

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Metode Pembelajaran *Role Playing***

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi sangat penting. Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam adalah metode pembelajaran *Role Playing* (Maufur, 2009: 57). Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai pengertian dan penerapan metode *Role Playing*, penting untuk memahami konsep dasar dari metode ini serta bagaimana penerapannya dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar-mengajar.

##### **a. Pengertian Metode**

Metode merupakan cara yang digunakan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang pendidik tidak akan mencapai tujuan pembelajaran jika tidak menguasai berbagai metode pembelajaran.

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan

pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (KNNI, 1995 dalam Iskandarwassid, dkk, 2013: 56). Metode lebih bersifat prosedural dan sistematis karena tujuannya untuk mempermudah pengerjaan suatu pekerjaan (Dalam Iskandaewassid, dkk, 2013 : 56 ). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode secara harfiah berarti “cara”, dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. jadi metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Menurut Riyanto (Dalam Tukiran, 2014: 1 ) metode Pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

b. Metode *Role playing*

1) Pengertian Metode *Role Playing*

a) Pengertian Metode *Role Playing*

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sesuai target yang telah direncanakan. Dalam mengimplementasikan pembelajaran perlu adanya metode atau cara yang digunakan untuk mengatur strategi pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif.

Menurut Santosa (2010: 18) bahwa *role playing* adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis itu. Senada dengan itu, menurut Maufur (2009: 57) metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang

kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. *Role playing* berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat, isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

b) Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan dan Kelemahan Role Playing Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model role playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- (1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- (2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.

- (3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
  - (4) Berpikir dan bertindak kreatif.
  - (5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
  - (6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
  - (7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. 8)
- Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2013:115) menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Selanjutnya, sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan *role playing* terdiri dari tahap-tahap (Miftahul Huda, 2013:116) :

- (1) Pemanasan Suasana Kelompok

- (a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
  - (b) Guru menjelaskan masalah
  - (c) Guru menafsirkan masalah
  - (d) Guru menjelaskan role playing
- (2) Seleksi Partisipan
- (a) Guru menganalisis peran
  - (b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran
- (3) Pengaturan Setting
- (a) Guru mengatur sesi-sesi peran
  - (b) Guru menegaskan kembali tentang peran
  - (c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah
- (4) Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat
- (a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
  - (b) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
- (5) Pemeranan
- (a) Guru dan siswa memulai role playing
  - (b) Guru dan siswa mengukuhkan role playing
  - (c) Guru dan siswa menyudahi *role playing*
- (6) Diskusi Dan Evaluasi
- (a) Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)

- (b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama
- (c) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya

(7) Pemeranan Kembali

- (a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
- (b) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya

(8) Diskusi dan Evaluasi

- (a) Dilakukan sebagaimana pada tahap 6
- (b) Sharing dan generalisasi pengalaman
- (c) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
- (d) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan

## 2. Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Sebelum membahas lebih lanjut mengenai pengertian, jenis-jenis, dan manfaat media pembelajaran.

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber atau orang yang terpercaya untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku atau karya-karya tulis yang sifatnya masih sederhana. Dan pada mulanya media pembelajaran itu hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Sehingga mulailah dikenal istilah media. Dan diinformasikan bahwa penggunaan media ini pertama kali dipelopori oleh Johan Amos Comenius dengan menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak

sekolah. (Zainal Aqib, 2013: 49).

Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media ini dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis (bidang-bidang yg secara visual dapat menjelaskan hubungan yg ingin disajikan), fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 2011: 3).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawapesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi

perangkat keras.<sup>9</sup> Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Didalam pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat diantaranya :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama,

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan semata. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mempunyai arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan belajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 6) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme. (Asra,2017).

## b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam era digital dan kemajuan teknologi informasi, pilihan media pembelajaran semakin beragam dan melimpah. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam kategori atau golongan tertentu berdasarkan berbagai faktor, seperti kemampuan, bentuk fisik, biaya, dan lain sebagainya. Susanto (2014) mengklasifikasikan media pembelajaran yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran (Susanto, 2014)

Klasifikasi	Karakteristik Media
Media Penyaji	Media yang mampu menyajikan informasi. Kelompok 1: Grafis, bahan cetak dan gambar diam Kelompok 2: Media proyeksi diam (slides, film rangkai dan transparasi) Kelompok 3: Media audio Kelompok 4: Audio dengan visual diam Kelompok 5: Gambar hidup (Film) Kelompok 6: Televisi Kelompok 7: Multimedia
Media Objek	Benda tiga dimensi yang mengandung informasi. Ciri media objek dapat dilihat dari ukurannya, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya, dsb.
Media Interaktif	Karakteristik dari media ini adalah peserta didik tidak

	hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga ikut berinteraksi selama mengikuti pelajaran
--	--

Hamalik, Djamarah, dan Sadiman dalam Susanto (2014) mengelompokkan media berdasarkan jenisnya, yaitu:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan *tape recorder*.
- 2) Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- 3) Media Audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis, yaitu:
  - a) audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film *sound slide*.
  - b) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film, *video cassette*, dan VCD.

Hunkins dalam Marsh (1987) membagi media pembelajaran dalam dua bentuk, yakni:

- 1) Material cetak (*printed material*), seperti buku teks, gambar dan komik
- 2) Material non-cetak (*non-printed material*), seperti televisi, film, video, kaset dan komputer

Sadirman dalam Suparlan (2020) mengelompokkan jenis media pembelajaran menjadi tiga, diantaranya:

## 1) Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu jenis media visual yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan, dengan menggunakan indera penglihatan sebagai saluran. Pesan yang hendak disampaikan diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual, yang perlu dipahami maknanya dengan baik agar proses penyampaian pesan bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Selain fungsi umumnya, media grafis juga memiliki fungsi khusus untuk menarik perhatian, memperjelas ide yang disajikan, mengilustrasikan atau memperindah fakta yang mungkin terlupakan atau diabaikan jika tidak disajikan secara grafis. Selain sederhana dan murah dalam pembuatannya, media grafis juga termasuk media yang relatif terjangkau dari segi biaya.

## 2) Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis karena terkait dengan indra pendengaran. Pesan yang hendak disampaikan diwujudkan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik yang verbal (dalam bentuk kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio terdiri dari beberapa jenis, seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

### 3) Media Proyek Diam

Media proyeksi diam memiliki kesamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan visual. Selain itu, banyak bahan grafis yang digunakan dalam media proyeksi diam. Perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang terkait, sementara pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan melalui proyektor agar bisa dilihat oleh sasaran setelah diproyeksikan terlebih dahulu. Terkadang, jenis media ini dilengkapi dengan rekaman audio, tetapi ada juga yang hanya berisi visual saja seperti bingkai, rangkaian film, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka secara umum media dikelompokkan menjadi empat jenis yang apabila ditampilkan dalam tabel dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi	Jenis Media
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT ( <i>Overhead transparency</i> ), slide, Opaque
Media audio	Audio Cassete, Audio Vission, Active Audio Vission

Media visual	Video
Media berbasis computer	Computer Assisted Instructional (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat Praktikum

Diversitas jenis dan klasifikasi media pembelajaran mengindikasikan bahwa kebutuhan peserta didik terhadap media dalam proses pembelajaran sangat beragam. Pada berbagai tingkat pendidikan dan tingkat kemampuan peserta didik, penggunaan jenis media yang sesuai akan memiliki dampak pada proses belajar yang kemudian memengaruhi kualitas hasil belajar.

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang disiapkan oleh guru. Menurut Hamalik (2005), penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam efektivitas proses pembelajaran dan menyampaikan pesan serta isi pelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat

dipercaya, memfasilitasi interpretasi data, dan merangkum informasi dengan padat.

Menurut Effendi (2018), fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1 Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan
- 2 Memperjelas penjelasan guru atau dosen
- 3 Memudahkan guru atau dosen dalam menyajikan materi pembelajaran
- 4 Membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan auditori
- 5 Menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas peserta didik

Levie & Lentz dalam Arsyad (2010) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual.

- 1 *Fungsi pertama* adalah fungsi atensi yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang terkait dengan media visual.
- 2 *Fungsi kedua* adalah fungsi afektif yang dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa dalam belajar atau membaca teks yang mengandung gambar. Gambar atau lambang visual dapat mempengaruhi emosi dan sikap siswa terhadap informasi yang disampaikan, terutama informasi tentang masalah sosial atau ras.

3 *Fungsi ketiga* adalah fungsi kognitif, dimana media visual atau gambar dapat memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media.

*Fungsi keempat* adalah fungsi kompensatoris, dimana media pembelajaran dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal. Melalui fungsi kompensatoris ini, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang memiliki kesulitan dalam menerima dan memahami isi pelajaran.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2011), manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Meningkatkan minat belajar siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.
2. Membuat bahan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Memungkinkan penggunaan metode pengajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya melalui komunikasi verbal oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan energi karena mengajar terus-menerus di setiap jam pelajaran.

Muhsoni (2017) berpendapat manfaat media pembelajaran adalah:

1. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran

2. Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran
3. Meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan. Oleh karena itu, peran guru dalam memperhatikan dan memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dimasa mendatang menjadi sangat penting dan perlu diperhatikan dengan seksama.

### **3. Wayang**

#### **a. Pengertian wayang**

Wayang merupakan sarana pendidikan moral yang berisi hal-hal yang baik dan hal-hal yang buruk. Mengenai hubungan antara manusia dengan Tuhan Sang Pencipta Alam Semesta, mengenai hubungan antara rakyat dengan penguasa, mengenai hubungan antara anak dengan orang tuanya. Wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang. Wayang sangat dikenal oleh masyarakat Jawa

dikarenakan banyak memberikan pesan moral kepada yang melihat atau yang menontonnya.

Wayang sebagai salah satu puncak seni budaya Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, serta hiburan. Anderson dan Woro Aryadini (2002), mengemukakan bahwa wayang adalah unsur terpenting dalam kebudayaan Jawa, yaitu sebagai *compelling religious mythology*, yang berarti bahwa cerita-cerita dalam pewayangan mampu menyatukan masyarakat Jawa secara menyeluruh, meliputi seluruh daerah geografi Jawa dan semua golongan social masyarakat Jawa. Wayang juga dianggap sebagai alat pemelihara dan penyebaran kebudayaan Jawa. Wayang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan karena saat ini sudah jarang sekali muncul, sehingga banyak anak yang tidak mengetahui tentang warisan budayanya.

Wayang adalah bahasa simbol, bukan pertunjukan sejarah nyata yang hanya bersifat lahiriah, tetapi justru bersifat ruhaniah yang tak mesti harus diukur dengan karakter fisiknya saja, sehingga jangan diartikan secara kasat mata. Wayang sebagai media pendidikan ditinjau dari segi isinya banyak memberikan ajaran-ajaran kepada manusia. Baik sebagai manusia individu atau manusia anggota masyarakat.

Dalam buku wayang kuno dinyatakan bahwa wayang adalah gambaran fantasi tentang bayangan manusia (Jawa: ayang-ayang).

Wayang juga diartikan sebagai bayang-bayang boneka yang dimainkan di atas layar putih.

Terlihat dari pernyataan tersebut bahwa wayang dulunya berkaitan dengan boneka atau yang lebih dikenal dengan boneka wayang. Sekarang wayang telah banyak berkembang sehingga banyak bentuk wayang, seperti wayang beber atau wayang kertas, wayang kulit dan lainnya.

Sejarah wayang telah disebutkan bahwa dasar penciptaan wayang adalah kepercayaan terhadap kekuatan gaib yang datang dari roh nenekmoyang. Dapat terlihat bahwa pada zaman dahulu masyarakat sangat erat kaitannya dengan hal-hal yang gaib sehingga wayangpun dikaitkan dengan kekuatan gaib. Sekarang wayang lebih berkaitan dengan warisan kebudayaan yang dikenalkan kepada masyarakat dan diselipkan cerita-cerita legenda yang dapat memperkenalkan kebudayaan.

Terdapat banyak pengertian wayang menurut buku-buku sejarah, beberapa pengertian telah dipaparkan sebelumnya. Boneka wayang pada zaman Majapahit diartikan sebagai bayangan roh nenek moyang yang diwujudkan berupa kria tatah sungging dengan bentuk tokoh-tokoh yang menyerupai bentuk manusia. Terlihat bahwa pada zaman kerajaan, wayang disebut juga dengan boneka wayang yang tokohnya menyerupai manusia. Pernyataan tersebut menguatkan bahwa wayang berkaitan dengan hal gaib menurut masyarakat zaman kerajaan.

Boneka wayang sejak zaman kerajaan Demak dimaksudkan sebagai lambang watak manusia. Tatah sungging wayang pada zaman kerajaan Demak disempurnakan, tatahannya disebut tatahan kerawangan (tatah tembus). Sifat tatahannya adalah tatahan gempuran, yaitu tatahan kerawangan yang menyeluruh sampai ke bagian rambut, pakaian dan perhiasan lainnya. Maksud tatahan gempuran agar sewaktu boneka diwayangkan dapat menghasilkan bayangan penuh pada layar putih, sehingga seluruh bentuk tokoh wayang terbayang jelas.<sup>9</sup> Pada zaman kerajaan banyak versi untuk mengartikan apa itu wayang, dapat terlihat pada paparan tersebut mengenai wayang pada zaman kerajaan Majapahit dan kerajaan Demak memiliki kemiripan yaitu sama-sama mengatakan bahwawayang adalah sebagai lambang watak manusia.

Adapun sejarah yang menceritakan mengenai wayang beber atau wayangdibuat diatas helaian kertas maupun kain. Pada waktu itu Prabu Brawijaya lebih menyukai wayang beber, yaitu wayang yang digambarkan pada sehelai kertas yang disebut “daruwang pranaraga”. Banyak pendapat mengenai wayang dikarenakan wayang tersebut juga beragam teknik pembuatan salah satu yang disukai Prabu Brawijaya yaitu wayang beber yang dibuat di atas sehelai kertas. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa wayang adalah suatu warisan kebudayaan bangsa yang harus dijaga serta dilestarikan agar generasi masa akan datang dapat mengetahui apa sebenarnya wayang tersebut. Wayang juga banyak memiliki berbagai nilai yang ada di dalam setiap

pertunjukkannya, maka dari itu wayang salah satu warisan penting bagi bangsa. Oleh karena itu orangtua dapat memberikan pengetahuan sederhana untuk anak-anaknya mengenai wayang tersebut sehingga anak mengetahui apa itu wayang.

#### b. Wayang Sebagai Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat didukung dengan adanya sebuah media. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Tujuannya agar siswa menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan. Media pembelajaran mempunyai fungsi membuat siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkannya sehingga berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran Rakhmawati et al.(2013).

Adanya ketertarikan terhadap proses pembelajaran akan menumbuhkan sikap antusias dalam diri siswa. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2006) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, merangsang siswa belajar, serta membawa pengaruh psikologis bagi siswa.

Wayang sebagai media pembelajaran sistem gerak pada manusia dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sehingga siswa tertarik dan meningkatkan pemahaman siswa pada

materi pelajaran. Nanda (2010:17) mengatakan media wayang merupakan seni kerajinan yang masih erat kaitannya dengan keadaan sosiokultural dan religi bangsa Indonesia. Media wayang digunakan karena menarik bagi peserta didik untuk proses pembelajaran, selain melestarikan budaya khususnya Jawa dan memelihara kebudayaan tradisional dengan baik. Media wayang juga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Media wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia media wayang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Namun dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam pembelajaran dengan kemasan yang berbeda dan menarik minat belajar siswa. Media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah (Oktavianti, 2014:36). Guru dapat membuat kemasan cerita yang menarik perhatian siswa pada materi pelajaran. Dengan memadukan materi pelajaran sebagai isi dalam cerita pertunjukan wayang.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian hasil belajar**

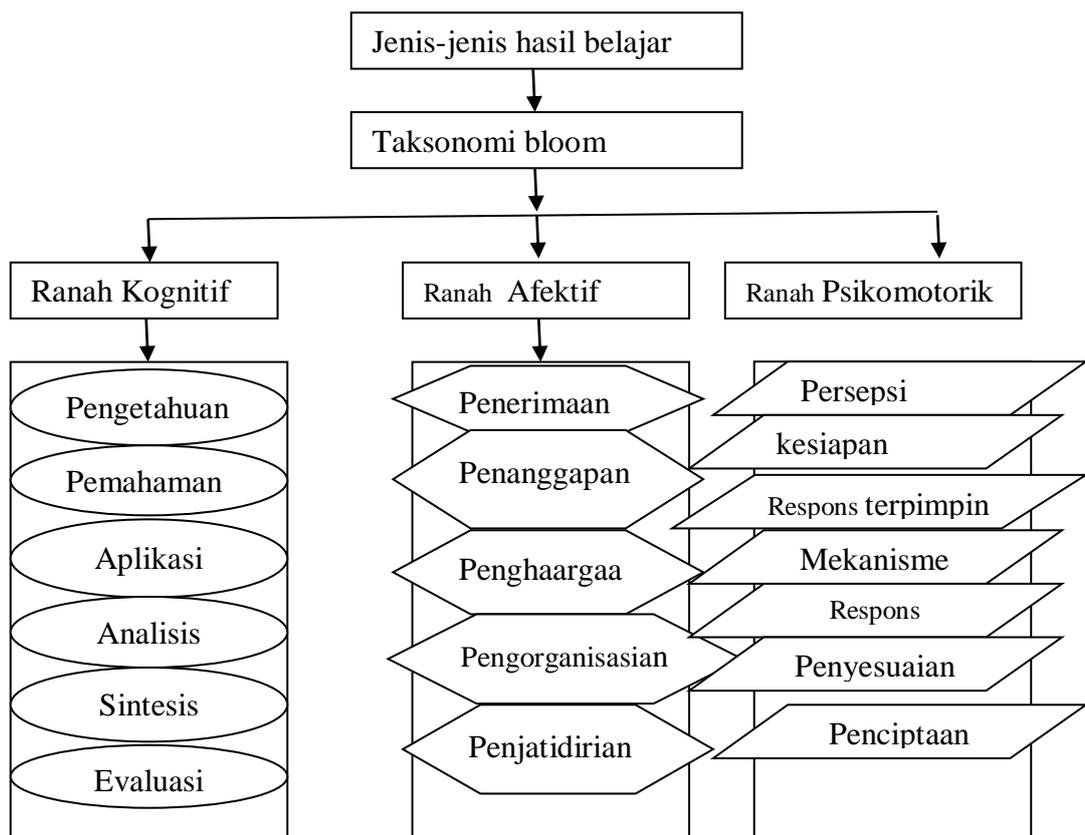
Menurut Nyoman (2018) hasil belajar adalah apa yang diperoleh setelah melakukan belajar. Hasil belajar ditentukan oleh perilaku siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Masing-masing siswa memiliki hasil belajar yang berbeda tergantung pada kemampuan pola pikir dan perubahan tingkah laku yang dialami siswa. Hasil belajar merupakan suatu bukti terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada seseorang yang melakukan kegiatan belajar. Perubahan tersebut dapat diartikan adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar diperoleh dari interaksi siswa dengan lingkungan yang sengaja direncanakan guru.

##### **b. Jenis-jenis hasil belajar**

Adapun menurut sudjana (2006) hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Bagan 2.1

Jenis-jenis hasil belajar yang dikembangkan Bloom dan kawan-kawan



c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal

i. Faktor biologis (jasmaniah)

Kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik

yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

ii. Faktor psikologis

Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal sebagai berikut: (1) intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. (2) kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. (3) bakat bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam satu.

2) Faktor eksternal

- i. Faktor lingkungan keluarga merupakan faktor pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
- ii. Faktor lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan siswa disekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa,

pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

iii. Faktor lingkungan masyarakat yang merupakan factor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga pendidikan non formal.

([http://www.lintas.me/go/indramunawar.blogspot.com/Faktor-faktor\\_yang\\_Mempengaruhi\\_Hasil\\_Belajar\\_1/1](http://www.lintas.me/go/indramunawar.blogspot.com/Faktor-faktor_yang_Mempengaruhi_Hasil_Belajar_1/1), diakses 23 Juni 2023).

## **5. Keaktifan Siswa**

### **a. Pengertian keaktifan**

Pembelajaran di dalam kelas sangat memerlukan keaktifan siswa agar pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, tanpa adanya keaktifan dari siswa maka kelas akan membosankan. Keaktifan siswa di dalam kelas menunjukkan keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Menurut Sardiman (2011:100) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat maupun berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Djoko Santosa dkk (2007:274) pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan tersebut berupa aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, partisipasi aktif,

berpendapat, dan merespon pertanyaan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dkk (2009:90) keaktifan siswa perlu didorong oleh peran guru. Seorang guru harus memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan aktif dalam memperoleh pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan suatu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yang menunjukkan keberhasilan dalam pembelajaran.

#### b. Klasifikasi Keaktifan

Menurut Paul. D. Diedrich (Oemar Hamalik, 2011: 172)

keaktifan belajar dapat di klasifikasikan menjadi 8 kelompok:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: mengemukakan suatu fakta yang ada atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan materi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat suatu grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik, seperti: melakukan percobaan-percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti: menaruh minat, membedakan, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Menurut Sardiman (2011: 101) jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah:

- 1) Visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Oral activities, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) Writting activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) Motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 7) Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- 8) Emotional activities, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Sementara itu, menurut Nana Sudjana (2009: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal yaitu (1) kegiatan visual: membaca; (2) kegiatan lisan: mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran,

mengemukakan pendapat, diskusi; (3) kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian materi, mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok; (4) kegiatan menulis: menulis bahan materi, merangkum bahan materi, mengerjakan tes; (5) kegiatankegiatan mental: memecahkan masalah, membuat keputusan; (6) kegiatankegiatan emosional : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, dan berani.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran pada saat ini memasuki era pembelajaran paradig baru yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Struktur kurikulum ini didasari pada 3 hal yaitu:

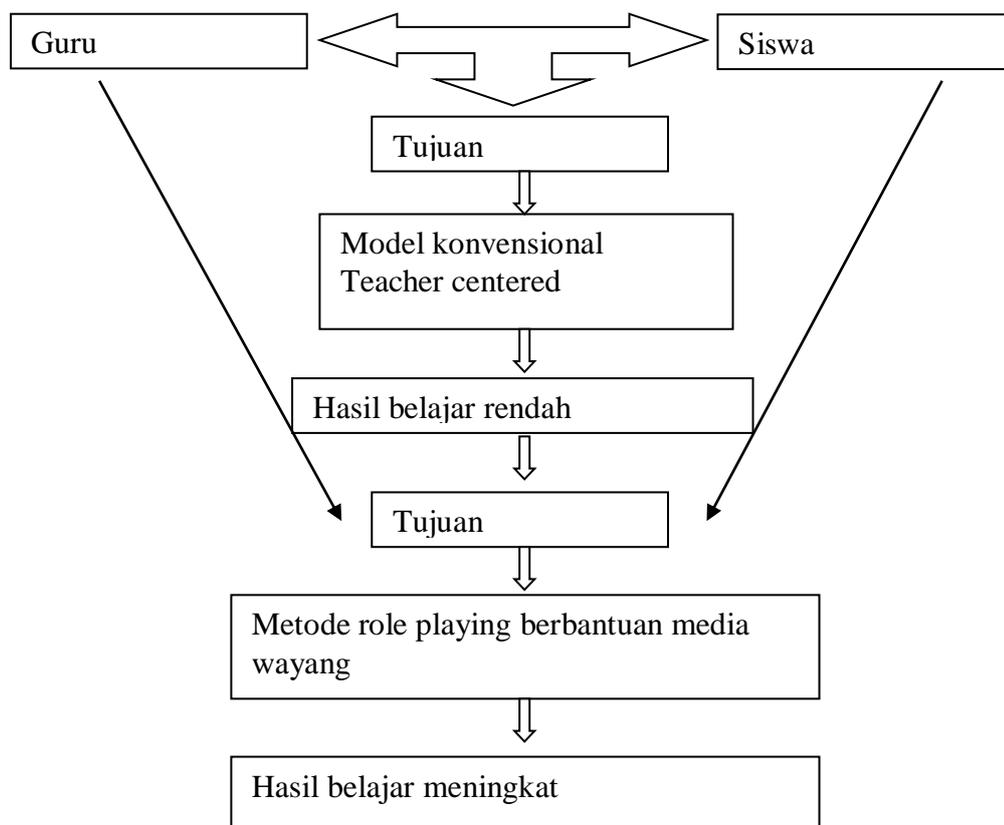
1. Berbasis kompetensi;
2. Fleksibel;
3. Karakter pancasila.

Dengan paradig tersebut pembelajaran harus berpusat pada siswa, mata pelajaran ipas khususnya adalah muatan IPS sering dianggap sebagai pembelajaran yang didalamnya hanya menghafal saja, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk belajar IPS. Akibat yang terjadi adalah nilai IPAS pada muatan IPS sebanyak 60% siswa nilainya di bawah KKM dan 40% di atas KKM.

Pembelajaran dengan metode role playing berbantuan dengan media wayang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik dan

menyenangkan bagi siswa karena siswa mengalami sendiri materi pembelajaran pada hari itu, hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.

Kerangka berpikir dalam penelitian pengaruh penggunaan metode role playing berbantuan media wayang adalah sebagai berikut



Gambar 2.1

kerangka berpikir

### C. Hipotesis tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka dapat disampaikan hipotesis tindakan penelitian ini yaitu penerapan metode role playing berbantuan media wayang dapat meningkatkan hasil belajar dan

keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Ganungkidul Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### D. Kebaruan Penelitian

Dalam rangka kesempurnaan dan kelengkapan data dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang relevan dengan yang dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil
1	Pengembangan model pembelajaran bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar IPS pada sekolah dasar (Nurmin, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa memasukkan pengembangan model pembelajaran bermain peran terhadap pembelajaran IPS mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS, siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi mengembangkan model pembelajaran bermain peran yang sangat berhasil dilakukan dalam penelitian ini.
2	Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD (Endang Sri Maruti I, Rezky Ungki Yanna Opsari , 2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media <i>wayang kreasi</i> pada siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati tahun ajaran 2021/2022 berjalan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur intrinsik cerita dongeng. Antusiasme siswa dalam pembelajaran juga cukup bagus, siswa aktif dalam bertanya apabila terdapat materi yang dianggap sulit.
3	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum	Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut: Rata-rata nilai persentase capaian setiap indikator siswa pada post test siklus I sebesar 76,2 dengan presentase ketuntasan 68,75%, dan pada siklus II sebesar 89,7 dengan presentase ketuntasan 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan

	Rejosari Wonodadi Blitar (Wilda Rahmatul Mazidah, 2014)	bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015.
4	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah (Dedi Rizkia Saputra, 2015)	Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 71,43% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,2%. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus I dari hasil rata-rata 67,86 dengan ketuntasan 71,43% dan pada siklus II meningkat menjadi 75 dengan ketuntasan 93,2%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.
5	penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Banjar Buleleng Bali (Ketut Jasiani , 2015)	Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran Role Playing adalah dari hasil penelitian tindakan kelas yang diadakan sebanyak 2 siklus dan analisis yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut : aktivitas belajar siswa pada siklus I mendapat jumlah 405 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata yang dicapai 15% terjadi peningkatan jumlah aktivitas yang diperoleh siswa pada siklus II dengan jumlah yang dicapai 560 nilai yang diperoleh siswa dengan rata-rata 20%. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 1915 dengan rata-rata 70% dan ketuntasan hasil belajar 48,15% pada siklus I. Terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II yakni dengan jumlah 2180 dengan rata-rata 80,74% dan ketuntasan dicapai 81,48%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan metode pembelajaran Role Playing dapat dapat berjalan dengan efisien dan efektif sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat meningkat tinggi.