada diri sendiri.

Bentuk kesadaran dan control terhadap aktivitas berfikir yang dibangun melalui aktivitas mempertanyakan pada diri sendiri dalam pembelajaran ekonomi menggunakan model *improving learning* menurut (Kartikasari, 2011: 36) terfokus pada hal-hal sebagai berikut:

1. Pemahaman Masalah
2. Mengembangkan hubungan antara pengetahuan yang lalu dan sekarang
3. Menggunakan strategi penyelesaian masalah matematis yang tepat.

4. Memfokuskan proses dalam solusi

Dalam kaitannya dengan pemahaman siswa, King, Maverech dan Kramarski (2003) mengemukakan bahwa, menyusun interaksi kelompok melalui latihan metakognitif dapat mempertinggi pemahaman siswa terhadap tugas, kesadaran, dan keteraturan dirinya dalam mengaplikasikan strategi dan menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru.

Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dalam membuat pertanyaan-pertanyaan metakognitif dan mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut.

3. Latihan (*Practicing*)

Guru memberikan latihan kepada siswa berupa soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang dapat menumbuhkan kemampuan metakognitif, yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan materi dan mengasah kognitif mereka.

4. Mereview dan mereduksi kesulitan (*review and reducing difficulties*)

Guru melakukan review terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi melalui diskusi kelas, selanjutnya guru memberikan solusi untuk menekan kesulitan yang muncul.

5. Penguasaan materi (*Obtaining mastery*)

Guru memberikan tes untuk mengetahui penguasaan materi siswa. Dengan melihat hasil tes tersebut guru bisa mengukur penguasaan materi siswa baik secara individu maupun secara keseluruhan. Tes yang akan diberikan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa.

6. Melakukan Verifikasi (*Verification*)

Langkah ini dilakukan untuk mengidentifikasi siswa mana yang sudah menguasai materi dan siswa mana yang belum menguasai materi dengan melihat hasil tes yang mereka ikuti.

7. Pengayaan (*Enrichmen*)

Hasil tes memberikan gambaran tentang siswa yang sudah menguasai materi dan yang belum, untuk siswa yang sudah menguasai materi mereka diberi pengayaan dan yang belum menguasai materi diberikan remedial.

Model pembelajaran ini dikembangkan di Indonesia bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi efisien, efektif dan menyenangkan. Atau dalam masyarakat sering dikenal dengan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa. jadi *improving learning* adalah model perbaikan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi lebih luas.

Model pembelajaran ini menekankan pula pembelajaran pada sistem pembelajaran aktif. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *improve*, akan diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif yang mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan jalan mengkonstruksinya sendiri. Selain itu, dalam pembelajaran ini siswa dapat leluasa berinteraksi dengan sesama temannya. Interaksi itu dapat mendorong mereka untuk berbagi pendapat dan memperkaya pengetahuannya.

2.2.2 Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Improve*

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *improve* menurut Glover Derek (2005: 55) yaitu:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *improve* adalah:

- a) Pembelajaran dengan model *improve* membuat peserta didik lebih aktif karena terdapat latihan-latihan sehingga setiap peserta didik leluasa untuk mengeksplorasi ide-idenya.
- b) Suasana pembelajaran dengan model *improve* tidak membosankan karena banyaknya tahap-tahapan yang dilakukan peserta didik dalam model ini.
- c) Adanya penjelasan di awal dan latihan-latihan membuat peserta didik lebih memahami materi.

2) Kelemahan model pembelajaran *improve* adalah:

- a) Guru harus mempunyai strategi khusus agar semua peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran ini.
- b) Kemampuan peserta didik tidak sama dalam menyelesaikan permasalahan ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga diperlukan bantuan dan bimbingan khusus oleh guru. Ini berarti waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan materi cukup lama.
- c) Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan dalam mencatat informasi yang didengarkan secara lisan.

2.2.3 Tahapan –Tahapan Pembelajaran *Improve*

Piaget menjelaskan bahwa, “Peranan interaksi, siswa dapat membandingkan pemikiran dan pengetahuan yang telah diperoleh dan dibentuk oleh dirinya sendiri. Bersama teman sekelompoknya, siswa diarahkan untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal”.

Model pembelajaran *Improve* menekankan pula pembelajaran pada sistem pembelajaran aktif. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Improve*, akan diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif yang mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan jalan mengkonstruksinya sendiri. Selain itu, dalam pembelajaran ini siswa dapat leluasa berinteraksi dengan sesama temannya. Interaksi itu dapat mendorong mereka untuk berbagi pendapat dan memperkaya pengetahuannya.

Secara singkat tahapan pembelajaran ekonomi pada materi manajemen dengan menggunakan model pembelajaran *Improve* sebagai berikut:

1. Guru mengantarkan konsep-konsep baru dengan menggunakan berbagai tipe pertanyaan metakognitif.
2. Siswa berlatih menjawab pertanyaan metakognitifnya seputaran dengan materi dalam menyelesaikan masalah.
3. Guru mengadakan sesi umpan balik
4. Guru memberikan perbaikan- pengayaan.

2.3. Metode Role Playing

2.3.1 Teori Metode Role Playing

Metode *Role Playing* dan Sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga sering di silih gantikan. *Role Playing* atau bermain peran pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain, 2006: 87)

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill

Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Metode Pembelajaran *Role Playing* 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.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran

murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Model pembelajaran Role Playing juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas scenario dari guru.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* dapat disamakan dengan Sosiodrama, *Role Playing* atau bermain peran, melalui *Role Playing* siswa dapat memainkan sebuah peran yang terjadi saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan untuk memecahkan masalah tertentu.

2.3.2 Langkah – langkah Model Pembelajaran Role Playing

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaannya. Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006: 89) menyebutkan petunjuk dalam metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- a. Tetapkan dahulu masalah- masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai masalah- masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Tetapkan siswa yang bersedia untuk memainkan perannya didepan kelas.

- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *Role Playing* berlangsung.
- e. Beri kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk berunding sebelum memainkan perannya.
- f. Akhiri *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk memecahkan masalah.
- g. Menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai pertimbangan lanjut.

Selanjutnya dalam melaksanakan langkah- langkah *Role Playing* atau bermain peran menurut Hidayati (2002: 93) adalah sebagai berikut:

- a. Pemanasan (pengantar cerita serta pembahasan cerita dari guru)
- b. Memilih siswa yang berperan.
- c. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi.
- d. Mengatur panggung.
- e. Permainan.
- f. Diskusi dan evaluasi.
- g. Permainan berikutnya.
- h. Diskusi lebih lanjut
- i. Generalisasi.

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 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. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

2.3.3 Keunggulan Metode Role Playing

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Metode *Role Playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun keunggulan dari metode *Role Playing* ini menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006 : 89) adalah :

- a. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.

- b. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
- c. Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- e. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada keunggulan dan kelemahan masing-masing. Metode *Role Playing* juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

2.3.4 Kelemahan Metode Role Playing

Disamping memiliki keunggulan, metode role playing juga mempunyai kelemahan, adapun kelemahan dari metode *Role Playing* ini menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006 : 89) adalah :

1. Bermain peran memakan waktu yang banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
5. Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
6. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.

2.4 Penerapan Langkah-Langkah Pembelajaran *Improving Learning* dengan

Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Ekonomi di SMA Kelas X

Pembelajaran Ekonomi akan lebih menarik apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam prosesnya. Pembelajaran yang dikemas dengan permainan akan lebih menarik bagi siswa, konsep-konsep pembelajaran Ekonomi menjadi lebih dipahami oleh siswa. Mengacu pada pendapat Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006: 45) bahwa belajar akan lebih bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya sekedar mengetahuinya saja, maka *Role Playing* oleh peneliti dianggap memenuhi untuk diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA.

Langkah-langkah pembelajaran Ekonomi pada kelas X dengan menggunakan metode *Role Playing* berdasarkan prosedur yang telah diuraikan sebelumnya, langkah-langkah tersebut oleh peneliti akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

- 1) Salam pembuka dan berdoa.

- 2) Apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan motivasi.
- 3) Menentukan topik atau materi yang akan diangkat dan tujuan dari pembelajaran dengan *Role Playing*, dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah Manajemen
- 4) Guru menerangkan materi dan memberikan sebuah gambaran atau petunjuk tentang situasi yang akan didramakan siswa secara garis besarnya saja.
- 5) guru memberikan latihan individu dengan pertanyaan- pertanyaan metakognitif siswa terkait dengan materi.
- 6) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dan mencoba membuat sendiri naskah drama yang akan dimainkan.
- 7) Guru memilih siswa sebagai pemegang peran yang akan dimainkan. Pemilihan dapat dilakukan dengan cara menunjuk atau meminta siswa secara sukarela. Dalam penelitian ini, seluruh siswa mendapat giliran sebagai pemain peran, namun dilakukan secara bergantian pada pertemuan yang berbeda.
- 8) Siswa yang belum mendapatkan giliran sebagai pemain peran bertugas sebagai pengamat.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru terlebih dahulu.

- 2) siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya mengenai pembuatan naskah untuk *Role Playing*.
- 3) Siswa yang akan memainkan peran dalam *Role Playing* dibimbing atau diberikan pengarahan oleh guru terlebih dahulu.
- 4) Siswa yang akan berperan diberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri.
- 5) Siswa yang belum mendapatkan giliran untuk bermain peran membentuk kelompok heterogen yang bertugas mengamati jalannya *Role Playing*.
- 6) Siswa mendramakan topik yang diangkat sesuai dengan peran yang diberikan kepada mereka.
- 7) Guru mengarahkan dan memberikan motivasi pada siswa agar proses jalannya *Role Playing* berlangsung dengan baik.
- 8) Siswa berdiskusi tentang hal yang berkaitan dengan materi yang ada dalam kegiatan *Role Playing*.
- 9) Di akhir, guru menyampaikan pembahasan materi yang terdapat kegiatan *Role Playing*.
- 10) Kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi berupa tes.

c. Tahap Akhir (Tindak Lanjut)

- 1) Berdasarkan hasil evaluasi dilakukan generalisasi atau menyimpulkan materi yang diangkat.
- 2) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa.

Langkah-langkah tersebut penulis gunakan sebagai pedoman untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada kelas eksperimen dalam penelitian ini.

2.5. Teori Metode Ceramah Bervariasi

Metode ceramah menurut Sumiati dan Asra (2009 :98) merupakan suatu penyampaian pelajaran melalui penuturan. Metode ini sangat populer dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Kadiyono (Hidayati, 2002: 65) menyatakan bahwa yang dimaksud ceramah bervariasi adalah berbagai alternatif penyusunan pola metode penyampaian lisan yang dapat digunakan dalam suatu interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa.

Fathurrohman dan Wuri W. (2011: 39) menyatakan bahwa istilah ceramah bervariasi muncul karena biasanya penggunaan metode ceramah dikombinasikan dengan yang lain. Amir Achsin (Hidayati. 2002: 67) mengemukakan keunggulan metode ceramah bervariasi meliputi :

1. Menghemat waktu mengajar, karena guru dapat menyampaikan pikirannya tepat sasaran.
2. Memungkinkan guru menghadapi siswa dalam jumlah banyak dan dapat menyajikan materi yang banyak pula.

3. Dapat mengemukakan pengetahuan yang belum pernah ditemukan siswa dalam bacaan-bacaan atau pengalaman mereka.
4. Membantu siswa mengembangkan kemampuan mendengarkan secara tepat
5. Dapat membantu memperkenalkan pokok-pokok yang baru dengan jalan membekali siswa dengan pengetahuan dasar yang dibutuhkan.

Langkah-langkah atau prosedur dalam menggunakan metode ceramah bervariasi menurut Sumiati dan Asra (2009: 101) meliputi :

1. Guru menjelaskan tujuan dan topik yang diajarkan.
2. Memberikan motivasi belajar dengan menggunakan berbagai kegiatan seperti ungkapan yang membuat perasaan senang atau humor.
3. Menjelaskan materi atau sub materi secara garis besar.
4. Menyelingi pembelajaran dengan diskusi atau tanya jawab.
5. Untuk materi pemantapan dapat diberikan tugas.
6. Melakukan evaluasi dengan prosedur tertentu.

Metode ceramah bervariasi merupakan metode yang biasa diberikan oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran ekonomi. Sehingga oleh peneliti metode ini dijadikan sebagai acuan dalam perlakuan yang diterima pada kelas kontrol yang menerima pembelajaran biasa.

2.6 Hasil Belajar

2.6.1 Teori Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009: 3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak lanjut belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar

diakhiri dengan proses evaluasi belajar. dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dari angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Sadirman (2004: 38) mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

1) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami, 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus, 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya, dan 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Sanjaya (2008: 219) belajar adalah proses berpikir. belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Hamalik (2008: 61) adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pada latihan dan pengalaman.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang

menghasilkan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain, kata kunci dari pengertian belajar adalah perubahan dalam diri individu yang belajar. Perubahan yang dimaksud tentunya perubahan-perubahan yang dikehendaki oleh pengertian belajar. Karena belajar merupakan suatu proses usaha, maka didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui untuk sampai kepada hasil belajar itu sendiri. Proses belajar melibatkan aktivitas fisik dan mental

2.6.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Slameto dalam Desi Ermaita (2015: 12) prinsip-prinsip belajar terdiri dari 3 bagian yaitu:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) Dalam setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
 - 2) Belajar harus dapat menimbulkan *Reinforcement* dalam motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional
 - 3) Belajar perlu lingkaran yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
 - 1) Belajar itu kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery.

3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian satu dengan pengertian lainnya) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.

c. Sesuai materi/ bahan yang harus dipelajari

- 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat keberhasilan belajar

- 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- 2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/ sikap itu mendalam pada siswa.

2.6.3 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010: 54-71), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi beberapa hal sebagai berikut.

a. Faktor Internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dari diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni :

1. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
2. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, bakat, motif, dan kematangan.
3. Faktor kesiapan (kelelahan), meliputi faktor kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor Eksternal (faktor dari luar diri siswa)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni :

1. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
2. faktor sekolah, meliputi metode metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar yang diterapkan, tugas rumah yang diberikan.
3. Faktor masyarakat, meliputi kesiapan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua faktor yakni faktor-faktor yang berasal dari siswa itu sendiri dan faktor lingkungan yang terdiri dari keluarga, sekolah, masyarakat dilingkungan siswa itu sendiri.

2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Judul	Tahun	Peneliti	Variable	Metode	Hasil
1	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Tri Bakti Pekanbaru	2014	Roben	Metode <i>Role Playing</i> dan Hasil Belajar	Penelitian Tindakan Kelas	Metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai diatas KKM
2	Implementasi <i>Improving</i>	2011	Ike Setya	<i>Improving</i>	Penelitian	Hasil penelitian Menunjukkan

	<i>Learning</i> dengan Metode <i>Role Playing</i> Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS II MAN 1 Ngrambe.		Wardhyana	<i>Learning</i> dengan Metode <i>Role Playing</i> , dan Keaktifan Siswa	Tindakan Kelas	<i>Improving Learning</i> dengan metode <i>Role Playing</i> peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat dari kondisi awal 25,57%, siklus 1 rata-rata 68,95% dan siklus II meningkat menjadi 82,74%
3	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Blondo 3	2013	Ardian Biantara	Metode <i>Role Playing</i> dan Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	Hasil penelitian membuktikan kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata 19,10, sedangkan kelas kontrol 9,38.
4	Implementasi <i>Improving Learning</i> Dengan Metode <i>Drill</i> dan Resitasi Untuk meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa	2010	Siti Nurhidayati	<i>Improving Learning</i> , Metode <i>Drill</i> dan Resitasi, Keaktifan dan Prestasi siswa	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian membuktikan Implementasi <i>Improving Learning</i> Dengan Metode <i>Drill</i> dan Resitasi dapat meningkatkan Keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas X Pada mata pelajaran Statistika di SMKN Sragen

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan penelitian sekarang dengan yang terdahulu. Penelitian sebelumnya (Siti Nurhidayati) meneliti Implementasi *Improving Learning* Dengan Metode *Drill* dan Resitasi Untuk meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa, sejalan dengan Ike Setya Wardhyana meneliti tentang Implementasi *Improving Learning* dengan Metode *Role Playing* Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. Dan Ardian Biantara meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar. Dengan demikian Peneliti ingin menghubungkan antara pembelajaran *Improving Learning* dengan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2.8 Kerangka Konseptual

Dalam pembelajaran Ekonomi yang sangat penting dikembangkan dan diajarkan kepada anak didik adalah bagaimana anak didik dapat memahami sekaligus menghayati dan pada akhirnya mengamalkan setelah menyerap nilai-nilai yang diajarkan dalam suatu proses belajar mengajar. Metode yang dapat menciptakan situasi dan kondisi tersebut adalah metode *Role Playing*. Sardiman A.M mengatakan bahwa pembentukan sikap mental perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai , *transfer of value*, oleh karena itu guru tidak hanya sekedar mengajar akan tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya. Dengan dilandasi nilai-nilai itu, anak didik/ siswa akan tumbuh kesadaran dan kemauannya, metode yang dapat dipergunakan salah satunya adalah metode *Role Playing* (Sardiman A.M, 2012: 30)

Keunggulan metode *Role Playing* adalah dapat mengembangkan sikap anak sesuai dengan yang diharapkan guru. Apakah mengarahkan kepada sikap individu, sosial atau lainnya. Untuk metode yang dapat mengembangkan sikap sosial salah satunya adalah *role playing*.

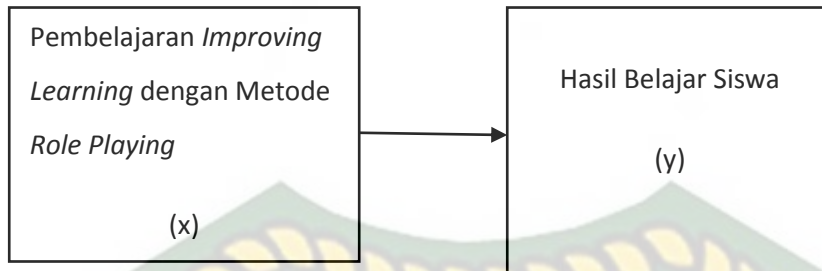
Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis melihat bahwa metode *role playing* mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa/ anak didik, dengan demikian jelaslah bahwa metode *role playing* mempunyai peranan yang cukup positif dan baik dalam suatu pengajaran ekonomi kepada siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2.9 Kerangka Pemikiran

Uma Sekaran (Sugiyono, 2010: 91) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Masalah yang diangkat adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMAN 2 Pekanbaru yang masih kurang optimal.

Berdasarkan paparan landasan teori dan hasil-hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu penerapan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk itu diterapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ekonomi ini tidak hanya semata berpengaruh terhadap hasil belajar tetapi juga pemahaman materi yang diberikan.

Untuk memberikan gambaran tentang penelitian ini, maka penulis membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

Keterangan:

- a. Pembelajaran *Improving Learning* dengan Metode *Role Playing* sebagai variabel (x) yaitu variabel bebas (independent)
- b. Hasil belajar siswa sebagai variabel (y) yaitu variabel terikat (dependent)

2.10 Hipotesis Penelitian

Sugiono (2010: 96) mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan penelitian. Berdasarkan paparan kerangka penelitian tersebut hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “ Pembelajaran *Improving Learning* Dengan Metode *Role Playing* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 2 Pekanbaru”.