

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif**

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Solihatin, 2005).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Karena dalam menggunakan model *Cooperative learning* didalam kelas, ada beberapa konsep dasar yang perlu diperhatikan dan diupayakan oleh seorang guru. Guru dengan kedudukannya sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dalam menggunakan model ini harus memperhatikan beberapa konsep dasar

yang merupakan dasar-dasar konseptual dalam penggunaan *Cooperative learning* (Suprijono, 2011).

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2011) adalah sebagai berikut:

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta akan mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

### **2.1.2 Metode *Role Playing***

Pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa. Bermain peran disini memungkinkan terjadinya hubungan antara siswa dalam situasi tertentu. Disisi lain, *role playing* adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya. Melalui metode bermain peran ini dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Sha'adhah, dkk, 2013).

*Role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah (Huda, 2013).

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain (masyarakat).

*Role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi (Uno, 2011).

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan metode *role playing* (bermain peran) memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Menurut Roestiyah (2008), kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah:

1. Siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran
2. Melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran
3. Memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni
4. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
5. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Hamalik (2012) kelebihan model *Role Playing*, yaitu pada waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan mendapatkan sangsi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dalam dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran (*role playing*) yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa berhasilnya pemeran tersebut bergantung pada kegiatan yang dilakukan siswa terutama pada analisis sebagai tindak lanjutnya.

Adapun kelemahan metode *Role Playing* (bermain peran) Menurut Tandiredja (2011: 42) yaitu:

1. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*
2. Memakan waktu yang cukup lama
3. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif
4. Memerlukan tempat yang cukup luas
5. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus lebih menguasai langkah pembelajaran terutama model pembelajaran *role playing*. Karena apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajaran tidak

tercapai dan tidak produktif. Oleh karena itu, guru harus bisa meminimalisir atau menyelesaikan dari permasalahan tersebut, sehingga masalah yang terjadi dalam proses berlangsungnya pembelajaran tersebut tidak akan terjadi di kelas (Handayani dkk, 2014).

Sintak metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Guru	Siswa
Pendahuluan	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan	Memperhatikan penjelasan guru
	Menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura sebagai tokoh/sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dan memberi gambaran atau simulasi kepada siswa.	Memperhatikan penjelasan guru agar tidak mengalami kesulitan ketika melaksanakan kegiatan bermain peran. Diharapkan siswa akan bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
Kegiatan Inti	Membagi kelas menjadi 6 sampai dengan 7 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 7 orang, dan dipilih secara heterogen	Berkumpul dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru
	Membagikan LKS kepada seluruh Kelompok	Menerima LKS dan Mempelajarinya
	Membagikan naskah <i>role playing</i> kepada kelompok yang ditunjuk	Menerima naskah yang diberikan oleh guru dan dipelajari
	Memberi sedikit penjelasan mengenai materi yang terkait	Memperhatikan penjelasan guru
	Menetapkan kelompok yang akan memainkan peran dipilih secara acak	Menentukan pemain yang akan terlibat berdasarkan kesepakatan siswa.

	Meminta Masing-masing anggota kelompok yang terpilih untuk melaksanakan pemeranan <i>Role Playing</i> . Guru beserta siswa yang tidak terlibat dalam pemeranan memperhatikan kelompok yang sedang melakukan tugasnya. Apabila ketika <i>Role Playing</i> sedang berlangsung ada pemeran yang kesulitan, guru dapat memberikan bantuan	Melaksanakan pemeranan <i>Role Playing</i>
	Meminta seluruh kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan guru	Semua kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan oleh guru
	Meminta perwakilan tiap kelompok untuk menyajikan jawaban LKS di depan kelas dan membimbing siswa	Perwakilan kelompok menyajikan jawaban LKS di depan kelas
	Memberi soal untuk dikerjakan siswa secara individu	Mengerjakan soal secara individu
	Membahas bersama siswa dengan tanya Jawab	Mengemukakan pendapat
Kegiatan Penutup	Mengulangi materi yang dianggap sulit (jika ada) dan membimbing siswa dan menarik kesimpulan bersama siswa	Menyimak penjelasan guru dan menarik kesimpulan pembelajaran dibimbing oleh guru

Sumber: Dikutip dari Huda (2013)

Menurut (Uno, 2011) prosedur *role playing* (bermain peran) terdiri atas sembilan langkah yang harus diperhatikan oleh guru, yaitu:.

Langkah pertama: pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian dari berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibacakan didepan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

Langkah kedua: memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dan setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini. Guru dapat memilih siswa untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya langkah kedua ini lebih baik.

Langkah ketiga: menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan menata panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas dalam skenario tanpa dialog lengkap yang menggambarkan urutan bermain peran misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa dan seterusnya.

Langkah keempat: guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

Langkah kelima: permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara seponan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk langkah berikutnya.

Langkah keenam: guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai dilanjutkan langkah ketujuh: yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan: pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas (Uno, 2011).

### 2.1.3 Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang cukup kompleks. Maka sebagai suatu tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan objek belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang terintervensi dari luar (Dimiyati dan Mudjiyono, 2009).

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang merubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru (Dimiyati dan Mudjiyono, 2009). Lebih jauh Supriono (2011) menjelaskan bahwa belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya.

Secara sederhana berdasarkan beberapa hal terkait dengan pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku siswa secara menyeluruh dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperolehnya dari lingkungan maupun dari pengalamannya karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Sehingga disisi lain, belajar dapat dikatakan proses mendapatkan pengetahuan atau perubahan tingkah laku peserta didik.



#### 2.1.4 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Supriono (2011) bahwa belajar terjadi dari beberapa prinsip, diantaranya sebagai berikut:

*Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

*Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

*Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

#### 2.1.5 Tujuan Belajar

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu (Supriono, 2011).

Tujuan penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa. Sasaran belajar siswa tersebut berfaedah bagi guru untuk membelajarkan siswa. Dalam hal ini, ada kesejajaran pada sasaran belajar (rumusan guru, dan diinformasikan kepada siswa) dengan tujuan belajar siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

### **2.1.6 Hasil Belajar Kognitif**

Kegiatan belajar dan mengajar sarasannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Adapun pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (1992: 34) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni: “hasil” dan “belajar”. Menurut Hasan Alwi (2003) “hasil” berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh suatu usaha, sedangkan “belajar” mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses (Mappeasse, 2009).

Hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya (2012) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor (Widayanti, 2013).

Menurut pemikiran Gagne dalam (Suprijono, 2011), hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak

memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu, kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu, kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah, kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model kooperatif role playing telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

### **2.1.7 Motivasi Belajar**

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat belajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya (Dariyo, 2004).

Motivasi belajar (*learning motivation*) menurut Suprijono (2011) juga menyimpulkan dorongan seseorang untuk belajar sesuatu guna mencapai suatu cita-cita atau motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi bila ia menyadari dan memahami tujuan yang akan dicapainya di kemudian hari. Bila seseorang memahami cita-citanya secara baik, maka ia akan terdorong untuk semakin giat dalam belajar. Motivasi merupakan faktor penentu dan berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar.

Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan /mendesak. Motivasi merupakan faktor penentu dan berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat belajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Lebih jauh menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) dan Miru (2009) dalam konteks belajar tentunya terdapat motivasi belajar. Motivasi terdiri atas motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Penguatan motivasi-motivasi belajar tersebut berada ditangan para guru/pendidik dan anggota masyarakat lain. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar selama 9 tahun pada usia wajib belajar. Orang tua bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat. sehingga sebagai pendidik juga bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat.

Motivasi instrinsik merupakan energi yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seorang siswa memiliki motivasi instrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Motivasi instrinsik sangat diperlukan dalam aktivitas belajar, terutama jika yang dilakukan adalah belajar sendiri. Seorang siswa yang tidak memiliki motivasi instrinsik sulit sekali untuk melakukan berbagai aktivitas belajar secara terus menerus,

sebaliknya seorang yang memiliki motivasi intrinsik akan selalu ingin melakukan aktivitas belajar (Miru, 2009).

Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah energi yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar dikatakan motivasi ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Siswa belajar karena hendak mencapai tujuan tertentu yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, meraih gelar, kehormatan dan sebagainya (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

### **2.1.8 Keterampilan Kerjasama**

Pada dasarnya keterampilan kerjasama menuntut keaktifan dari peserta didik, khususnya pembelajaran sains yang berhubungan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari yang pernah dialami siswa. Akan tetapi pada kenyataannya pembelajaran sains, khususnya mata pelajaran biologi, masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Proses pembelajaran siswa dilaksanakan secara pasif.

Pada hakikatnya, biologi sebenarnya merupakan pendidikan berorientasi kehidupan, serta lingkungan dan pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat. Rasanya tidak sesuai jika pembelajaran biologi hanya dilakukan di ruang kelas tanpa adanya kegiatan lapangan. Dengan demikian, guru biologi sangat perlu menguasai materi biologi secara lebih mendalam dan memberi keterampilan kerjasama dengan strategi serta keterampilan mengajar yang baik. Pembelajaran biologi yang baik ialah pembelajaran yang dilandaskan pada prinsip keterampilan kerjasama, di mana siswa dididik untuk menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsepnya sendiri (Yuniastuti, 2013). Lebih jauh Alsa (2016) menambahkan bahwa penerapan keterampilan kerjasama dalam pembelajaran biologi dapat diintegrasikan didalam kegiatan praktikum siswa, akan tetapi dibutuhkan strategi pembelajaran keterampilan kerjasama agar

siswa terus berkembang, salah satunya ialah strategi pembelajaran inkuiri terbimbing. Melalui strategi pembelajaran keterampilan kerjasama, siswa tetap didorong untuk secara aktif menyusun eksperimen hingga menyimpulkan hasilnya namun tetap diberikan arahan/bimbingan dari guru. Melalui pembelajaran keterampilan kerjasama, siswa diharapkan memiliki kemampuan menguasai konsep, meningkatkan kreativitas, dan kesadaran dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan. Keterlibatan siswa secara aktif dalam strategi pembelajaran keterampilan kerjasama dapat membantu mereka memecahkan permasalahan nyata dan merespon secara aktif terhadap fenomena alam di sekitar mereka.

Lebih lanjut dijelaskan keterampilan kerja sama abad 21 ini muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal dalam lingkungan yang sarat akan teknologi, dimana terdapat berlimpah informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola-pola komunikasi dan kolaborasi yang baru. Kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan kerjasama untuk dimiliki dalam era digital, antara lain keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi (Dewi, 2015).

#### **2.1.9 Materi Peredaran Darah Pada Manusia**

Berdasarkan silabus KTSP kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 10 Surabaya, konsep Sistem Peredaran Darah pada manusia merupakan salah satu konsep yang diajarkan di kelas VIII Semester Genap. Konsep ini mempelajari tentang macam organ penyusun sistem peredaran darah pada manusia, fungsi jantung, pembuluh darah dan darah dalam sistem peredaran darah, mendata penyakit yang berhubungan dengan sistem peredaran darah yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan upaya mengatasinya. Kompetensi dasar yang ada dalam silabus SMP, disebutkan bahwa dari konsep sistem peredaran darah pada manusia adalah siswa mampu mendeskripsikan sistem peredaran darah pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan, sedangkan indikator yang harus dicapai oleh siswa dalam konsep Sistem Peredaran Darah pada Manusia adalah membandingkan

macam organ penyusun sistem peredaran darah pada manusia, menjelaskan fungsi jantung, pembuluh darah dan darah dalam sistem peredaran darah pada manusia, serta mendata penyakit yang berhubungan dengan sistem peredaran darah yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan upaya mengatasinya.

## 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah hasil kajian penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Hasil penelitian Pundhirela Kisnawaty (2013) tentang “Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal”, bahwa hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode *role playing* lebih baik daripada yang mendapat perlakuan metode ceramah.
2. Hasil penelitian Yayuk Handayani (2014) tentang “Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) dengan Menggunakan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS (PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)”, bahwa Penerapan Metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDNegeri 68 Kota Bengkulu.
3. Hasil penelitian Arum Suryaningtyas (2014) tentang “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas Xi Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo”, bahwa terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa sebesar 9,04% dari skor siklus I sebesar 72,38% ke siklus II sebesar 81,42%. Jika dilihat secara klasikal, motivasi belajar siswa yang dikategorikan sedang dan tinggi juga meningkat dari 72,38% meningkat menjadi 81,42%. Hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait implementasi metode pembelajaran *Role Playing* juga mendapat respon yang positif.

### 2.3 Kerangka Berfikir

