

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pemahaman siswa

2.1.1.1 Pengertian Pemahaman siswa

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, kata paham adalah mengerti benar atau tahu benar. Sehingga kata pemahaman dapat berarti sebagai proses, perbuatan, cara untuk mengerti benar atau mengetahui benar. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi atau bahan ke materi atau bahan lain.

Menurut Purwanto (2000) dalam Andriani (2014: 45) ‘mengemukakan bahwa kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah tingkat kemampuan pemahaman peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahui’.

Menurut Bloom (dalam Anderson, 2001) dalam Andriani (2014: 45) ‘pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat’.

Berdasarkan pengertian diatas, bahwa pemahaman adalah kemampuan siswa untuk mengartikan sebuah materi pembelajaran yang telah dipelajari, yang nantinya akan dijelaskan kembali dengan caranya sendiri.

2.1.1.2 Teknik-teknik Pemahaman

Teknik memahami siswa merupakan cara atau strategi yang digunakan seorang pengajar atau guru dalam memahami siswa. Untuk itu sebagai seorang guru harus mempunyai teknik untuk mengetahui tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik.

Menurut Sudjana (2013: 217) Secara garis besar dibedakan dua macam cara pemahaman atau teknik pengumpulan data, yaitu teknik pengukuran tes dan non tes.

1. Teknik tes

Teknik pengukuran atau teknik tes merupakan pengumpulan data dengan alat-alat yang disebut tes dan skala. Alat ini bersifat standar atau baku karena telah dibakukan atau distandardisasikan. Karena sifatnya telah dibakukan, maka alat ini bersifat mengukur dan hasilnya adalah alat ukur, dinyatakan dalam angka-angka ataupun kualifikasi tertentu. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh suatu alat ukur baku, yaitu bahwa alat tersebut harus memiliki validitas dan reliabilitas.

2. Teknik nontes

Teknik nontes merupakan cara pengumpulan data tidak menggunakan alat-alat baku, dengan demikian tidak bersifat mengukur dan tidak diperoleh angka-angka sebagai hasil pengukuran. Teknik ini hanya bersifat mendeskripsikan atau memberikan gambaran. Beberapa teknik nontes yang biasa digunakan dalam pemahaman individu adalah observasi, wawancara, angket, studi dokumenter, skala, sosiometri, otobiografi, studi kasus, dan konferensi kasus.

Menurut Djamarah dan Zaini (2017: 129) ‘cara pemahaman teknik pengumpulan data atau alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi, misalnya dengan memberikan butir soal bentuk benar atau salah (*true-false*), pilihan ganda (*multiple-choice*), menjodohkan (*matching*), melengkapi (*completation*), dan essey’.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes dilakukan dengan memberikan pertanyaan baku kepada siswa sebagai alat ukur apakah siswa tersebut paham atau tidak, sedangkan teknik nontes yaitu dengan mengumpulkan data menggunakan pertanyaan yang tidak baku atau hanya bersifat menggambarkan. Jika siswa telah mampu mengerjakan atau menjawab bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang telah diberikan.

2.1.1.3 Indikator-Indikator Pemahaman Siswa

Siswa dikatakan dapat memenuhi suatu materi jika memenuhi beberapa indikator yang diinginkan. Indikator pemahaman yang dikehendaki berdasarkan kategori kognitif.

Menurut Bloom dalam Suharsimi (2013: 130)

Ada tiga ranah yang terletak pada tingkatan taksonomi yaitu ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Taksonomi Bloom edisi revisi Anderson, Krathwol, dkk pada ranah kognitif terdiri dari enam subkategori : “*remembering* (mengingat), *understanding*

(memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (mengevaluasi), *creating* (mencipta)”).

Menurut Bloom, Anderson, et.al dalam Kristiono (2001: 2) ada tujuh indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman (*understand*). Kategori proses kognitif, indikator dan definisinya ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1
Kategori dan Proses Kognitif Pemahaman

Kategori dan Proses Kognitif (<i>Categories & Cognitive Processes</i>)	Indikator	Definisi (<i>Definition</i>)
Pemahaman (<i>Understand</i>)	Membangun makna berdasarkan tujuan pembelajaran, mencakup, komunikasi oral, tulisan dan grafis (<i>Construct meaning from instructional message, including oral, written, and graphic communication</i>)	
1. Interpretasi (<i>interpreting</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Klarifikasi (<i>Clarifying</i>) ✓ Paraphrasing (<i>Prase</i>) ✓ Mewakikan (<i>Representing</i>) ✓ Menerjemahkan (<i>Translating</i>) 	Mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain (<i>Changing from one form of representation to another</i>)
2. Mencontohkan (<i>exemplifying</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menggambarkan (<i>Illustrating</i>) ✓ instantiating 	Menemukan contoh khusus atau ilustrasi dari suatu konsep atau prinsip (<i>Finding a specific of a concept or principle</i>)
3. Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengkatagorisasikan (<i>Categorizing</i>) ✓ Subsuming 	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori (<i>Determining that something belongs to a category</i>)
4. Menggeneralisasikan (<i>summarizing</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengabstraksikan (<i>Abstracting</i>) ✓ Menggeneralisasikan (<i>Generalizing</i>) 	Pengabstrakan tema-tema umum atau poin-poin utama (<i>Abstracting a general theme or major point(s)</i>)
5. Inferensi (<i>inferring</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyimpulkan (<i>Concluding</i>) ✓ Mengekstrapolasikan (<i>Extrapolating</i>) ✓ Memprediksikan (<i>Predicing</i>) 	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan (<i>Drawing a logical conclusion from presented information</i>)
6. Membandingkan (<i>comparing</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengontraskan (<i>Contrasting</i>) ✓ Memetakan (<i>Mapping</i>) ✓ Menjodohkan (<i>Maching</i>) 	Mencari hubungan antara dua ide, objek atau hal hal serupa (<i>Detecting correspondences between two ideas, object, and the like</i>)
7. Menjelaskan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengkontruksi model 	Mengontruksi model sebab

<i>(explaining)</i>	<i>(Constructing models)</i>	akibat dari suatu sistem <i>(Construncing a cause and effect model of a system)</i>
---------------------	------------------------------	--

Menurut Winkel terdapat beberapa indikator (2014: 277) di antaranya yaitu :

1. Menjelaskan kembali
Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.
2. Menguraikan dengan kata-kata sendiri
Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Dalam hal ini peserta didik menjelaskan dengan berbeda tetapi mempunyai makna yang sama.
3. Merangkum
Peserta didik mampu meringkas uraian dari pendidik maupun anggota kelompok dalam proses diskusi tanpa mengurangi kandungan makna yang ada di dalam materi.
4. Memberikan contoh
Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu memberikan contoh-contoh suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi. Dari penjelasan yang ada akan dikembangkan melalui contoh-contoh yang lebih nyata dalam kehidupan yang dialami.
5. Menyimpulkan
Peserta didik akan mampu menemukan ini yang paling mendasar dari materi yang dipelajari.

Sedangkan menurut Senjaya (2008: 45) terdapat indikator pemahaman sebagai berikut :

1. Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan.
2. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
3. Dapat mendeskripsikan mampu menerjemahkan.
4. Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
5. Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman dapat diketahui dari bagaimana siswa mampu memahami dan menangkap makna keseluruhan dari materi yang telah dipelajari.

2.1.2 Alat Paraga

2.1.2.1 Pengertian Alat Peraga

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia alat peraga adalah alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik.

Menurut Yaumi dan Syafei dalam Arsyad (2013: 10) ‘Alat peraga ialah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya dan memperbaiki kinerja’.

Menurut Arsyad (2013: 9) “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran”.

Berdasarkan pengertian diatas pengertian alat peraga adalah alat yang dapat memperjelas bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga materi pembelajaran dapat mudah dipahami.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan seluruh fungsi panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis.

2.1.2.2 Prinsip-Prinsip Alat Peraga

Alat peraga sangat dibutuhkan oleh guru karena siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Pelajaran bagi siswa dikatakan menarik jika dikemas dengan tidak kaku dan bebas, yang mampu membangun imajinasi siswa tentang pengetahuan dan pengalaman yang menarik dari materi pembelajaran.

Alat peraga mempunyai prinsip-prinsip, diantaranya :

1. Penggunaan alat peraga hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Alat peraga yang digunakan hendaknya sesuai dengan metode/ strategi pembelajaran.
3. Tidak ada satu alat pun yang dapat atau sesuai untuk segala macam kegiatan belajar.
4. Pemilihan alat peraga harus objektif, tidak didasarkan kepada kesenangan pribadi.
5. Alat peraga yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan siswa dan gaya belajarnya.

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan alat peraga akan memenuhi kebutuhan belajar siswa didalam kelas dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat merangsang tumbuhnya perhatian siswa. Sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajarnya.

2.1.3 Model Pembelajaran *Cooperatif Learning*

2.1.3.1 Pengertian *Cooperatif Learning*

Menurut Lefudin (2017:186) “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.”

Menurut Slavin (1985) dalam (Isjoni, 2012:12) ‘*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen’.

Shoimin (2014: 45) menyatakan bahwa “*Cooperatif Learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.”

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperatif* adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama dalam kelompok untuk membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.

2.1.3.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Cooperatif Learning*

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerjasama itu sendiri.

Menurut Isjoni (2012: 12) ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Menurut Lefudin (2017:186) model pembelajaran *cooperatif learning* memiliki ciri-ciri antara lain:

- a. Untuk menuntaskan materi belajarnya peserta didik belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- b. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Jika dalam kelas, terdapat peserta didik yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan ada dalam tiap kelompoknya terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula.
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran *cooperatif learning* konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

2.1.3.3 Unsur-Unsur *Cooperatif Learning*

Pembelajaran kooperatif dapat berjalan dengan efektif pada diri siswa bila ditanamkan unsur-unsur dasar belajar kooperatif. Dengan dilaksanakan pembelajaran kooperatif secara berkesinambungan dapat dijadikan sarana bagi guru untuk melatih dan mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, khususnya keterampilan sosial untuk bekal hidup di masyarakat.

Menurut Lungdren (1994) (dalam Isjoni, 2012:13) unsur-unsur dasar dalam *cooperatif learning* antara lain:

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.

- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Isjoni (2012: 15) unsur-unsur model pembelajaran *cooperatif learning* adalah:

- a. Saling ketergantungan positif, dimana keberhasilan kelompok tergantung pada usaha setiap anggotanya.
- b. Tanggung jawab perseorangan, sebagai akibat dari unsur pertama maka setiap anggota harus bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok.
- c. Tatap muka, setiap anggota harus bertemu dan berdiskusi, kegiatan interaksi ini membantu siswa membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.
- d. Komunikasi antar anggota, dimana keberhasilan kelompok tergantung pada kesediaan para anggota untuk saling mendengar dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.
- e. Evaluasi proses kelompok, dimana evaluasi sangat penting untuk perbaikan kegiatan kelompok lebih efektif. Pelaksanaan tidak harus setiap kali ada kerja kelompok tetapi bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa pembelajaran *cooperatif learning*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur *cooperatif learning* siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dalam kelompok, saling memimpin, saling bertanggung jawab dalam kesetaraan pembelajaran yang senasib dan sepenanggungan, menciptakan hubungan antar personal, saling mendukung, membantu dan saling peduli dalam mencapai tujuan yaitu keberhasilan dalam menguasai materi belajar.

2.1.4 Model Pembelajaran Role Playing

2.1.4.1 Teori yang Mendukung Model Pembelajaran Role Playing

Teori-teori yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing, yaitu :

1. Teori belajar Sosial Albert Bandura

Prinsip dasar belajar dalam belajar sosial dari Albert Bandura adalah bahwa yang dipelajari oleh individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan

(*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori belajar sosial masih memandang *conditioning* itu penting, melalui pemberian reward dan *punishment* seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang diperlukan.

Dalam teori ini dijelaskan bahwa individu dapat mempelajari suatu tindakan-tindakan baru hanya dengan mengamati bagaimana orang lain melakukannya. Melalui pengamatan terhadap orang lain seseorang akan memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategi-strategi, keyakinan, dan sikap. Setiap orang akan melihat model untuk mempelajari perilaku-perilaku yang dimodelkan, kemudian akan bertindak seperti model yang diamati.

Bandura memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri.

Bandura (1986) merasakan bahwa banyak manusia belajar tidak dibentuk dengan konsekuensinya, tetapi lebih efisien belajar langsung dengan model.

Teori belajar Sosial menurut Albert Bandura dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*) melandasi model pembelajaran role playing yang yang menuntut siswa untuk aktif bermain peran dan diberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

2. Teori belajar kognitif menurut Jean Peaget

Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dibandingkan dengan hasil belajar.

Menurut teori kognitif dalam Darmadi (2017:10)

Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi

tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.

Menurut Piaget (Darmadi, 2017:11) “ Proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi).” Adapun penjejelasan tahap-tahap tersebut dalam Parwati, Suryawan, dan Apsari (2018:71-72) adalah sebagai berikut:

- a. Proses asimilasi, merupakan proses penyatuan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki individu tersebut. Dengan kata lain, asimilasi merupakan suatu proses di mana individu mengintegrasikan persepsi, konsep, informasi atau pengalaman baru ke dalam skema yang telah dimilikinya, sehingga pengertian dan skemanya berkembang.
- b. Proses akomodasi, merupakan proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Dengan kata lain, proses penyusunan kembali (*restructuring*) mental sebagai akibat dari adanya informasi baru.
- c. Proses ekuilibrasi, merupakan penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Proses ekuilibrasi juga merupakan proses menyeimbangkan lingkungan luar dengan struktur kognitif yang ada dalam dirinya.

Piaget dalam Rahmat (2018:57) menyatakan bahwa ‘Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik’.

Menurut Surya (Isjoni, 2012:38-39) implikasi perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- b. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
- c. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- d. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
- e. Didalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Berdasarkan teori kognitif ilmu pengetahuan yang ada dalam diri individu dibangun melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan siswa dituntut untuk aktif dalam mencari informasi untuk mengatasi suatu masalah yang dihadapi dan menyusun

pengetahuan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Hubungan antara teori kognitif dengan pembelajaran adalah teori kognitif mengacu kepada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi peserta didik. Berdasarkan teori kognitif (Isjoni, 2012:37) “Pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan direkonstruksi peserta didik. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam kegiatan pembelajaran peserta didik haruslah aktif.”

2.1.4.2 Model Pembelajaran Role Playing

Model pembelajaran role playing dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.

Menurut (Fogg, 2001) dalam Huda (2014: 208) model pembelajaran role playing atau bermain peran adalah ‘sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan *edutainment*’.

Menurut Huda (2014: 209) “Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”

Menurut Shoimin (2014:161) mengemukakan bahwa “Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.”

Berdasarkan pengertian diatas, model pembelajaran role playing adalah suatu model pembelajaran yang di desain dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Langkah-langkah atau sintak model pembelajaran role playing menurut Huda (2014: 209-210). Pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2
Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing

No	Langkah-langkah
1.	Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3.	Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
4.	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5.	Guru 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 kelompok diberikan lembar kerja untuk membahas/ mendiskusikan materi yang telah diperagakan bersama anggota kelompok .
8.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9.	Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Kelebihan model pembelajaran role playing menurut Huda (2014: 210) adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dengan ingatan siswa.
2. Bisa menjasi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Kesimpulan dari kelebihan model simulasi adalah pada saat proses belajar siswa terlibat langsung untuk memainkan suatu peran sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengingat dengan kuat materi yang telah disampaikan, serta dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses belajar.

Kelemahan model pembelajaran role playing menurut Huda (2014: 211) adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan RP jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

Kesimpulan dari kelemahan model pembelajaran role playing adalah kurang kondusifnya suasana kelas karena proses pembelajaran menjadi akan kurang baik dan gaduh karena siswa beranggapan model pembelajaran role playing hanya sebagai alat hiburan semata, serta kurangnya partisipasi dari siswa karena merasa malu dan takut untuk melakukan proses pembelajaran dengan model role playing.

2.1.4.3 Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran para siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pengetahuan) dan menjelaskannya secara utuh.

Menurut Arrends dalam Shoimin (2014: 64) Model pembelajaran langsung adalah ‘model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengarahannya deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah’.

Menurut Suprijono (2013: 46-47) mengemukakan pembelajaran langsung atau *dirrect instruction* dikenal dengan sebutan *activ teaching* dan pembelajaran langsung juga dinamakan *whale-calls teaching*, penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

Dari definisi para ahli di atas bisa disimpulkan model pembelajaran langsung yaitu pembelajaran yang proses belajar mengajar berpusat kepada guru dimana peran guru di kelas lebih aktif dibandingkan dengan siswa.

Ciri-ciri model pembelajaran langsung menurut Kardi dan Nur dalam Shoimin (2014: 64) sebagai berikut :

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan luar kegiatan pembelajaran.
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan. Dalam hal ini model pembelajaran yang memerhatikan variabel-variabel lingkungan, yaitu fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu, dan dampak netral dari pembelajaran.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran langsung memiliki uraian kegiatan yang sistematis untuk mengetahui peran guru, maka sintaks model pembelajaran langsung menurut Shoimin (2014: 64-66) terdapat lima tahap antara lain :

1. Fase 1 : Fase Orientasi/ Menyampaikan Tujuan
Fase ini guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi pelajaran. Kegiatan pada fase ini meliputi :
 - Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Memberi penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
 - Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
 - Memberikan kerangka pembelajaran.
 - Memotivasi siswa.
2. Fase 2 : Fase Presentasi/ Demonstrasi
Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep atau keterampilan. Kegiatan ini meliputi:
 - Penyajian materi dalam langkah-langkah.
 - Pemberian contoh konsep.
 - Pemodelan/ peragaan keterampilan.
 - Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa.
3. Fase 3 : Fase Latihan Terbimbing
Dalam fase ini, guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan awal. Guru memberikan penguatan terhadap respons siswa yang benar dan mengoreksi yang salah.
4. Fase 4 : Fase Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan
Pada fase berikutnya, siswa diberi kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan tersebut ke situasi kehidupan nyata. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan guru untuk mengakses kemampuan siswa dalam melakukan tugas, mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak serta memberikan umpan balik. Guru memonitor dan memberikan bimbingan jika perlu.
5. Fase 5 : Fase Latihan Mandiri

Siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri. Fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85-90% dalam fase latihan terbimbing. Guru memberikan umpan balik lagi keberhasilan siswa.

Sacara garis besar, terdapat langkah-langkah model pembelajaran langsung menurut Danuri dan Rachmadi (2015: 70), yaitu:

1. Fase persiapan.
2. Demonstrasi.
3. Pelatihan terbimbing.
4. Umpan balik
5. Pelatihan lanjut (mandiri).

Dari langkah-langkah atau fase model pembelajaran langsung dapat disimpulkan langkah-langkah atau fase-fase model pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.
2. Mempresentasikan pengetahuan.
3. Membimbing pelatihan.
4. Mengecek pemahaman dan umpan balik.
5. Memberi kesempatan pelatihan lanjutan dan penerapan.

2.2 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Penelitian memerlukan rujukan dan perbandingan dari penelitian sebelumnya agar dapat menghasilkan penelitian yang terarah dan hasilnya dapat bermakna. Adapun kajian empirik penelitian sebelumnya, pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3
Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Tahun	Judul penelitian	Hasil penelitian
1.	Dessy Triana Relita	2015	Penerapan Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Eksperimen Dikelas X SMA Panca Setya Sintang)	Pembelajaran dengan penerapan metode role playing dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen hal ini terlihat dari nilai rata-rata prettes dan posttets yang mengalami peningkatan yaitu sebesar 53,76 dan 73,57. Sedangkan pada kelas kontrol

				<p>nilai rata-rata pretes dan posttes yaitu 53,24 dan 60,57. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dan kontrol dilihat dari nilai gain yang menunjukkan perbedaan rata-rata sebesar 0,2978 dan 0,1051. Artinya bahwa pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan role playing terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.</p>
2.	Tri Hartini	2012	Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi	<p>Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: Siklus I aktifitas siswa sebesar 57,82% (cukup aktif), rata-rata nilai hasil belajar 72 ketuntasan klasikal 68,18% dan respon siswa 64,58% (positif). Siklus II keaktifan siswa menjadi 78,9% (aktif), rata-rata nilai hasil belajar 84 ketuntasan klasikal 95,45% dan respon siswa meningkat menjadi 77,56% (positif).</p>
3.	Lia Aisyah	2017	Penerapan Model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga dan Multimedia Interaktif Pada Sub Pokok Bahasan Aritmatika Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Smp Al-Basyariah Kota Bandung)	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penerapan model simulasi menggunakan alat peraga uang mainan diterapkan pada kelas VIII-C disimpulkan bahwa pemahaman belajar siswa pada sub pokok bahasan aritmatika sosial mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada nilai rata-rata <i>pretest</i> 27.7 dikategorikan jelek mengalami peningkatan nilai rata-rata <i>posttests</i> 74.1 dikategorikan baik dengan nilai selisih (gain) sebesar 0,65(sedang). Sedangkan kelas VIII-F yang menggunakan multimedia</p>

				interaktif dapat disimpulkan bahwa pemahaman belajar siswa pada sub pokok bahasan aritmatika sosial mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada nilai rata-rata <i>pretest</i> 27.1 dikategorikan jelek mengalami peningkatan nilai rata-rata <i>posttests</i> 71.8 dikategorikan baik dengan nilai selisih (gain) sebesar 0,61(sedang).
--	--	--	--	--

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2016: 60) mengemukakan bahwa “Kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan”.

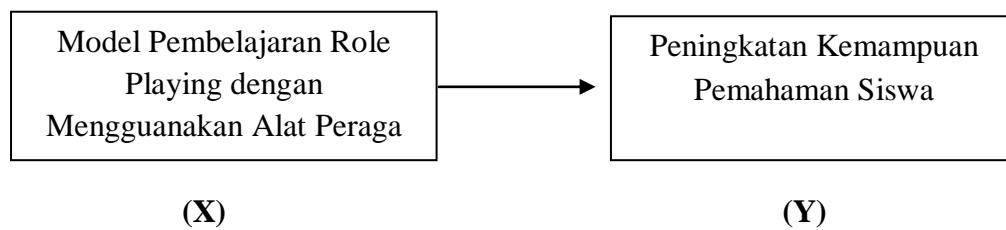
Berdasarkan rendahnya penilaian tengah semester 1 yang masih rendah dibawah KKM, menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang tentu saja akan berpengaruh pada pemahaman setiap siswa yang tidak maksimal. Pemahaman yang tidak maksimal disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat dan tidak mengikuti perkembangan zaman yang ada, sehingga pemahaman siswa tidak maksimal yang mengakibatkan nilai yang di bawah rata-rata..

Menurut Bloom (Andriani, D.N. 2014: 45) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman merupakan suatu tingkatan berfikir yang penting untuk dimiliki siswa agar memperoleh hasil yang optimal. Dengan pemahaman konsep yang baik siswa dapat menjelaskan kembali apa yang diketahuinya berdasarkan pemahamannya sendiri.

Untuk memperoleh pemahaman yang baik maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran, dimana kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan dan mengajak siswa ikut turut aktif dalam pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran role playing. Model pembelajaran

role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model pembelajaran role playing memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan dampak yang positif terhadap interaksi dan komunikasi siswa. Agar mempermudah dalam proses pembelajaran model pembelajaran role playing maka digunakan alat peraga. Alat peraga menurut Yaumi dan Syafei dalam Arsyad (2013:10) adalah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya dan memperbaiki kinerja.

Maka dari itu berdasarkan model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir tentang Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa.

2.4 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2016: 64) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ha : Terdapat perbedaan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga sebelum dan sesudah perlakuan.

- Ho : Tidak terdapat perbedaan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Ha : Terdapat perbedaan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran langsung sebelum dan sesudah perlakuan.
- Ho : Tidak terdapat perbedaan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran langsung sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Ha : Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga dengan model pembelajaran langsung sesudah perlakuan.
- Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga dengan model pembelajaran langsung sesudah perlakuan.