

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar⁵

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.⁶

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas peneliti menyimpulkan bahwa aspek – aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran PKn untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan diperlukan aktivitas siswa yaitu dengan melakukan aktivitas langsung . Melalui aktivitas tersebut pembelajar akan lebih mengena pada siswa. Selain itu siswa juga perlu berinteraksi dengan siswa yang lain untuk membuat simpulan dengan benar.

⁵ Aswani,Zainul,(*Tes dan Asesmen di SD*, 2004):72

⁶ Mulyani Sumantri,dkk,(*Perkembangan Peserta didik*,2007) : 213

Dalam penelitian ini hasil belajar pada pelajaran PKn yang diukur melalui tes formatif dengan KKM 75. Bagi siswa yang nilainya kurang dari 75 diberi soal perbaikan dan bagi siswa yang nilainya 75 ke atas diberi soal pengayaan dalam bentuk pekerjaan rumah.

2. **Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.⁷

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁸

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut :

a. **Ranah Kognitif**

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

⁷ Slamet, Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya 2003(Jakarta, Rineka cipta), 275

⁸ Ibid, 276

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.⁹ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Ada tiga bagian macam hasil belajar yaitu, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada

⁹. Max Darsono, *Belajar dan Pembelajaran, 2000* (IKIP Semarang Press), 315

diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut¹⁰

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.¹¹

3.Cara untuk menentukan hasil Belajar

- a. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar¹²
- b. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.¹³
- c. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas peneliti menyimpulkan bahwa aspek – aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari tentang konsep, maka

¹⁰ ,Sudjana,*Metode dan Tehnik Pembelajaran Partisipasif*,2001(Bandung,Falah),327

¹¹<http://zaifbio.wordpress.com/2012/09/02/pengertian-hasil-belajar>

¹² Aswani,Zainul,2004(*Tes dan Asesmen di SD*):72

¹³ Mulyani Sumantri,dkk,2007(*Perkembangan Peserta didik*), 213

perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran PKn untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan diperlukan aktivitas siswa yaitu dengan melakukan aktivitas langsung dalam Belajar melalui metode bermain peran Bidang studi PKn kelas V MI Al-Fattah IBanyuurip Ujungpangkah . Melalui aktivitas tersebut pembelajar akan lebih mengena pada siswa. Selain itu siswa juga perlu berinteraksi dengan siswa yang lain untuk membuat simpulan dengan benar.

- d. Dalam penelitian ini hasil belajar pada pelajaran PKn yang diukur melalui tes formatif dengan KKM 75. Bagi siswa yang nilainya kurang dari 75 diberi soal perbaikan dan bagi siswa yang nilainya 75 ke atas diberi soal pengayaan dalam bentuk pekerjaan rumah.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didi dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

1. Faktor Internal

Faktor internal ini meliputi antara lain :

1. Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
2. Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

a. Faktor Eksternal

Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat

berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

Faktor Eksternal ini meliputi sebagai berikut:

1. Faktor Instrumental.

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru ¹⁴

2. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain:

- a. Kecerdasan/intelegensi

1. Bakat

2. Minat

3. Motivasi

- b. Faktor Ekstern

¹⁴ .Usman,M.Uzer,*Menjadi Guru Profesional2006*(PT.Remaja Rosda,Bandung).134

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:

- a. Keadaan lingkungan keluarga
- b. Keadaan lingkungan sekolah
- c. Keadaan lingkungan masyarakat ¹⁵

5.Cara Meningkatkan Hasil Belajar PKn

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Motivasi belajar memiliki fungsi:

- 1) Mendorong peserta didik untuk berbuat.
- 2) Menentukan arah dan kegiatan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. ¹⁶

B. Metode Bermain Peran

- 1) Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisir masalah social atau psikologis.

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan

¹⁵<http://dedi26.blogspot.com/2013/01/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html>

¹⁶ Melvin L, Siberman, *active LEARNING*, 2014 (Ujungberung-Bandung, Nuansa Cendekia) 61

tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain .

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok social yang anggotanya teman – temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah – masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.¹⁷

2).Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran

Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

a) Kelebihan Metode bermain peran:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama

¹⁷ Suciati, dkk, *Belajar dan Pembelajaran 2* (Jakarta,1996), 266

untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan Metode bermain peran antara lain:

- 1) Memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berperan aktif mendramatisasikan sesuatu masalah sosial yang sekaligus melatih keberanian serta kemampuannya melakukan suatu agenda di muka orang banyak.

- 2) Suasana kelas sangat hidup karena perhatian para murid semakin tertarik melihat adegan seperti keadaan yang sesungguhnya.
- 3) Para murid dapat menghayati sesuatu peristiwa, sehingga mudah memahami, membanding-banding, menganalisa serta mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Anak-anak menjadi terlatih berpikir kritis dan sistematis.

b) Kekurangan

Dari 2 metode di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
- 5) Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.

- 6) Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.
- 7) Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
- 8) Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.¹⁸

3. Langkah – Langkah Metode Bermain Peran

Ada sembilan langkah dalam role playing yaitu sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
- 2) Pemilihan peserta, guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai criteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu.
- 3) Menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar scenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.

¹⁸<http://pedulidenganmenulis.blogspot.com/2013/02/kelebihan-dan-kelemahan-metode-bermain.html>

- 4) Mempersiapkan pengamat, adalah sangat penting untuk melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Cara guru melibatkan siswa pengamatan ilmiah dengan menugaskan mereka untuk mengevaluasi, mengomentari efektifitasnya serta urutan – urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan – perasaan serta cara – cara berfikir individu yang sedang diamati.
- 5) Pelaksanaan kegiatan; para pemeran mengasumsi perannya dan menghayati situasi secara seponan dan saling merespon secara realistik.
- 6) Berdiskusi dan mengevaluasi; apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.
- 7) Melakukan lagi permainan peran; siswa dan guru berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu – individu baru atau tetap oleh orang terdahulu. Dengan demikian permainan peran menjadi kegiatan konseptual yang dramatis.
- 8) Dilakukan lagi evaluasi dan diskusi; siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik.
- 9) Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi. Tidak dapat diharapkan untuk menghasilkan generalisasi dengan segera

tentang aspek hubungan kemanusiaan tentang situasi tertentu. Guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap situasi masalah serta akibat dari pendekatan itu. Semakin memadai pembentukan diskusi ini, kesimpulan yang dicapai akan semakin mendekati generalisasi.¹⁹

4. Penggunaan Metode Bermain peran dalam Mata Pelajaran PKn

Bermain peran merupakan metode belajar pengalaman(eksperiensial) yang sangat bermanfaat. metode ini bias digunakan untuk menggaerahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktikkan ketrampilan, atau untuk merasakan mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian.²⁰ Model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan memecahkan dilema – dilema dengan bantuan kelompok sosial. Dalam hal ini memungkinkan individu untuk bekerjasama untuk menganalisis situasi sosial terutama permasalahan interpersonal dalam mengembangkan cara – cara yang demokratis untuk menghadapi situasi tersebut.

Dalam model mengajar bermain peran, sebagian siswa adalah pemain peran yang lainnya mengamati. Seseorang meletakkan dirinya pada posisi orang lain yang juga bermain peran. Bila empati, simpati, kemarahan, dan

¹⁹ Melvin L, Sberman, 2014 (*active LEARNING*, Bandung, Nuansa Cendekia) 56

²⁰ *Ibid*, 54

kasih sayang serta apeksi dilakukan dalam berinteraksi, berarti bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik / berhasil.

Hal penting dalam model mengajar bermain peran adalah keterlibatan siswa untuk berpartisipasi dalam situasi atau masalah nyata serta adanya keinginan untuk mengatasi suatu masalah bersama. Pemahaman siswa dalam model belajar bermain peran dapat memberikan contoh pada siswa dalam kehidupan sehari – hari untuk berperilaku sebagai berikut :

- 1) Menjaga perasaan.
- 2) Menambah pengetahuan tentang sikap, nilai – nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan masalah.
- 4) Mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.