

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran atau *role playing* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai peran dalam situasi tertentu, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif. Dalam kajian ini, metode bermain peran akan dianalisis dari berbagai sudut pandang teori dan penelitian sebelumnya, yang mencakup pengertian, prinsip dasar, manfaat, serta implementasinya dalam konteks pembelajaran. Metode bermain peran adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam situasi simulasi dengan tujuan agar mereka dapat memahami dan mengeksplorasi konsep melalui pengalaman langsung (Suyatno, 2018). Metode ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mempraktikkan keterampilan komunikasi, meningkatkan empati, dan mengembangkan keterampilan sosial. Menurut (Hamalik, 2020), metode ini juga efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret karena melibatkan tindakan langsung.

Bermain peran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga dapat membentuk aspek afektif seperti karakter peduli sosial (Nurdin, H., & Fitriani, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hidayat, 2019).

2. Karakter Peduli Sosial

Karakter peduli sosial merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian individu yang berkontribusi terhadap terciptanya kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Kajian ini akan membahas teori-teori yang mendasari pengembangan karakter peduli sosial, termasuk pengertian, dimensi, faktor-faktor pembentuk, serta peran pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial pada individu. Karakter peduli social adalah bagian dari pendidikan karakter yang bertujuan untuk membentuk sikap empati, kerjasama, dan tanggung jawab sosial pada peserta didik (Lickona, 2019). Pembelajaran IPS memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peduli social karena memberikan wawasan tentang pentingnya hubungan sosial yang harmonis dan sikap gotong-royong (Supriyadi, 2020).

Karakter peduli social seseorang tidak terbentuk dalam ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh lingkungan sosial di mana individu tersebut tumbuh dan berkembang. Menurut (Setiadi, Elly, M., 2008),

lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat secara keseluruhan berperan sebagai 'pabrik karakter' yang membentuk sikap dan perilaku sosial kita, termasuk rasa empati dan keinginan untuk membantu sesama.

(Buchari, 2010) membagi bentuk-bentuk kepedulian berdasarkan lingkungannya, yaitu:

a. Peduli di lingkungan keluarga

Keluarga adalah sekolah pertama bagi setiap individu. Di sinilah kita belajar tentang interaksi sosial yang paling dasar, seperti menunjukkan rasa sayang, empati, dan saling membantu. Tumbuh dalam lingkungan keluarga yang hangat dan penuh kasih sayang akan menanamkan nilai-nilai peduli yang akan kita bawa sepanjang hidup.

b. Peduli di lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat, baik di desa maupun kota, memberikan pengaruh yang besar terhadap pembentukan karakter peduli sosial. Di lingkungan pedesaan, gotong royong dan kepedulian terhadap sesama masih sangat kental. Namun, di lingkungan perkotaan, individualisme seringkali lebih menonjol. Meski begitu, setiap komunitas memiliki potensi untuk membangun rasa saling peduli, misalnya melalui kegiatan social bersama atau gotong royong.

c. Peduli di lingkungan sekolah

Sekolah tidak hanya tempat untuk belajar akademik, tetapi juga tempat untuk mengembangkan karakter sosial. Di sekolah, siswa belajar berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap saling menghormati, toleransi, dan kerjasama. Guru memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial dan membimbing siswa untuk menjadi warga negara yang baik.

Pengintegrasian nilai kepedulian sosial khususnya di sekolah dapat dilakukan dengan beberapa cara. Guru dapat memasukan nilai kepedulian social baik dalam mata pelajaran maupun di luar mata pelajaran. (Wibowo, 2020) menyatakan bahwa model pengintegrasian pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan dengan cara:

Integrasi dalam Program Pengembangan Diri

a. Kegiatan rutin sekolah.

Kegiatan rutin sekolah merupakan kegiatan yang dilakukan siswa secara terus-menerus dan konsisten setiap saat. Contoh kegiatan ini antara lain adalah mengucapkan salam ketika bertemu guru dan teman, saling menyapa dan berjabat tangan, dan infaq rutin mingguan.

b. Kegiatan spontan

Kegiatan spontan merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan pada saat itu juga. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada

saat guru atau tenaga kependidikan yang lain mengetahui adanya perbuatan kurang baik yang dilakukan siswa, yang mengharuskan guru melakukan koreksi pada saat itu juga. Misalnya menegur anak yang membuang sampah sembarangan, berteriak, berkelahi dan lain sebagainya. Kegiatan spontan, selain berupa teguran atas perbuatan anak yang kurang baik, dapat juga berupa pemberian pujian terhadap anak didik yang memperoleh nilai tinggi, menolong orang lain.

c. Keteladanan

Keteladanan merupakan perilaku dan sikap guru atau tenaga kependidikan yang lain dalam memberikan contoh terhadap tindakan-tindakan yang baik, sehingga siswa dapat mencontohnya. (Zulkhi, M. D., Tiwandani, N. A., Siregar, I. H., & Saputri, 2023) mengungkapkan bahwa keteladana merupakan metode yang dilakukan dengan menempatkan guru sebagai idola dan panutan bagi anak, misalnya bertutur kata yang sopan, penuh kasih sayang, menolong siswa yang sakit, memberikan perhatian terhadap siswa, dan lain-lain.

d. Pengkondisian

Pelaksanaan pendidikan karakter harus didukung dengan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Misalnya toilet yang bersih, bak sampah ada di berbagai tempat

dan selalu dibersihkan, sekolah terlihat rapi dan alat belajar ditempatkan teratur.

Pengintegrasian dalam Mata Pelajaran. Pengembangan nilai-nilai karakter diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan dan setiap mata pelajaran. Nilai-nilai tersebut dapat dicantumkan dalam silabus maupun RPP. Sesuai dengan pendapat (Zulkhi, M. D., Tiwandani, N. A., Siregar, I. H., & Saputri, 2023) bahwa guru kelas harus mampu mempersiapkan dan mengembangkan silabus, memuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukan nilai-nilai karakter. Nilai peduli social dapat juga diintegrasikan dalam materi-materi pembelajaran. Siswa pada materi membiasakan hidup sehat, diajarkan untuk tidak meludah di tempat umum, menutup mulut jika batuk dan menutup hidung jika bersin, dan juga terlibat aktif di bidang kesehatan seperti UKS atau menjadi donor darah, dan lain-lain misalnya juga pembelajaran dengan berbagai metode.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti suatu pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi,

kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pendidikan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kajian ini akan membahas berbagai teori dan penelitian terkait hasil belajar, termasuk definisi, faktor-faktor yang memengaruhi, serta cara mengukurnya, sebagai dasar untuk memahami relevansinya dalam konteks penelitian ini. Menurut Gagne dan Briggs dalam (Achiriani, M. P. A., & Hasbi, 2021), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar merujuk pada pencapaian peserta didik terhadap kompetensi yang diukur melalui evaluasi dalam mata pelajaran IPS (Sudjana, 2018).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Aspek afektif merupakan hal yang sangat penting karena aspek ini digunakan untuk mengetahui perilaku dan sikap siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Aspek afektif ini dapat dilakukan dengan cara peserta didik memiliki sikap yang baik seperti disiplin dan bertanggung jawab.

Karena aspek tersebut dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik. Sebagaimana penelitian yang dilakukan (Nababan, Damayanti, Desi Andriani Sitompul, 2023) menyatakan bahwa pengaruh sikap disiplin dapat diukur dengan pernyataan yang berfokus pada disiplin waktu dan taat peraturan pada saat pembelajaran. Dengan demikian semakin tinggi kedisiplinan peserta didik maka hasil belajar atau prestasi belajar akan semakin meningkat. Pengaruh sikap tanggung jawab dapat diukur dengan pernyataan yang berfokus pada kewajiban dan berani mengambil resiko dari tindakan yang dilakukan saat pembelajaran, Oleh karena itu semakin tinggi rasa tanggung jawab peserta didik maka hasil atau prestasi belajar akan meningkat.

4. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik terhadap kehidupan sosial dalam berbagai dimensinya. Kajian ini akan mengulas teori-teori yang mendasari pembelajaran IPS, mencakup pengertian, tujuan, pendekatan, serta metode pembelajaran yang relevan, guna memberikan landasan konseptual bagi penelitian ini. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik tentang aspek sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah masyarakat (Sardiman, 2018). Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk kesadaran sosial dan menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang

bertanggungjawab. Penggunaan metode pembelajaran yang variatif, seperti bermain peran, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS (Kurniasari, 2021).

Pembelajaran IPS merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat menganalisis berbagai fenomena sosial, berpikir kritis, dan mengambil keputusan yang bertanggungjawab. Pembelajaran IPS memiliki karakteristik yang khas, yaitu berorientasi pada realitas sosial. Materi pembelajaran IPS dirancang untuk membantu siswa memahami fenomena sosial yang kompleks dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah membentuk individu yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi dan mampu berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih baik (Rahma Intan Talitha, 2016).

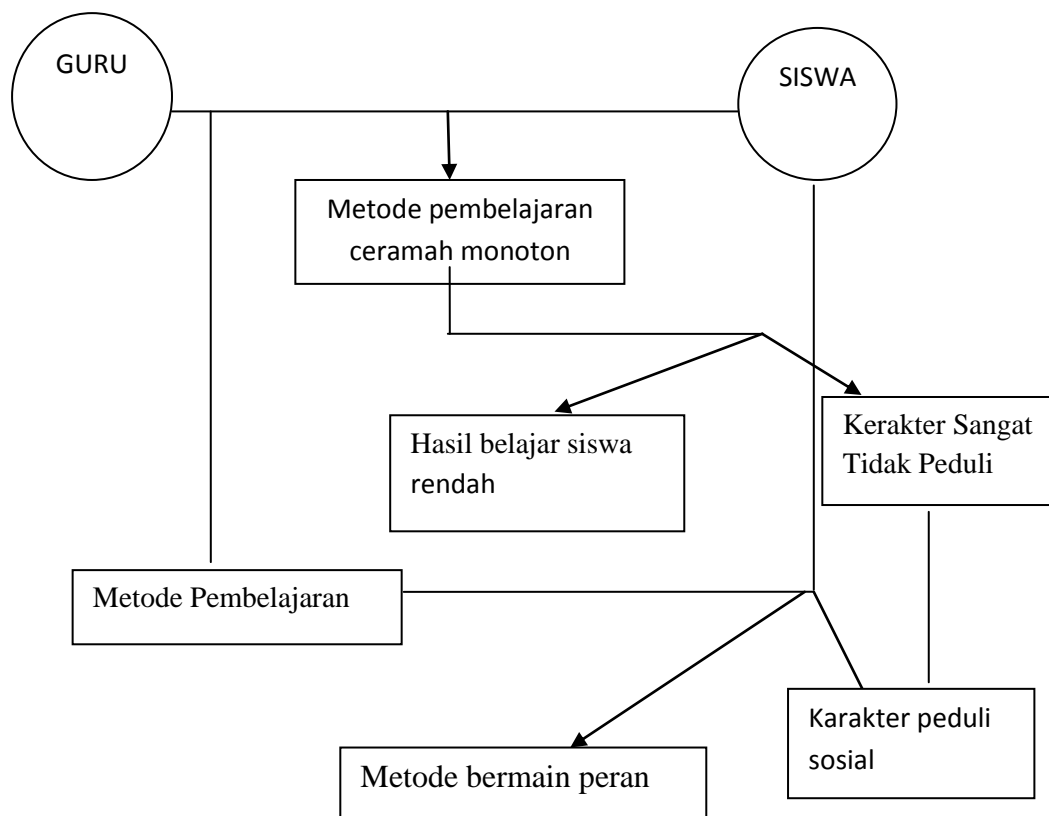
(Edy Surahman, 2017) mengemukakan bahwa, pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS secara umum adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka, dapat dirumuskan kerangka berpikir sebagai berikut:

Pembelajaran IPS yang dilakukan secara konvensional sering kali menyebabkan peserta didik menjadi pasif, kurang tertarik, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar peserta didik menjadi rendah dan karakter peduli social kurang terbentuk. Metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter peduli social peserta didik.

Melalui metode bermain peran, peserta didik dapat belajar secara aktif dengan memerankan skenario yang relevan dengan kehidupan sosial. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih nyata, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap empati, kerjasama, dan peduli sosial. Penerapan metode ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil belajar dan pembentukan karakter social menjadi lebih optimal. Dalam penelitian ini kerangka berfikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter peduli sosial siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen.
2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IXG MTs Negeri 1 Sragen.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian ini memiliki kebaruan (*state of the art*) yang terletak pada integrasi metode bermain peran dengan pembelajaran IPS untuk mencapai

dua tujuan sekaligus, yaitu meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter peduli sosial. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar atau membentuk karakter peserta didik secara terpisah (Nurdin, H., & Fitriani, 2021). Namun, penelitian ini fokus pada penggunaan metode tersebut untuk mencapai peningkatan pada dua aspek sekaligus dalam konteks pendidikan menengah pertama.

Penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Wibowo, 2020) menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa dalam mata pelajaran IPS, namun belum banyak penelitian yang mengkaji dampaknya terhadap pembentukan karakter sosial siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan (Putri, R. A., & Anggraini, 2020) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Namun, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan tidak secara spesifik membahas aspek sosial dalam IPS. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan metode bermain peran tidak hanya sebagai strategi peningkatan hasil belajar tetapi juga dalam membentuk karakter peduli sosial siswa secara langsung.

Selain itu, penelitian dari (Sari, D., & Nugroho, 2022) mengungkapkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan empati dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Studi ini

memperkuat argumen bahwa metode ini mampu membangun nilai-nilai sosial yang penting dalam lingkungan pendidikan. Penelitian lain oleh (Lestari, I., Hanif, M., & Parji, 2022) menegaskan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membangun keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus memberikan gambaran konkret tentang efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa secara simultan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih kontekstual dan aplikatif di lingkungan pendidikan Islam.

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini dilakukan di lingkungan madrasah (MTs) yang memiliki ciri khas dalam pendekatan pembelajaran berbasis nilai-nilai agama. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menyesuaikan dengan konteks pendidikan yang berbasis karakter religius.