

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik memandang bahwa adanya sebuah perubahan pada peserta didik ketika dalam proses pembelajaran dapat dihasilkan dari pengalaman atau adanya proses yang dilakukan ketika peserta didik melakukan proses pembelajaran secara langsung. Teori belajar behavioristik merupakan teori yang menjelaskan tentang pembelajaran dalam kaitannya dengan peristiwa-peristiwa lingkungan (Jelita dkk, 2023:404-411). Adapun tokoh penggagas dari teori ini behavioristik adalah John B. Watson, Ivan P. Pavlov, B.F. Skinner, Clark Hull, Edwin Guthrie dan Albert Bandura (Herpratiwi, 2016:3-9).

Teori belajar behavioristik merupakan sebuah teori yang menekankan adanya hubungan antara stimulus dengan respons. Menurut Nasution (2006:66) teori behavior dengan adanya model hubungan stimulus-respon menekankan peserta didik yang belajar bersifat pasif, akan memunculkan perilaku yang kuat apabila diberikan penguatan. Secara umum dapat diartikan bahwa teori ini memiliki arti yang penting bagi peserta didik agar dapat meraih keberhasilan dalam proses belajar. Dengan adanya penguatan, peserta didik akan menanggapi dan terlibat dari rangsangan tersebut, dan hubungan stimulus-respon akan menimbulkan kebiasaan belajar pada peserta didik (Nahar, 2016:64-74). Contohnya terlihat ketika guru memberikan stimulus selama proses pembelajaran, baik di dalam maupun diluar kelas dan peserta didik memberikan respons positif. Apabila respons tersebut diperkuat dengan pemberian hadiah sebagai bentuk penguatan, maka akan tercipta proses pembelajaran yang bersifat timbal balik.

Konsep teori behavioristik melihat bahwa hasil belajar peserta didik dapat diubah dengan cara memodifikasi kondisi belajar di kelas dengan adanya dukungan berbagai penguatan proses pembelajaran agar dapat mempertahankan perilaku peserta didik dengan hasil belajar yang dikehendaki. Perubahan perilaku peserta didik akan terlihat setelah adanya interaksi dengan lingkungan alam dan sosial budayanya ketika selama proses terjadinya pembelajaran di sekolah, peserta

didik akan terlihat pintar, terampil dan memiliki perilaku baik tergantung pada pembelajarannya dengan lingkungan tersebut (Sulaswari dkk, 2021:134). Hasil belajar didapatkan dari adanya proses penguatan stimulus dan respons yang hadir di lingkungan belajar baik diperoleh dari internal ataupun eksternal. Belajar dalam teori behavioristik adalah aktivitas dari stimulus dan respon. Stimulus dapat diartikan sebagai rangsangan yang diberikan agar terjadi perubahan atau tindakan, sedangkan respon adalah hasil tingkah laku dari adanya stimulus tersebut (Suswandari dalam Sulaswari dkk, 2021:134).

Teori belajar behavioristik mengarah ada aspek perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik ketika diberikan stimulus. Selain itu, teori belajar behavioristik juga mengarah pada hasil belajar peserta didik dengan adanya perubahan perilaku yang harus diamati dan diukur. Ahmadi (2003:46) mengatakan bahwa ada beberapa karakteristik dari teori behavioristik yaitu:

1. memahami tindakan manusia tidak melalui kesadaran mereka, tetapi melalui pengamatan perilaku berdasarkan pada fakta-fakta yang terlihat;
2. behavioristik mencari unsur-unsur yang paling sederhana dari perilaku, yaitu Tindakan tanpa sadar yang disebut sebagai refleks;
3. teori behavioristik berpendapat bahwa semua manusia sama. Manusia berkembang karena adanya kebiasaan-kebiasaan yang mempengaruhi dan Pendidikan yang akhirnya mempengaruhi refleks dari keinginan hati.

Menurut teori behavioristik yang terpenting adalah adanya stimulus yang diberikan dan respon yang dihasilkan di akhir. Dalam penelitian ini stimulus yang akan diberikan adalah penyajian materi sejarah dengan metode bermain peran sehingga diharapkan dapat memberikan respon yang baik dari peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran tersebut akan menimbulkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang juga merupakan indikator dari motivasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan adalah penyajian materi pelajaran sejarah dengan menggunakan penggunaan metode bermain peran sehingga akan memberikan respon yang positif dari peserta didik. Penggunaan metode bermain peran tersebut akan menimbulkan aspirasi dan keinginan mencapai tujuan peserta didik yang juga merupakan indikator dari motivasi belajar.

2.1.2 Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran umumnya adalah salah satu langkah yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, tujuannya adalah untuk mencapai pembelajaran lebih optimal. Sani dalam Pratiwi (2021:2) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah langkah fungsional dari rencana pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan yang telah diberlakukan sebelumnya. Selain itu, metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penyampaian materi ajar kepada peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur, serta menjadi salah satu alasan yang menentukan proses keberhasilan pembelajaran. Salah satu metode tersebut adalah bermain peran, yang termasuk ke dalam metode pembelajaran simulasi dalam proses belajar.

Metode bermain peran adalah metode dengan cara mendramatisasi kan tingkah laku dan mimik wajah individu dengan menggambarkan perasaan yang sedang dialami. Bermain peran pada prinsipnya adalah metode untuk memerankan tokoh-tokoh yang diperankan dalam sebuah pertunjukan dan bisa digunakan sebagai penyampaian materi di dalam kelas. Bermain peran merupakan sebuah strategi dalam pembelajaran yang dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuan Pendidikan (Hisyam dalam Oktaria, 2017:21). Taniredja, dkk (2011:39) menambahkan bahwa metode bermain peran adalah strategi pengajaran yang dikemas dalam bentuk pertunjukan atau dramatisasi. Tujuan dari penerapan metode ini adalah untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang muncul dalam situasi tersebut.

Pada proses pelaksanaan metode bermain peran di dalam pembelajaran guru dapat mengarahkan peserta didik ketika akan menirukan sebuah peristiwa untuk menjadi kegiatan yang dramatis baik dalam situasi, ide pemikiran ataupun peragaan tokoh khusus. Manfaat dari metode bermain peran ini dapat membantu peserta didik untuk menyiapkan diri dalam menghadapi situasi yang lebih nyata dan mempelajari situasi atau kondisi sosial di sekitar secara lebih mendalam secara bersama-sama. Kegiatan metode bermain peran jika digunakan di dalam proses pembelajaran, guru juga harus menyesuaikan materi ajar agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara sesuai dan efektif.

Pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah yang dapat dilaksanakan oleh guru menurut Pratiwi (2021:4), yakni sebagai berikut:

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario pertunjukan yang akan ditampilkan.
2. Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai selama pembelajaran berlangsung.
3. Guru memberikan skenario untuk dipelajari oleh peserta didik.
4. Guru dapat menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
5. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan karakter yang terdapat di dalam skenario.
6. Peserta didik yang mendapatkan tugas memainkan peran bisa maju dan bermain peran di depan peserta didik lainnya.
7. Peserta didik yang tidak mendapatkan peran, berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing karakter.
8. Setelah pertunjukan selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja oleh guru untuk berdiskusi dan membahas dari penampilan masing-masing kelompok.
9. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
10. Peserta didik dapat merefleksikan kegiatan yang telah dilaksanakan secara bersama-sama
11. Guru memberikan kesimpulan secara umum dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran juga memiliki kelebihan yaitu, 1) melatih peserta didik agar dapat memahami isi bahan yang akan dipentaskan, 2) peserta didik akan dapat terlatih dan memiliki inisiatif untuk memiliki pemikiran yang kreatif, 3) bakat peserta didik akan terbina sehingga dapat memunculkan bakat seni drama, 4) kerja sama antar kelompok pemain dapat ditumbuhkan dan dilatih sebaik-baiknya, 5) peserta didik akan terbiasa dengan menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesama temannya, 6) bahasa lisan peserta didik dapat dilatih menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Biantara, 2013:22).

Kekurangan dari penggunaan metode bermain peran yaitu, 1) pelaksanaan metode ini memerlukan waktu yang cukup lama, 2) membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi bagi guru maupun siswa dan tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut, 3) beberapa peserta didik mungkin merasa malu atau enggan

untuk memainkan peran tertentu, 4) jika metode ini tidak berhasil diterapkan, akan memberikan kesan yang kurang baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai serta, 5) metode ini tidak dapat diterapkan kepada semua materi pelajaran (Hamzah dalam Nurhidayad kk, 2014:161-174).

Kontribusi metode bermain peran dalam penelitian ini terletak pada fungsinya sebagai stimulus yang diberikan oleh guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu metode bermain peran akan dijadikan sebagai wadah penyampaian materi pelajaran sejarah.

2.1.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keadaan yang dimiliki dalam diri seseorang dimana individu tersebut memiliki suatu dorongan agar melakukan sesuatu hal agar tercapai tujuannya. McDonald dalam Kompri (2016:229) menjelaskan bahwa motivasi merupakan aspek perubahan energi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan munculnya perasaan dan respons tertentu, baik disadari ataupun tidak. Tingkat motivasi yang dimiliki seseorang sangat memengaruhi perilaku dan tindakannya dalam mencapai tujuan tertentu. Menurut Arden dalam Wina Sanjaya (2010:251-252) mengatakan bahwa semangat dan usaha individu untuk meraih tujuan sangat tergantung pada seberapa kuat motivasi yang dimilikinya

Motivasi dapat disimpulkan sebagai suatu upaya individu dalam menciptakan kondisi tertentu yang mendorongnya untuk bertindak. Ketika seseorang memiliki keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu, maka ia akan berusaha mewujudkannya; sebaliknya, jika ia tidak menyukai sesuatu maka ia akan berupaya menghilangkan ketidaksukaan tersebut. Dengan demikian, motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, namun pada dasarnya motivasi tumbuh dari dalam diri individu. Lingkungan juga berperan sebagai faktor eksternal yang dapat mendorong dan mengembangkan motivasi belajar dalam diri seseorang.

Keberhasilan belajar peserta didik terjadi ketika ada dorongan atau kemauan yang kuat untuk belajar pada diri peserta didik (Emda, 2017: 172). Agar dapat mencapai keberhasilan dalam mencapai proses pembelajaran, peserta didik harus memiliki motivasi belajar di dalam kelasnya, maka dari itu guru juga memiliki

peran agar mendorong peserta didik dalam mencapai tujuan pada saat belajar. Menurut Wina Sanjaya (2010:251-252), terdapat fungsi motivasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sebagai berikut:

1. Mendorong peserta didik untuk beraktivitas
Perilaku individu sering kali dipengaruhi oleh dorongan atau keinginan internal yang dikenal sebagai motivasi. Tingkat semangat seseorang dalam menyelesaikan suatu tugas sangat bergantung pada seberapa besar motivasi yang dimilikinya. Ketika peserta didik menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas tepat waktu dan berupaya memperoleh hasil yang optimal, hal tersebut mencerminkan bahwa peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi
2. Sebagai pengarah ketika dalam proses belajar
Tingkah laku atau perilaku yang diperlihatkan oleh seseorang pada hakikatnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai

Oleh karena itu, motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi individu. Kehadiran motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran akan berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan adanya motivasi dalam diri seseorang akan muncul dorongan, arah dan tindakan yang terarah untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Menurut Kompri (2016:232) motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang dapat mengalami perkembangan, yang artinya adalah motivasi tersebut dapat dipengaruhi oleh kondisi fisiologis maupun tingkat kematangan psikologis peserta didik. Adapun yang dapat mempengaruhi motivasi dalam proses belajar adalah sebagai berikut:

1. Cita-cita dan aspirasi yang dimiliki peserta didik dapat memperkuat motivasi belajar, baik yang bersumber dari dalam diri (intrinsic) maupun dari lingkungan luar (ekstrinsik)
2. Adanya kemampuan, keinginan dan kecakapan peserta didik dalam pencapaiannya.
3. Kondisi peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani, turut mempengaruhi proses belajarnya. Peserta didik yang sedang mengalami gangguan Kesehatan cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan perhatian dalam kegiatan pembelajaran.

4. Kondisi lingkungan peserta didik, yang mencakup lingkungan alam, tempat tinggal, interaksi dengan teman sebaya, serta kehidupan sosial di masyarakat berperan penting dalam membentuk dan mempengaruhi motivasi serta perilaku belajarnya.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi dari adanya rangsangan dari luar ataupun yang muncul dari dirinya sendiri. Motivasi belajar yang berasal dari faktor eksternal secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap tumbuhnya motivasi instrik dalam diri peserta didik. Peneliti menggunakan indikator, fungsi dan kelebihan yang telah diuraikan sebagai acuan untuk melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat melihat tingkat motivasi belajar peserta didik.

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah suatu kegiatan yang biasanya dilaksanakan di dalam ataupun luar kelas untuk mencari ilmu yang menjelaskan dan memberikan informasi mengenai manusia di masa lalu seperti keadaan politik, hukum, militer, sosial, agama, kreativitas, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009:26). Selain itu pembelajaran sejarah juga dapat dipahami sebagai suatu disiplin ilmu yang mengkaji asal-usul, perkembangan serta peran manusia di masa lampau yang umumnya sarat dengan nilai-nilai kearifan. Kaidah tersebut bertugas agar bisa melatih kecerdasan, serta membentuk sikap, karakter seseorang dan kepribadian peserta didik (Sapriya dalam Zahro & Marjono, 2017:1-11).

Pembelajaran sejarah merupakan aktivitas yang secara sistematis diarahkan untuk mempersiapkan, melaksanakan dan mencapai hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Dalam pelaksanaannya peserta didik diarahkan untuk tidak menjadi seseorang yang melupakan sejarah bangsanya sendiri. Selain itu fungsi dari pembelajaran sejarah adalah agar peserta didik sadar akan proses perubahan dan kemajuan peradaban manusia atau kelompok masyarakat dari masa ke masa.

Pembelajaran sejarah tidak semata hanya mempelajari cerita rakyat yang dipenuhi dengan legenda yang sengaja dibuat untuk tujuan tertentu. Tujuan dari mempelajari pembelajaran sejarah menurut Agung & Wahyuni (2019:56) adalah: 1) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis dan analitis, sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan Sejarah guna memahami kehidupan saat ini dan masa depan, 2) menyadarkan peserta didik bahwa Sejarah adalah bagian integral dari kehidupan sehari-hari, 3) meningkatkan kemampuan intelektual untuk memahami proses perubahan dan keberlangsungan hidup dalam Masyarakat. Apabila guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan tersebut dan kemudian membantu mengembangkan pemikiran peserta didik, maka peserta didik secara perlahan akan tumbuh cara berfikir yang kritis ketika menyikapi peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau dan akan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk menggali informasi secara mendalam dari berbagai sumber untuk menyikapi hal peristiwa yang telah di amati peserta didik. Adapun keterlibatan pembelajaran sejarah dalam penelitian ini adalah, materi yang akan disampaikan yaitu tentang peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang merupakan salah satu materi pelajaran sejarah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Artikel ilmiah yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMAN 9 Pontianak” oleh Karneti, Agus Sastarawan Noor dan Ika Rahmatika Chalimi tahun 2020 yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK) Vol. 9 no. 9. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah adanya penerapan model *role playing* di dalam kelas XI MIPA 3 terdapat peningkatan yang kuat sebesar 78% dari 60,47%. Persamaan penelitian yang dilakukan Karneti, dkk dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat pada variabel bebas yaitu menggunakan metode *role playing* atau bermain peran yang digunakan pada pelajaran sejarah. Persamaan yang lain nya adalah variabel terikat yang dipakai oleh penelitian Karneti dengan penelitian sekarang adalah motivasi belajar pada peserta didik. Sedangkan untuk perbedaan penelitian Karneti dengan penelitian sekarang adalah tempat penelitian dan juga desain penelitian yang

digunakan, jika penelitian Karneti penelitian di SMAN 9 Pontianak dengan desain penelitian *pre-experimental designs* dan untuk penelitian sekarang di SMAN 1 Cisaat dengan desain penelitian kuasi eksperimen.

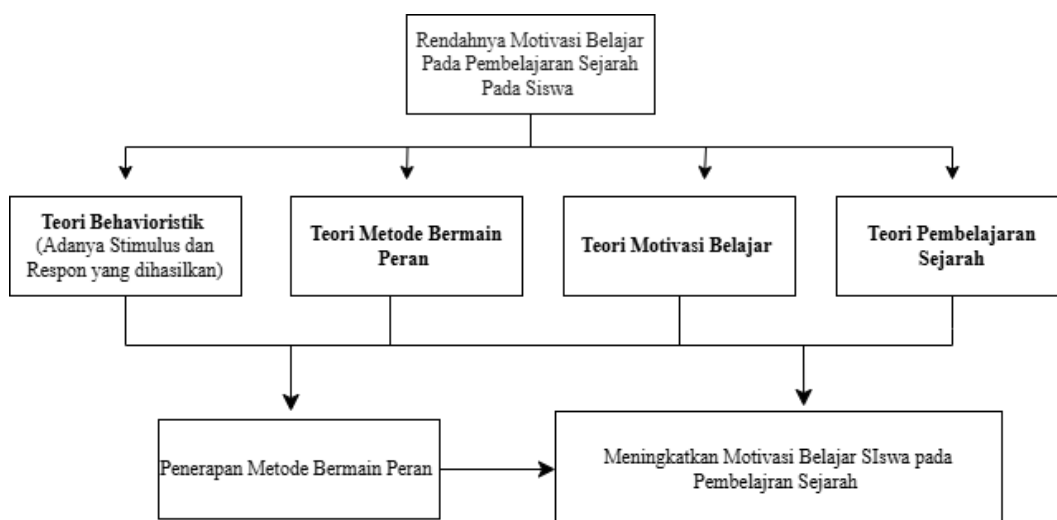
2. Penelitian oleh Restiana Dwi (2024) dari Universitas Siliwangi berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah yang dihasilkan dari data rata-rata hasil N-Gain persen yaitu sebesar 58,7885%. Persamaan penelitian Restiana dengan penelitian sekarang adalah menggunakan variabel bebas yang sama yaitu metode bermain peran pada pembelajaran sejarah. Sedangkan untuk perbedaannya adalah variabel terikatnya yakni penelitian Restiana berfokus pada keaktifan belajar peserta didik, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada motivasi belajar pada peserta didik.
3. Penelitian oleh Putri Rahayu (2023) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Koloid”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran dengan penggunaan bermain peran terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi koloid pelajaran Kimia. Dari data N-Gain menghasilkan nilai signifikansi sejumlah $0,000 < 0,05$. Persamaan dalam penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran dan juga desain penelitian menggunakan metode kuantitatif pendekatan kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian sebelum nya dengan penelitian ini adalah variabel terikat yang dimana penelitian Putri berfokus pada kemampuan berpikir kreatif sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi belajar.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah jalan pemikiran peneliti dengan berdasarkan alur logika berpikir ditujukan untuk memecahkan masalah yang berisikan tahapan

atau kerangka pemecahan masalah dalam penelitian (Kurniawan & Pupitaningtyas, 2016:47).

Kerangka konseptual ini mengkaji terlebih dahulu tentang kondisi pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran di kelas XI-1. Kemudian peneliti kemudian melihat pengaruh dari metode bermain peran tersebut di kelas XI-1. Pengaruh tersebut dipusatkan pada motivasi belajar peserta didik kelas XI-1 SMAN 1 Cisaat.



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti. Disebut sebagai jawaban sementara karena masih bersandar pada teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang dikumpulkan melalui proses penelitian (Sugiyono, 2013:64). Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas bahwa hipotesis adalah asumsi awal yang sifatnya sementara dan harus dibuktikan secara penelitian yang sifatnya ilmiah karena untuk mengungkapkan kebenarannya. Jika asumsi yang dinyatakan benar maka hipotesis nya diterima dan pendapat dari peneliti benar, apabila asumsi tersebut salah maka hipotesis ditolak.

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki hipotesis yang relevan digunakan dalam penelitian kuantitatif yaitu dalam proses pembelajaran sejarah penerapan metode bermain peran berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar

peserta didik kelas XI-1 di SMAN 1 Cisaat. Hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Cisaat
- Ho : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 1 Cisaat