

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Proses Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Belajar

Beragam definisi belajar diberikan oleh ahli pendidikan. Berikut ini disajikan beberapa definisi belajar. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Oleh sebab itu, belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Sudjana, 2011). Menurut Hilgard dan Bower (Purwanto, 2007), belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon bawaan, kematangan, atau keadaan – keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan otot, pengaruh obat dan sebagainya).

Dalam buku yang sama Morgan berpendapat bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Slameto (2010), mengemukakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pada hakekatnya, belajar tidak hanya pada mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan dan cita-cita. Belajar menuju ke perubahan tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalaman yang berulang-ulang. Menurut Hamalik (2008), belajar mengandung 3 bagian penting yaitu:

- a. Belajar terjadi karena pengalaman dan latihan. Perubahan yang terjadi karena kemasakan, kelelahan dan sakit, tidak termasuk dalam belajar.
- b. Perubahan bersifat relatif permanen. Jika tidak, kemungkinan itu disebabkan karena adanya perubahan motivasi, kelelahan atau adaptasi yang bersifat sementara.

Dalam proses belajar, unsur internal individu melibatkan unsur kognitif, afektif (motivasi dan minat) dan psikomotor, dalam hal ini pancaindra tempat dimana pesan dan kesan masuk kedalam sistem kognitif.

2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Kualitas proses belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Syah dalam Kurniawan (2011), dengan merujuk pada teori belajar kognitif, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar yang digunakan. Penjelasan setiap faktor diuraikan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas unsur jasmaniah (fisiologis) dan rohani (psikologis) pembelajar. Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot (tonus) dan kondisi organ-organ khusus terutama pancaindra. Otot dalam keadaan lelah bisa mengurangi kinerja belajar individu, karena kelelahan juga berpengaruh terhadap kemampuan kerja kognitif dan semangat belajar, begitupun dengan kerja pancaindra, jika kemampuan dengar dan penglihatan lemah, maka akan menghambat terhadap arus dan pengolahan informasi atau dengan kata lain proses belajar terhambat. Selain unsur fisiologis, unsur psikologis banyak berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa, namun yang paling menonjol diantaranya yaitu tingkat kecerdasan / intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada di lingkungan diri pembelajar yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yaitu, keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh juga terhadap kualitas belajar individu. Kemudian lingkungan eksternal yang masuk kategori non social yaitu keadaan rumah, sekolah, peralatan dan alam.

c. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran. Strategi belajar bagaimana yang digunakan pebelajar akan berpengaruh terhadap kualitas belajar.

2.1.3. Proses pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Jamil, 2016).

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, di dalam lingkungan belajar tertentu. Berdasarkan pada pernyataan diatas maka dalam mendeskripsikan setiap unsur yang terlibat dalam pembelajaran tersebut dapat ditengarai ciri pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*). Berpusat pada mahasiswa menyatakan bahwa pencapaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Mahasiswa harus didorong untuk memiliki motivasi dalam diri mereka sendiri, kemudian berupaya keras mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Jamil mengemukakan proses pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi aktif antara peserta didik dengan pendidik dalam kegiatan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, ada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa/ mahasiswa dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru/dosen yang berlangsung secara bersama-sama sehingga terjadi interaksi komunikasi aktif antara siswa dan guru. Agar terjadi interaksi pembelajaran yang baik,

ada beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling membantu, serta satu kesatuan yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Komponen-komponen proses pembelajaran tersebut menurut Jamil (2016) antara lain:

- a. Kompetensi pembelajaran
- b. Materi pembelajaran
- c. Metode pembelajaran
- d. Sumber/media pembelajaran
- e. Manajemen interaksi pembelajaran (pengelolaan kelas)
- f. Penilaian pembelajaran
- g. Pendidik
- h. Pengembangan proses pembelajaran

2.1.4. Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, di antaranya siswa, pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana, tenaga nonpendidik dan lingkungan (Jamil,2016).

1. Peserta didik

Peserta didik sering disebut sebagai siswa murid, pelajar, mahasiswa, anak didik, dan pembelajar. Pada hakikatnya, peserta didik adalah manusia yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain yang mempunyai suatu kelebihan. Karakteristik peserta didik sangat penting diketahui oleh pendidik dan pengembang pembelajaran karena sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

2. Pendidik

Pendidik sering disebut juga pengajar, dosen, guru, pembimbing, pamong atau widyaiswara. Pada hakikatnya pendidik adalah seseorang yang karena kemampuannya atau kelebihanannya diberikan pada orang lain melalui proses yang disebut pendidikan. kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik adalah kompetensi pribadi, kompetensi social dan kompetensi profesional.

Kompetensi di atas harus tercermin dalam kegiatan dan perencanaan pembelajaran, di antaranya hal –hal yang harus diperhatikan pendidik, meliputi hal-hal berikut:

- a. Tujuan, tujuan dijelaskan pada setiap awal kegiatan pembelajaran agar dipahami peserta
- b. Keteraturan, aturan kelas/ mengajar sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
- c. Perhatian , seorang pendidik harus memberikan perhatian pada peserta didik mulai dari cara pandang, membantu sesuai kebutuhan dan pemenuhan harapan
- d. Rasa aman dalam kegiatan pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik akan merasa senang dan tidak tertekan
- e. Bersikap adil, memberikan perlakuan tanpa memihak pada salah satu peserta didik
- f. Rasa toleransi, memperlakukan peserta didik dengan carakemanusiaan tanpa membedakan hak asasinya, seperti agama, suku, ras dan golongan.

3. Lingkungan

Lingkungan merupakan situasi dan kondisi tempat lembaga pendidikan itu berada. Lingkungan ini akan sangat berpengaruh dalam pencapaian keberhasilan belajar.

2.2 Minat Belajar

2.2.1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Usman (2003) mengatakan bahwa kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Syah (2014) juga mengungkapkan bahwa minat itu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Susanto (2013) berpendapat bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang karena merasa memiliki kepentingan terhadap sesuatu.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan-kegiatan yang diamati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang untuk memperoleh kepuasan.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan-penerimaan minat baru. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajar akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya. (Slameto, 2010)

Usman (2000) mengemukakan bahwa minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya.

2.2.2 Fungsi Minat dalam Belajar

Menurut Sabri (2007), minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada suatu pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar
2. Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan
3. Penentu arah perbuatan siswa yakni kearah tujuan yang hendak dicapai
4. Penseleksi perbuatan, sehingga perbuatan siswa yang mempunyai minat akan senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

2.2.3. Faktor- faktor yang mempengaruhi minat

Armansyah (2015) minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua minat tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a. Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat belajar siswa atau peserta didik.

Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar. Siswa yang aktivitas belajarnya disertai dengan perhatian yang intensif akan lebih sukses serta prestasinya akan lebih tinggi. Orang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar, tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.

- b. Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Suatu perasaan yang muncul dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut ingin mengetahui sesuatu.
- c. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.
- d. Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Kebutuhan ini hanya dapat dirasakan sendiri oleh seorang individu. Seseorang tersebut melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Dan minat merupakan potensi psikologis yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

2.2.4. Indikator Minat

Menurut Rasyid (2010) indikator tentang minat belajar siswa sebagai berikut :

- a. Bergairah untuk belajar

- b. Tertarik pada pelajaran
- c. Tertarik pada guru
- d. Mempunyai inisiatif untuk belajar
- e. Kesegaran dalam belajar
- f. Konsentrasi dalam belajar
- g. Teliti dalam belajar
- h. Punya kemauan dalam belajar
- i. Ulet dalam belajar.

Menurut Safari (2003) beberapaindikator minat yaitu:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

Contohnya: yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. Menurut Sardiman (2011), minat sangat erat hubungannya dengan motivasi. Pendidik perlu membangkitkan minat peserta didik agar saat pembelajaran mudah dipahami

oleh peserta didik. Dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan berupa antusias mahasiswa saat mengikuti perkuliahan, aktif membuat catatan/tugas, aktif dalam bekerja sama, aktif dalam menanggapi dan bertanya. Indikator dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Antusias mahasiswa saat mengikuti perkuliahan, yaitu dapat ditunjukkan dengan hadir saat perkuliahan, wajah ceria, konsentrasi/ memperhatikan dan tidak menyendiri
2. Aktif membuat catatan/tugas, yaitu dapat ditunjukkan dengan tidak menunda mengerjakan tugas, catatan lengkap, tugas selesai tepat waktu
3. Aktif dalam bekerja sama, yaitu dapat ditunjukkan dengan terlibat berdiskusi, membantu pekerjaan, bekerja sampai selesai
4. Aktif dalam menanggapi dan bertanya yaitu dapat ditunjukkan dengan inisiatif bertanya, inisiatif menanggapi, kritis.

2.3 Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

2.3.1. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Hamzah (2008) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Amri (2013) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Menurut Deni Kurniawan (2011) metode pembelajaran banyak macamnya, adapun metode pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Antara lain:

a. Metode Ceramah

Ceramah yaitu penuturan bahasan/materi pelajaran secara lisan oleh guru kepada kelompok siswa. Metode ceramah digunakan ketika akan memberikan uraian penerangan atau penjelasan tentang sesuatu. Sesuatu itu bisa berarti informasi atau keterangan.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah bentuk komunikasi dua arah yang memungkinkan terjadinya dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab, atau

siswa bertanya dan guru menjawab. Metode ini secara umum digunakan untuk mengadakan dialog terutama hal – hal yang berkaitan dengan pelajaran.

c. Metode diskusi

Diskusi merupakan tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama.

d. Metode bermain peran

Pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang di pelajari.

Bermain Peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan mahasiswa untuk memerankan status dan fungsi pihak- pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Sudjana, 2001 dalam Akif dkk, 2005). Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada mahasiswa. Disinilah mahasiswa bisa mengajukan alternatif saran untuk peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya.

Sebenarnya role play dilakukan berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari – hari. Pertama mengambil peran (*role taking*) yaitu tekanan harapan-harapan sosial terhadap pemegang peran. Kedua, membuat peran (*role - making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu – waktu di perlukan. Ketiga, tawar – menawar peran (*Role - negotiation*) yaitu, tingkat dimana peran – peran dinegosiasikan dengan pemegang- pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi.

Hamalik (2010) mengatakan bahwa bermain peran atau sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan

menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim 2011). Sedangkan menurut Huda (2013) bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati, permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang bergantung pada apa yang diperankan.

Metode bermain peran (role playing) diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi. Bermain peran (role playing) berfungsi untuk:

1. Mengeksplorasi perasaan siswa
2. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa
3. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku
4. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda

2.3.2. Kelebihan dan Kekurangan Role Playing

Menurut Miftahul Huda (2013) ada beberapa keunggulan dan kelemahan yang diperoleh siswa dengan menggunakan metode bermain peran ini. Keunggulan diantaranya adalah:

1. Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat tahan lama dalam ingatan siswa
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

Kelemahan diantaranya, yaitu:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan
2. Ketidakmungkinan menerapkan RP jika suasana tidak kondusif
3. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
4. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

5. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik

Menurut Slameto (2010), metode mengajar memang mempengaruhi minat belajar siswa. Jika seorang pendidik mampu memberikan metode mengajar yang baik dan tepat maka akan memudahkan tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang anak didik yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat dan kejemuan yang berasal dari diri sendiri dapat teratasi, sehingga mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar anak didik.

2.3.3 Langkah – langkah bermain peran

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

Menurut Hamzah (2008) ada sembilan langkah dalam prosedur bermain peran:

1. Pemanasan (warming up)

Guru mengupayakan memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya, kemudian pada proses berikutnya menggambarkan permasalahan disertai contoh.

2. Memilih Partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran – perannya.

3. Menyiapkan Pengamat (observer)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, pengamat harus terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan peran terhadap mereka agar terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

4. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu dimainkan

5. Memainkan Peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Sebelum peran dimulai, guru menyuruh tiap-tiap kelompok untuk memperhatikan siswa yang sedang bermain peran di kelompoknya, kemudian memberikan selebar kertas pada tiap-tiap kelompok untuk diisi berdasarkan pengamatannya

6. Diskusi dan Evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

7. Memainkan peran ulang

Setelah semua kelompok selesai memainkan peran dan telah dilakukan evaluasi serta penilaian dari masing-masing kelompok, maka diadakan peran ulang atau memainkan peran untuk kedua kalinya, agar diharapkan bisa memainkan peran/drama sesuai dengan yang diharapkan atau mencapai tujuan pembelajaran.

8. Diskusi dan Evaluasi kedua

Guru dan siswa berdiskusi mengevaluasi tentang peran / drama untuk kedua kalinya.

9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Guru menyuruh tiap –tiap kelompok mengambil kesimpulan dari tiap – tiap peran/ drama yang dilakukan, baru setelah semua selesai, guru memberi kesimpulan, kritikan dan saran, serta memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.

Menurut Thalitha dan Cempakasari (2016) langkah-langkah metode role playing adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan masalah atau materi yang akan dibahas
2. Menjelaskan materi atau masalah yang akan dibahas
3. Mempersiapkan peserta didik yang akan menjadi pemeran
4. Menjelaskan kepada peserta didik lain tentang peran yang dibawakan
5. Mendiskusikan terlebih dahulu tentang proses yang akan dilaksanakan

6. Bermain peran
7. Mendiskusikan hasil dari bermain peran
8. Mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan kesimpulan

2.4 Hasil Belajar

2.4.1. Pengertian hasil belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil pengukuran yang pada akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai, sehingga hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku proses belajar. Muhibbin Syah (2008) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar menurut Prawira (2012) merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Kemudian hasil belajar adalah sesuatu wujud dari keberhasilan belajar yang menunjukkan kecakapan dalam penguasaan materi pengajaran (Kurniawan, 2011).

2.4.2. Macam-macam Hasil Belajar

Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Aspek kognitif

Kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Kawasan kognitif adalah kawasan yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang lebih tinggi yaitu evaluasi. Hasil belajar pengetahuan meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang dipelajari.

2. Aspek afektif

Hasil belajar ranah afektif merujuk pada hasil belajar berupa kepekaan rasa atau emosi kemampuan dan berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi.

3. Aspek psikomotorik

Psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Hasil belajar ini berupa kemampuan gerak tertentu.

2.4.3 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (2010) terbagi menjadi :

1. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari individu itu sendiri. Faktor intern terdiri dari aspek jasmani dan rohani. Unsur jasmaniah yaitu, kondisi umum sistem otot dan kondisi dari organ-organ khusus terutama pancaindra. Sedangkan unsur rohaniyah merupakan unsur psikologis yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. Unsur yang paling menonjol yaitu:

- a. Tingkat kecerdasan/intelegensi

Setiap orang memiliki tingkat IQ yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki IQ 110-140 dapat digolongkan cerdas, dan yang memiliki IQ 140 keatas tergolong jenius. Golongan ini mempunyai potensi untuk dapat menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi. Seseorang yang memiliki IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental, mereka inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar.

- b. Minat

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan dan akan menimbulkan problema pada diri anak. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan dan aktif tidaknya dalam proses pembelajaran.

- c. Bakat

Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang sesuai dengan bakatnya. Apabila seseorang harus mempelajari sesuatu yang tidak sesuai dengan bakatnya, ia akan cepat bosan, mudah putus asa dan tidak senang. Hal-hal tersebut akan tampak pada anak

suka mengganggu kelas, berbuat gaduh, tidak mau pelajaran sehingga nilainya rendah.

d. Motivasi

Motivasi sebagai faktor dalam (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah dan giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas dan sering meninggalkan pelajaran. . Akibatnya mereka banyak mengalami kesulitan belajar.

2. Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar yang mempengaruhi diri individu. Faktor ekstern dibagi menjadi tiga faktor utama yaitu latar belakang keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat.

a. Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Yang termasuk faktor ini antara lain :

1) Perhatian Orang tua

Dalam lingkungan keluarga setiap individu atau siswa memerlukan perhatian orang tua dalam mencapai prestasi belajarnya. Karena perhatian orang tua ini akan menentukan seseorang siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi. Perhatian orang tua diwujudkan dalam hal kasih sayang, memberi nasihat-nasihat dan sebagainya.

2) Keadaan ekonomi orang tua

Keadaan ekonomi keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar siswa, kadang kala siswa merasa kurang percaya diri dengan keadaan ekonomi keluarganya. Akan tetapi ada juga siswa yang keadaan ekonominya baik, tetapi prestasi belajarnya rendah atau sebaliknya siswa yang keadaan ekonominya rendah malah mendapat prestasi belajar yang tinggi.

3) Hubungan antara anggota keluarga

Dalam keluarga harus terjadi hubungan yang harmonis antar personil yang ada. Dengan adanya hubungan yang harmonis antara anggota keluarga

akanmendapat keluarga harus terjadi hubungan yang harmonis antar personil yang ada. Dengan adanya hubungan yang harmonis antara anggota keluarga akan mendapat kedamaian, ketenangan dan ketentraman.Hal ini dapat menciptakan kondisi belajar yang baik, sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

b. Lingkungan Sekolah

Yang dimaksud sekolah, antara lain :

1) Guru / dosen

Guru/ dosen merupakan salah satu faktor lingkungan sekolah yangmberperan penting dalam mencapai prestasi belajar siswa.Guru sebagai subjek dalam pendidikan yang bertugas untuk mentransfer ilmu kepada siswamaka seorang guru harus dapat menguasai bahan pelajaran yang akan ditransfer dan dapat menyampaikan dengan baik serta dapat menguasai dan mengontrol kondisi kelas siswa

2) Faktor alat

Alat pelajaran yang kurang lengkap membuat penyajian kurang efektif. Terutama pelajaran yang bersifat praktikum, kurangnya alat laboratotium akan banyak menimbulkan kesulitan siswa dalam belajar dan guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menimbulkan kepasifan bagi siswa sehingga tidak menutup kemungkinan akan menghambat prestasi belajar siswa.

3) Kondisi gedung

Kondisi gedung terutama ditunjukkan pada ruang kelas atau ruang tempat proses belajar mengajar. Ruang harus memenuhi syarat kesehatan seperti; ruang harus berjendela, ventilasi cukup, udara segar dan sinar dapat masuk ruangan, dinding harus bersih, putih, tidak terlihat kotor, lantai tidak becek, licin atau kotor, keadaan gedung yang jauh dari keramaian seperti pasar, bengkel, pabrik, dan lain-lain, sehingga siswa mudah konsentrasi dalam belajar.

c. Lingkungan Sosial

- 1) Teman bergaul berpengaruh sangat besar bagi anak-anak. Maka, kewajiban orang tua adalah mengawasi dan memberi pengertian untuk mengurangi pergaulan yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak tersebut.

- 2) Lingkungan tetangga dapat memberi motivasi bagi anak untuk belajar apabila terdiri dari pelajar, mahasiswa, dokter. Begitu juga sebaliknya, apabila lingkungan tetangga adalah orang yang tidak sekolah, menganggur, akan sangat berpengaruh bagi anak.
- 3) Aktivitas dalam masyarakat juga dapat berpengaruh dalam belajar anak. Peran orang tua disini adalah memberikan pengarahan kepada anak agar kegiatan diluar belajar dapat diikuti tanpa melupakan tugas belajarnya.

2.5 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Intan Thalita dan Tiara Cempaka Sari (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Role- Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati” menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sangat menunjang terhadap pemahaman konsep menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia khususnya di SD Negeri Cijati. Hasil pemahaman konsep peserta didik pada siklus I yang tuntas memiliki persentase 87%, sedangkan hasil pemahaman konsep pada siklus II yang tuntas memiliki persentase 100%. Hal ini disebabkan dalam penerapan metode *Role Playing* pendidik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dapat menerima keragaman suku bangsa dan budaya, serta dapat mengembangkan keterampilan sosial.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanatul (2015) yang berjudul “Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Belajar PAI Siswa” mengemukakan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII A di SMPN 1 Cimarga Lebak – Banten, dilihat dari adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Dengan metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Alfianto, et al (2015) yang berjudul “Penerapan Model Bermain Peran pada Materi Sistem Pernapasan terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Semen Kediri” menggunakan model

bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat di lihat pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. aktivitas siswa sebesar 71,8 % menjadi 84,6 % pada siklus II, sedangkan hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata 77,1 menjadi 79,3 pada siklus II.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Munir,dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang” menyimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi virus di SMA Azharyah Palembang. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar pada kelas eksperimen dalam kategori tinggi adalah 33%, sedang 47% dan rendah 20%. Sedangkan kelas kontrol dalam kategori tinggi adalah 20%, sedang 50% dan rendah 30% ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Elizar Sinambela (2015) yang berjudul “Efektivitas Model Role Playing Terhadap Peningkatan Kompetensi Akutansi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengantar Akutansi II” menyimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dalam mata kuliah pengantar akuntansi II sangatlah berpengaruh terhadap kompetensi akuntansi mahasiswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian dari hasil *post-test* terlihat bahwa adanya peningkatan kompetensi akuntansi mahasiswa dalam mata kuliah pengantar akuntansi II, Dimana dari kelas A mengalami peningkatan menjadi sebesar 72%, kelas B mengalami peningkatan menjadi sebesar 83% dari mahasiswa.

2.6 Kerangka Berpikir

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran diantaranya minat belajar dan metode pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut

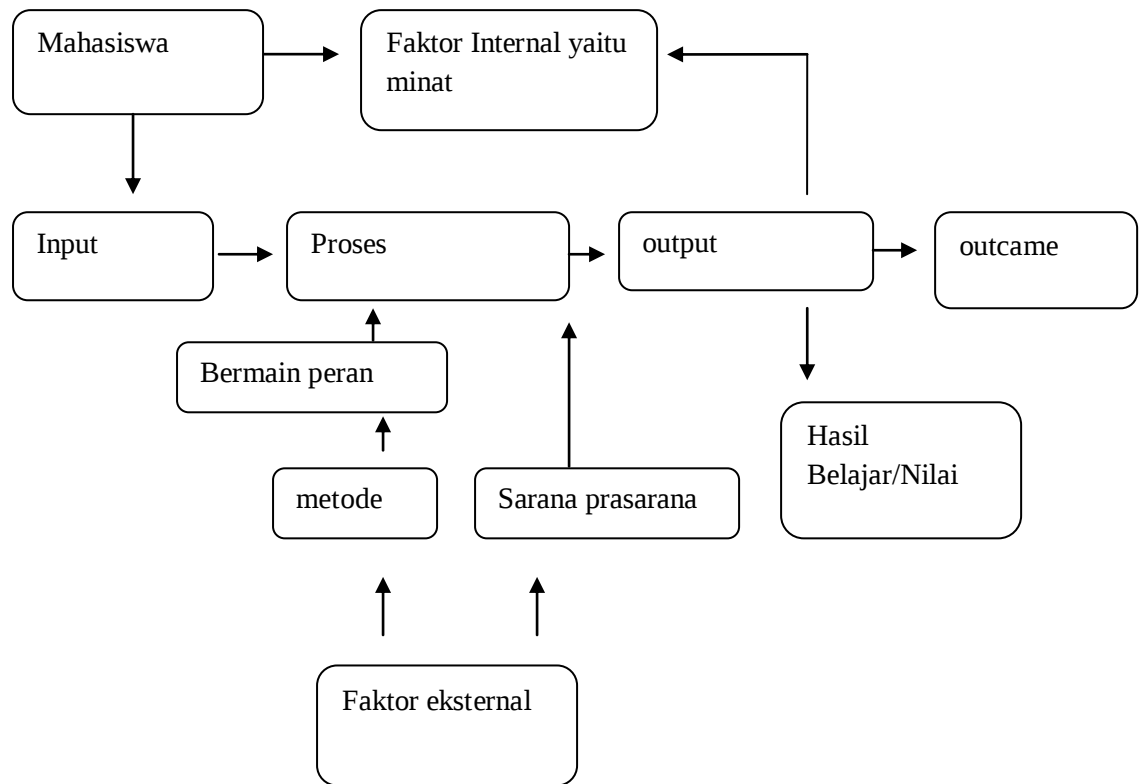
dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan. Minat merupakan salah satu unsur pribadi yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi. Seseorang akan berhasil dalam belajar, jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar (Sardiman, 2012). Begitu pentingnya minat belajar ini, maka pendidik perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat merangsang minat anak didik (Uno dan Muhammad, 2011).

Dosen perlu merancang sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa sehingga pelajaran menjadi bermakna dan terasa manfaatnya oleh mahasiswa, semua itu dilakukan demi memunculkan minat mahasiswa terhadap pelajaran yang akan dipelajarinya dengan harapan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa.

Banyak sekali metode yang dapat digunakan dan divariasikan dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang diharapkan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat melalui penggunaan metode dan media bantu yang menarik perhatian mahasiswa yaitu dengan bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran (*role playing*) dapat menjadi salah satu wujud penerapan pembelajaran yang variatif dan menarik. Metode pembelajaran ini menyajikan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Dengan permainan peran yang sesuai dengan materi, mahasiswa lebih semangat dalam pembelajaran dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Bermain peran (*role playing*) dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik, semakin baik peran yang dimainkan, maka mahasiswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan metode belajar lain dan diharapkan dengan penerapan metode ini selain mampu menambah minat belajar mahasiswa pada akhirnya dapat berdampak baik pada hasil belajarnya mahasiswa.

Kerangka berpikir secara ringkas disajikan pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Ringkasan kerangka berpikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan biologi Universitas Muhammadiyah Surabaya pada perkuliahan biokimia materi sintesis protein meningkat dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*).