

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah serangkaian proses pembelajaran yang dimulai dari awal hingga akhir, mendukung proses tertentu melalui interaksi antara guru dan siswa, aktivitas belajar siswa, serta materi pembelajaran yang disampaikan. Lebih lanjut, model pembelajaran mengatur dinamika hubungan antara guru dan siswa dalam konteks pembelajaran, dengan langkah-langkah yang harus ditempuh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengatur pengalaman belajar agar mencapai tujuan tersebut dikenal sebagai pendekatan aktivitas belajar. Sebuah model pembelajaran yang sukses harus konsisten dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan memperhitungkan efektivitasnya dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Shaw, 2023). Proses sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi belajar yang akan dilaksanakan. Karena model pembelajaran yang baik akan disesuaikan dengan tujuan belajar, dan melihat dari

keefektifan pembelajaran sehingga dalam pelaksanaannya akan tepat pada sasaran dan tujuan pembelajarannya akan tercapai (Suparyanto dan Rosad, 2020). Maka dapat disimpulkan, model pembelajaran merupakan alat yang digunakan pedoman oleh guru untuk mengajar di kelas.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ada beberapa hal yang membedakan model pembelajaran: 1) Memiliki tujuan atau misi pendidikan yang jelas; 2) Berperan sebagai landasan untuk meningkatkan kegiatan belajar di dalam ruang kelas; dan 3) Memiliki macam-macam model yang dinamakan urutan langkah pembelajaran; 4) Memiliki dampak sebagai terapan model pembelajaran antara lain dampak pembelajaran yaitu hasil belajar, dampak pengiring hasil belajar jangka panjang. Membuat persiapan mengajar dengan petunjuk yang dipilihnya (Mirdad & Pd, 2020). Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Asyafah mengemukakan ciri-ciri tersebut antara lain: a) Rasional teoretik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); c) Tingkah laku mengajar-pelajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Asyafah, 2019). Ciri model pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengajar siswa, memiliki dampak pada hasil belajar.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Jenis mata pelajaran yang disampaikan, keterampilan yang menjadi fokus selama proses belajar, serta berbagai faktor lainnya memengaruhi pilihan model pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam merancang dan menjalankan kegiatan pembelajaran serta tingkat kemampuan siswa (Aprila, 2022). Model pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

1. Bagi guru

- a. Proses belajar mengajar bisa diatur ulang agar mencapai hasil yang lebih baik dengan mempertimbangkan waktu yang tersedia, tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, dan media pembelajaran yang ada.
- b. Ini membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang proses pembelajaran.
- c. Kemampuan untuk mengevaluasi perilaku siswa dengan cepat dan efektif, baik secara individu maupun dalam kelompok, sangat penting untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran.

2. Bagi siswa:

- a. Meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam proses belajar.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Melakukan evaluasi yang adil terhadap kemampuan individu dalam situasi kelompok.
- d. Menambah kedalaman pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari (Tayeb, Thamrin, 2017).

2. Model Pembelajaran *Role playing*

a. Definisi Model Pembelajaran *Role playing*

Untuk memulai model pembelajaran *role playing*, kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok akan mengeksplorasi dan mengambil peran berdasarkan skenario yang disiapkan oleh guru. Meskipun demikian, siswa diberikan kebebasan untuk improvisasi selama mereka tetap mengikuti garis besar skenario tersebut. Penggunaan model pembelajaran ini tidak bisa dilakukan secara spontan di kelas tanpa persiapan yang cukup. Model ini bertujuan untuk menggambarkan konsep, merencanakan situasi, mengelola peran, dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Selain itu, model ini juga membantu siswa untuk memahami interaksi sosial yang lebih kompleks dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Anwar et al., 2018). Model *role playing* merupakan suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru (Maruti et al., 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model

pembelajaran yang mengajak siswa aktif dalam pembelajaran di kelas agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Role playing*

Tujuan dari pembelajaran dengan permainan peran adalah untuk mengembangkan kemampuan memahami dan menghargai perasaan orang lain, bertanggung jawab, serta mengambil keputusan secara alami dalam lingkungan kelompok. Selain itu, model ini bertujuan untuk merangsang siswa dalam berpikir kritis dan mengatasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan memerankan berbagai peran seperti empati, simpati, kebencian, kemarahan, kegembiraan, dan lainnya, diharapkan siswa dapat menginternalisasi dan menghargai nilai-nilai karakter yang mereka perankan (Ariani, 2022). Tujuan dalam penggunaan model bermain peran (*role playing*) yaitu a) Mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri; b) Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain; c) Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik; d) Melibatkan peserta didik yang pemalu dalam kegiatan kelas; e) Membuat rasa percaya diri tumbuh pada peserta didik; f) Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalahpahaman; g) Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang ada di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi (Imanizar et al., 2021). Simpulan yang dapat diambil adalah tujuan pembelajaran *role playing* adalah mengajak siswa bertanggung jawab, melibatkan

siswa dalam kegiatan kelas, memantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Role playing*

Setiap murid memiliki peluang untuk aktif berpartisipasi dan belajar secara bersama-sama melalui model pembelajaran *role playing*. Menurut Hasan ASI (2017), model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Siswa dapat mengambil keputusan secara mandiri dan mengekspresikan diri dengan bebas.
- b. Permainan ini mudah dimengerti dan menarik bagi siswa, cocok digunakan dalam berbagai situasi dan waktu.
- c. Guru dapat melakukan penilaian terhadap kemampuan siswa saat mereka aktif dalam permainan.
- d. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Sedangkan menurut rohmanurmeta kelebihan model pembelajaran *Role playing* antara lain : Membuat pembelajaran lebih menyenangkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* membuat siswa menjadi aktif karena dengan menggunakan metode *role playing*, siswa dapat berperan aktif di dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Metode *role playing* ini dapat menumbuhkan bakat dan potensi siswa karena siswa dilatih untuk memerankan suatu tokoh sesuai

dengan karakter tokoh yang ada di dalam drama. Sehingga potensi siswa akan tergali karena terbiasa untuk memerankan tokoh, melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dan tampil di depan kelas. Meningkatkan kerjasama antar siswa metode pembelajaran *role playing* ini jika diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerjasama antar siswa karena siswa dituntut untuk bekerja dalam kelompok, membagi tokoh-tokoh yang diperankan dalam drama, bekerjasama dalam memerankan drama di depan kelas, dan meningkatkan kekompakan siswa dalam kelompok serta melatih siswa untuk menghargai pendapat teman satu kelompok (Rohmanurmeta, 2017). Sehingga dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran *role playing* dapat mengembangkan kemampuan siswa, mudah dimengerti karena model pembelajaran *role playing* merupakan permainan yang disukai siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi yang sulit dipahami siswa dengan lebih mudah. Menurut Rahmawati (2019), istilah "media" pada awalnya merujuk kepada alat dan teknik dalam pendidikan. Secara etimologis, "medium" berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti tengah, menggambarkan cara transmisi informasi antara sumber dan penerima. "Media" digunakan luas untuk menggambarkan berbagai metode komunikasi. Secara umum, media pembelajaran melibatkan manusia, materi, dan peristiwa, menciptakan lingkungan untuk

membantu siswa memperoleh informasi, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sudut pandang mereka (Dianti, 2017). Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk mempertahankan minat dan konsentrasi siswa selama proses belajar, karena media pembelajaran sarana atau alat yang digunakan guru sebagai pendamping pembelajaran

b. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Di era teknologi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan terus berkembang dengan pesat. Media ini dirancang untuk mempermudah akses siswa terhadap materi pembelajaran, memfasilitasi penyampaian informasi, serta menginspirasi minat dan pemikiran siswa, semua langkah ini diambil untuk meningkatkan hasil belajar dan efisiensi pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran juga bertujuan untuk mendukung guru dalam memberikan panduan yang lebih efektif kepada siswa mereka agar proses belajar mengajar berjalan lebih efektif.

Ketersediaan sumber daya pembelajaran ini juga berkontribusi pada peningkatan efisiensi tugas-tugas guru. Berbagai alat dan strategi yang dahulu digunakan sebagai media pembelajaran, kini dapat diakses dalam bentuk yang sangat canggih seperti audio, video, dan audiovisual. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Dianti, 2017).

Ciri-ciri dari model pembelajaran mencakup hal-hal berikut: a) Memberikan petunjuk kepada perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. b) Menyediakan panduan kepada dosen atau guru dalam melakukan penelitian agar mereka dapat menentukan langkah-langkah dan komponen yang dibutuhkan dalam penelitian. c) Membantu pembimbing siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh dosen atau guru. d) Mendukung siswa dalam memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, dan pola pikir yang diperlukan, serta mengajarkan mereka strategi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyafah, 2019).

c. Manfaat Model Pembelajaran

Dalam era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru semakin krusial dalam proses pengajaran. Guru harus memiliki keahlian untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, menghibur, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini penting agar siswa dapat dengan efektif menerima instruksi yang diberikan. Beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam pembelajaran termasuk: 1) Meningkatkan minat siswa serta memperkuat motivasi mereka untuk belajar; 2) Memperjelas isi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami materi pelajaran dan tujuan pembelajaran secara menyeluruh; dan 3) Menyediakan

beragam metode pembelajaran yang tidak terbatas hanya pada komunikasi lisan (Nurrita, 2018).

4. Wayang Kreasi

a. Pengertian Wayang

Wayang adalah sebuah bentuk seni yang kaya dan mencerminkan keanekaragaman budaya Indonesia. Seni tradisional ini berasal dari daerah Jawa dan telah menjadi bagian integral dari warisan budaya Indonesia yang berharga (Riza, 2017:26-27). Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan, informasi, dan pemahaman filosofis yang dalam. Wayang melibatkan berbagai unsur seperti bahasa, drama, musik, suara, sastra, lukisan, patung, dan terkadang seni simbolik. Setiap karya wayang mengandung model dan makna, baik yang tersirat maupun yang tersurat, yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai budaya kepada orang lain. Oleh karena itu, wayang bukan hanya menjadi sumber pembelajaran bagi masyarakat Jawa, tetapi juga merupakan dasar dari filosofi budaya Jawa (Romadhoni, 2016).

b. Jenis-jenis Wayang

1) Wayang Purwa

Wayang Purwa merupakan salah satu jenis wayang yang menceritakan kisah-kisah dari masa lampau. Sebagai bentuk

wayang kulit yang sangat kuno. Boneka wayang ini memiliki bentuk dan ukiran yang sangat berbeda dengan bentuk tubuh manusia, awalnya terinspirasi dari relief-relief candi, tetapi kemudian mengalami banyak perubahan untuk mencerminkan budaya masyarakat Indonesia, terutama Jawa. Secara singkat, Wayang Purwa adalah jenis wayang yang pertama kali mengadaptasi cerita-cerita dari Ramayana dan Mahabharata (Widagdo & Yustanto, 2019). Wayang Purwa adalah wayang kulit yang ceritanya berasal dari kitab Mahabharata. Purwa yang artinya adalah awal, wayang purwa kira-kira mempunyai umur yang paling tua di antara wayang lainnya. Diperkirakan berita tentang wayang kulit purwa bisa dilihat dengan adanya prasasti di abad 11 di jaman pemerintahan Erlangga (Putra Permana et al., 2023).

2) Wayang Madya

Mangkunegara IV dari Surakarta menciptakan Wayang Madhya sebagai sebuah inovasi dari cerita tradisional Wayang Purwa. Boneka kulit ini menampilkan seorang raja yang tidak memakai prabha, yakni sebuah perhiasan yang lazimnya digunakan oleh para raja di bagian punggung mereka (Kirana, 2016). Wayang madya adalah Wayang kulit yang diciptakan oleh Mangkunegara IV sebagai penyambung cerita Wayang Purwa dengan Wayang Gedog. Cerita wayang Madya merupakan

peralihan cerita Purwa ke cerita Panji. Salah satu cerita Wayang Madya yang terkenal adalah cerita Anglingdarma. Wayang madya tidak sempat berkembang di luar lingkungan Pura Mangkunegaran. Cerita Wayang Madya menceritakan sejak wafatnya Prabu Yudayana sampai Prabu Jayalengkara naik tahta. Cerita Wayang kulit Madya ditulis oleh R. Ngabehi Tandakusuma dengan judul Pakem Ringgit Madya yang terdiri dari lima jilid, dan tiap jilid berisi 20 cerita atau lakon (Unique, 2016).

3) Wayang Kreasi

Wayang Kreasi adalah kreasi dari wayang yang dibuat menggunakan kertas dan kain berupa tokoh-tokoh untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini disebut wayang kreasi karena merupakan kreasi dari wayang yang dibuat menggunakan gambar kartun berupa tokoh-tokoh dalam cerita yang digunting dan di lem menggunakan kain sebagai pakaian dan bambu sebagai pegangan dan tangan dalam pertunjukkan (Eswadi, 2018). Wayang kreasi baru adalah jenis wayang kulit yang belum pernah ada dan merupakan hasil rekayasa para seniman. Yang menarik dari semua wayang ini adalah penggunaannya sebagai sarana pendidikan (Wulansari, 2018).

5. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar mencerminkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Ini mencakup pencapaian tujuan pendidikan selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku siswa (Pane et al., 2018). Proses pembelajaran dimulai sejak usia dini ketika anak-anak memperoleh keterampilan dasar. Selama proses ini, individu mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap yang mereka butuhkan. Selama proses ini, diharapkan individu dapat mengembangkan berbagai sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang esensial, selain memperoleh pemahaman yang luas dalam berbagai bidang pelajaran (Ginting, 2020).

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor dari dalam dan luar mempengaruhi pencapaian belajar siswa secara signifikan. Faktor internal meliputi aspek-aspek dalam diri siswa seperti kemampuan berpikir, kecerdasan, motivasi, minat, serta kesiapan fisik dan mental. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup elemen-elemen dari lingkungan luar siswa seperti fasilitas belajar, kreativitas guru, sumber daya pembelajaran, metode pengajaran, dan dukungan dari keluarga serta masyarakat sekitar (Sianggaran, 2021). Hubungan antara faktor-faktor internal dan eksternal ini saling mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar

siswa. Faktor internal mempengaruhi kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan, sementara faktor eksternal berperan dalam menciptakan kondisi yang mendukung proses belajar mereka (Susanto, 2021).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

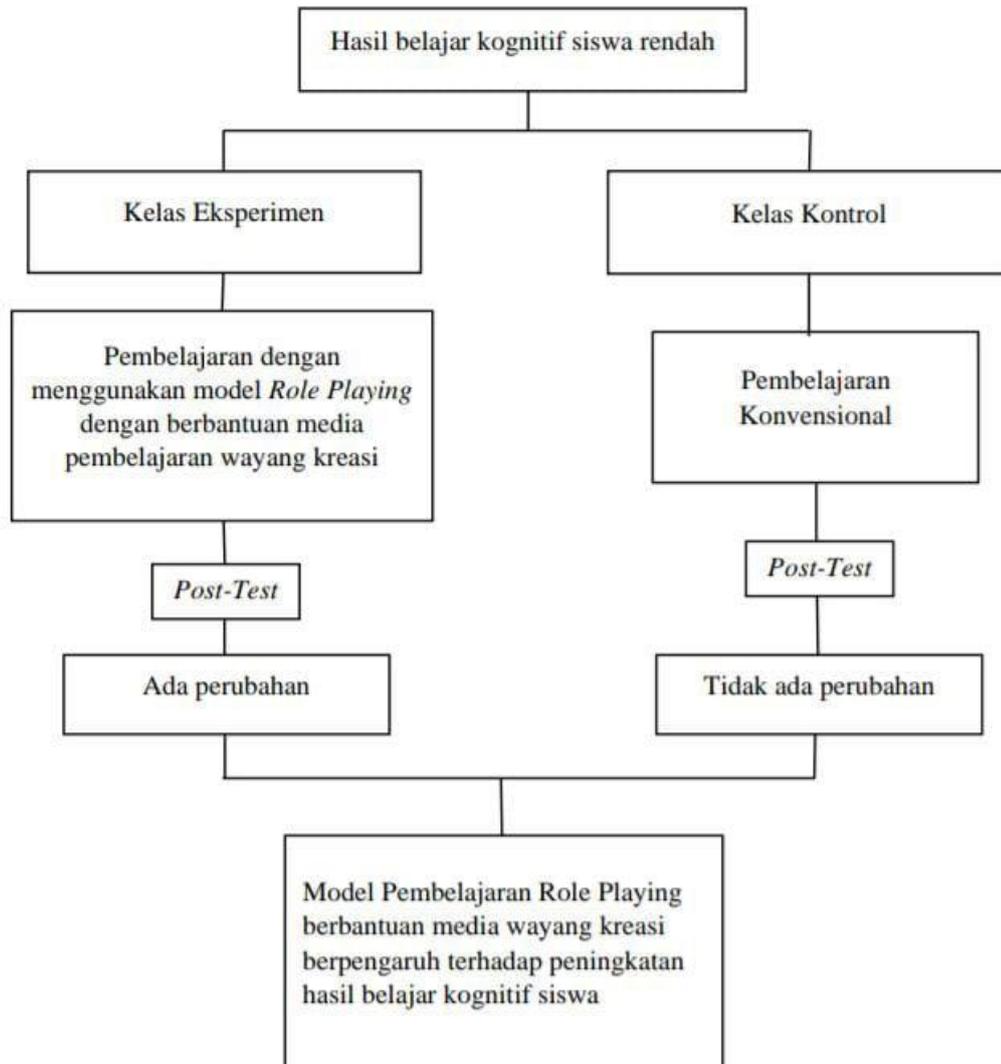
Adapun kajian penelitian yang terdahulu, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fransiska Faberta Kencana Sari pada tahun 2018 menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran berbasis tema dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri Kecandran 01.
2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sheryl Dwi Putri, Rassyah Raffana Farizah, Vina Lasha, Engga Dallion 2023. Hasil penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dengan menggunakan media wayang kreatif di kelas dasar menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media tersebut. Mereka mengakui bahwa media wayang kreatif sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Resky Ungki Yanna Opsari 2022. Dengan judul Penerapan Metode *Role playing* Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD, memperoleh hasil bahwa siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati sangat positif dengan hasil belajar yang meningkat

C. Kerangka Berpikir

Peningkatan pemahaman serta hasil belajar kognitif pada siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk jenjang yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan cara guru harus dapat menciptakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPAS dan dapat diterima oleh peserta didik dengan hasil prestasi yang maksimal. Model pembelajaran *Role playing* dan menggunakan media wayang kreasi dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Peneliti berusaha untuk merefleksikan dan berupaya untuk mencari pemecahan masalah tersebut supaya hasil belajar yang di capai oleh siswa dapat meningkat. Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar yang di alami oleh siswa salah satunya adalah kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar siswa di sekolah adalah cara penggunaan model dan media pembelajaran yang membosankan sehingga peserta didik malas untuk berkonsentrasi dan proses pembelajaran terasa monoton.

Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H₁: Penggunaan model pembelajaran *Role playing* berbantuan media wayang kreasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa SD

H₀: Penggunaan model pembelajaran *Role playing* berbantuan media wayang kreasi tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa SD.