

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Palying*

Model pembelajaran *role playing* dalam teorinya Smit dan Reeve (2019), suatu metode pembelajaran di mana peserta didik diberikan kesempatan untuk memerankan suatu peran atau karakter dalam situasi yang telah disiapkan. Tujuan utama dari model ini adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Dalam *role playing*, siswa diharapkan dapat berempati dengan peran yang dimainkan, memahami perspektif orang lain, serta meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang ada dalam konteks tertentu.

Model pembelajaran *role playing* dalam teorinya suatu teknik pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berperan dalam situasi atau kondisi tertentu yang telah disimulasikan. Dalam model ini, siswa akan memerankan berbagai peran untuk mengatasi masalah atau menjalani skenario yang sudah disiapkan, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan kemampuan berinteraksi dalam situasi sosial.

Melalui permainan peran, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam situasi yang menyerupai keadaan nyata. Hal ini membantu mereka untuk lebih memahami materi pembelajaran dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran jenis ini juga melibatkan interaksi antara siswa, yang meningkatkan keterampilan bekerja sama dan berkomunikasi.

Menurut Para Ahli Pengertian Model Pembelajaran *Role Palying*

Menurut Kurniawan (2018), model pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan peran tertentu dalam situasi atau skenario yang telah dirancang.

Model ini bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dengan cara yang lebih aktif dan kontekstual. Dalam model ini, siswa berinteraksi satu sama lain untuk memecahkan masalah yang ada dalam peran yang dimainkan, yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan komunikasi.

Sulaiman & Widiastuti (2019) Sulaiman dan Widiastuti (2019) menjelaskan bahwa role playing adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan berperan, di mana mereka bertindak sebagai individu dengan peran tertentu dalam situasi yang telah dirancang sebelumnya. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan interpersonal siswa, seperti komunikasi, negosiasi, dan empati, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung dalam mengatasi masalah atau konflik yang ada dalam peran yang dimainkan.

Yusuf (2020) Yusuf (2020) mendefinisikan role playing sebagai metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menginternalisasi pengetahuan dan keterampilan melalui peran yang mereka mainkan dalam situasi simulasi. Dalam hal ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata. Pembelajaran ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan menyelesaikan masalah secara kreatif dalam situasi yang mencerminkan kenyataan sosial atau profesional.

2.1.2 Langkah-langkah Pembelajaran Role Playing

a. Persiapan

Dalam pembelajaran menggunakan model role playing sangat penting untuk keberhasilan implementasi metode ini. Menurut Hargis et al. (2018), tahap pertama dalam role playing adalah menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas akan membantu siswa memahami mengapa mereka melakukan aktivitas tersebut dan bagaimana hubungan antara peran yang dimainkan dengan materi yang sedang diajarkan. Selanjutnya, guru harus memilih skenario yang relevan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, sehingga siswa bisa lebih mudah menghubungkan peran yang dimainkan dengan konsep yang diajarkan. Skenario yang baik adalah skenario yang tidak hanya menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menyelidiki topik secara mendalam.

b. Pembagian peran

adalah tahap selanjutnya, di mana setiap siswa diberikan peran yang berbeda sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Johnson & Johnson (2019) mengungkapkan bahwa dalam role playing, pembagian peran yang tepat memungkinkan siswa untuk memahami perspektif orang lain dan berlatih keterampilan sosial yang penting. Setiap siswa perlu memahami karakteristik peran yang mereka mainkan agar bisa berinteraksi secara efektif dan menyelesaikan masalah yang ada dalam skenario. Arahan yang jelas mengenai peran, aturan permainan, dan ekspektasi dari aktivitas ini juga sangat penting agar siswa tahu apa yang diharapkan dari mereka selama pelaksanaan kegiatan.

c. Pelaksanaan Role Playing

pada dasarnya melibatkan siswa untuk melakukan peran yang telah diberikan dan berinteraksi sesuai dengan skenario yang ada. Menurut Anderson et al. (2020), selama pelaksanaan, guru atau fasilitator berperan sebagai pengamat yang memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif. Ini memungkinkan siswa untuk lebih mengembangkan keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dalam konteks sosial. Setelah permainan selesai, dilakukan refleksi dan diskusi untuk mengevaluasi pengalaman siswa selama role playing. Menurut Stein & Griffiths (2021), refleksi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan proses yang mereka alami, termasuk apa yang mereka pelajari, perasaan yang muncul, serta bagaimana mereka memecahkan masalah yang terjadi selama permainan.

2.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam situasi permainan peran, siswa belajar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Mereka juga mengembangkan empati, karena dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dalam peran yang mereka mainkan. Keterampilan sosial ini sangat penting, terutama dalam lingkungan sosial dan profesional.

b. Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi

Pembelajaran melalui role playing memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan secara langsung dalam situasi yang relevan. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan, karena mereka mengalami langsung penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari atau dalam situasi yang sudah disimulasikan. Ini membantu siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis.

c. Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah

Dalam pembelajaran role playing, siswa dihadapkan dengan situasi yang membutuhkan pemecahan masalah. Melalui diskusi, interaksi, dan peran yang dimainkan, siswa dapat mencari solusi yang tepat untuk masalah yang ada. Hal ini merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang merupakan keterampilan penting untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

d. Menumbuhkan Rasa Percaya Diri

Dalam model pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk berbicara, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Hal ini secara tidak langsung membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka berlatih berbicara di depan orang lain dalam situasi yang lebih santai

dan interaktif. Kepercayaan diri ini akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan siswa, baik dalam konteks akademik maupun sosial.

e. Meningkatkan Partisipasi dan Keterlibatan Siswa

Model pembelajaran ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Karena siswa memainkan peran aktif dalam skenario, mereka lebih terlibat dalam proses belajar dan cenderung lebih antusias mengikuti pelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat meningkat, dan mereka menjadi lebih fokus pada materi yang diajarkan.

2.1.4 Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Tuntutan Persiapan yang Intensif

Salah satu kelemahan utama dalam penerapan model pembelajaran role playing adalah kebutuhan akan persiapan yang matang. Guru harus merancang skenario, menentukan peran, dan mempersiapkan berbagai bahan yang diperlukan untuk mendukung kegiatan ini. Proses ini memerlukan waktu dan usaha yang tidak sedikit, yang bisa menjadi tantangan bagi guru yang memiliki waktu terbatas untuk merancang kegiatan pembelajaran.

b. Ketergantungan pada Keaktifan Siswa

Pembelajaran role playing sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa. Tidak semua siswa merasa nyaman atau percaya diri untuk terlibat dalam kegiatan ini, terutama bagi siswa yang lebih introvert atau merasa canggung saat harus berbicara di depan orang lain. Ketidakterlibatan sebagian siswa bisa mengurangi efektivitas model pembelajaran ini, karena tujuan utamanya adalah meningkatkan interaksi sosial.

c. Waktu yang Dibutuhkan Bisa Lebih Lama

Model pembelajaran role playing memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional lainnya. Aktivitas yang

melibatkan peran, diskusi, serta refleksi dapat memakan waktu yang cukup banyak, terutama jika skenario yang digunakan kompleks. Hal ini dapat mengganggu pengajaran materi lain dalam kurikulum jika tidak dikelola dengan baik.

d. Kesulitan dalam Mengontrol Kelas

Dalam kelas dengan banyak siswa, mengontrol kegiatan role playing bisa menjadi tantangan. Siswa yang memerankan peran tertentu bisa sangat antusias, sementara yang lain mungkin menjadi kurang fokus atau teralihkan perhatiannya. Hal ini dapat membuat guru kesulitan dalam mengelola kelas dan menjaga agar semua siswa tetap terlibat dalam aktivitas yang produktif.

e. Pengaruh Negatif pada Siswa yang Tidak Terampil

Siswa yang kurang terampil dalam berkomunikasi atau yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran ini mungkin akan merasa terbebani atau tertekan ketika diminta untuk berperan. Ini bisa mengurangi kenyamanan mereka dalam berinteraksi dengan teman sekelas atau dengan materi pelajaran itu sendiri, yang akhirnya bisa menurunkan efektivitas pembelajaran.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) peneliti memilih pola pengorganisasian bermain peran tunggal, dimana beberapa murid bermain peran di depan kelas dan diamati oleh murid yang lain serta kelas dibagi dalam beberapa kelompok, dimana pada setiap pemain peran diwakili oleh setiap kelompok.

Dilangkah kegiatan pembelajaran inti di gunakanlah prosedur pelaksanaan kegiatan metode bermain peran yang melalui beberapa tahap dalam pelaksanaannya. Proses bermain peran terdiri dari 3 tahap berupa tahap instruksi, tahap bermain peran, tahap diskusi dan evaluasi :

1. Pada tahap instruksi

peneliti mengorganisir kelas dengan membagi murid dalam beberapa kelompok kecil serta membagi tugas murid menjadi pengamat,

pengkaji dan aktor pemain peran. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa instruksi. Kepada murid yang diberikan instruksi sebagai pengamat diberikan petunjuk dalam lembar LKS dimana di tiap kelompok murid mengamati maksud dari proses bermain peran yang terjadi dan mendiskusikannya di akhir dari proses bermain peran. Sedangkan para aktor pemain peran diberikan instruksi untuk memahami karakter dari aktor yang dimainkan sebelum proses bermain peran di lakukan berupa latihan- latihan sederhana.

2. Pada tahap pelaksanaan bermain peran

di sini para pemain yang telah ditunjuk mulai memainkan perannya di depan kelas sedangkan para pengamat mulai mengamati jalannya proses bermain peran. Di akhir permainan peran dilakukanlah tahap diskusi dan evaluasi dimana para murid mendiskusikan maksud dari proses bermain peran yang terjadi di depan kelasnya dan mengungkapkan hasil diskusinya dihadapan kelompok yang lain. Dan di akhir pembelajaran sebelum diadakan tes, peneliti mengadakan tanya jawab kepada murid seputar materi yang telah dilakukan dalam bermain peran, setelah itu peneliti memberikan tes formatif kepada murid untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan murid dalam memahami isi dari materi pembelajaran.

2.2 Materi Kebudayaan

2.2.1 Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dihasilkan oleh suatu masyarakat yang mencakup sistem pengetahuan, bahasa, norma, nilai, seni, serta teknologi yang berkembang dalam masyarakat tersebut. Kebudayaan merupakan hasil interaksi manusia dengan lingkungannya, yang diwariskan secara turun-temurun dan dapat mempengaruhi pola pikir serta perilaku masyarakat. Dalam konteks pembelajaran IPS, kebudayaan dipelajari sebagai fenomena sosial yang melibatkan berbagai aspek kehidupan manusia.

2.2.2 Pengertian Materi Kebudayaan Menurut Para Ahli,

Koentjaraningrat (2018), Koentjaraningrat, seorang ahli antropologi budaya Indonesia, mendefinisikan kebudayaan sebagai segala sesuatu yang

dibuat oleh manusia dalam masyarakat yang mencakup nilai-nilai, norma, dan sistem yang terbentuk dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan bukan hanya tentang benda atau objek material, tetapi juga mencakup pengetahuan, keterampilan, serta cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu komunitas. Kebudayaan adalah sistem makna yang membentuk cara masyarakat berpikir dan bertindak; **Suyanto (2019)**, dalam bukunya menyatakan bahwa kebudayaan adalah seluruh aspek kehidupan yang dihasilkan oleh suatu kelompok sosial. Hal ini meliputi bahasa, adat istiadat, sistem kepercayaan, seni, dan teknologi yang berkembang dalam kelompok tersebut. Kebudayaan merupakan fondasi dari identitas suatu bangsa dan berperan dalam menjaga kelangsungan hidup masyarakat melalui proses transmisi antargenerasi; **Ting-Toomey (2020)**, kebudayaan adalah sistem nilai yang dimiliki oleh kelompok tertentu yang menjadi pedoman dalam bertindak, berinteraksi, dan memahami dunia. Kebudayaan meliputi pola komunikasi, sikap, kepercayaan, serta praktik sosial yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan hal tersebut membentuk cara anggota masyarakat berperilaku dan berpikir.

2.2.3 Elemen-Elemen Kebudayaan

Menurut beberapa ahli, kebudayaan terdiri dari berbagai elemen yang saling terkait satu sama lain. Beberapa elemen utama dalam kebudayaan adalah:

1. **Sistem Kepercayaan dan Agama:** Ini mencakup ajaran, ritual, dan praktek keagamaan yang diikuti oleh masyarakat.
2. **Bahasa:** Bahasa adalah sarana komunikasi yang penting dalam penyampaian ide, pengetahuan, dan tradisi.
3. **Seni dan Estetika:** Seni mencakup berbagai bentuk ekspresi seperti musik, tari, seni rupa, dan sastra yang mencerminkan nilai dan identitas budaya.
4. **Sistem Sosial dan Organisasi Masyarakat:** Ini mencakup struktur sosial, seperti keluarga, komunitas, dan institusi sosial lainnya yang membentuk hubungan antarindividu.

5. **Teknologi dan Inovasi:** Teknologi merujuk pada alat dan pengetahuan yang dikembangkan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup.
6. **Norma dan Nilai:** Norma adalah aturan atau patokan yang diikuti dalam kehidupan masyarakat, sedangkan nilai adalah pandangan yang diyakini sebagai prinsip yang benar.

2.2.4 Kebudayaan dalam Konteks Pembelajaran IPS

Dalam mata pelajaran IPS, kebudayaan dipelajari untuk membantu siswa memahami bagaimana kebudayaan berkembang, bertahan, dan berubah dalam masyarakat. Selain itu, kebudayaan juga dipelajari untuk mengajarkan siswa mengenai keragaman yang ada di dunia ini, serta untuk mengembangkan toleransi, rasa saling menghargai, dan empati antarbudaya. Pembelajaran kebudayaan dalam IPS membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang perbedaan sosial dan pentingnya melestarikan budaya lokal.

2.2.5 Pengertian Kebudayaan dalam Pembelajaran IPS

Kebudayaan dalam konteks pembelajaran IPS merujuk pada segala aspek yang membentuk cara hidup masyarakat, termasuk nilai-nilai, norma, adat istiadat, bahasa, seni, dan teknologi, yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam pembelajaran IPS, kebudayaan dipelajari sebagai salah satu elemen penting yang membentuk identitas sosial dan budaya masyarakat. Siswa diharapkan memahami keragaman budaya yang ada di dunia ini serta pentingnya menghargai dan melestarikan kebudayaan lokal. Pembelajaran kebudayaan dalam IPS memiliki peran penting dalam mengembangkan sikap toleransi, pengertian terhadap keberagaman, dan rasa nasionalisme siswa. Dengan mempelajari kebudayaan, siswa dapat memperoleh wawasan tentang sejarah, adat istiadat, serta cara hidup yang berbeda-beda di masyarakat.

2.2.6 Tujuan Pembelajaran Kebudayaan dalam IPS

Dalam Pembelajaran kebudayaan dalam IPS bertujuan untuk:

- Meningkatkan pemahaman tentang keragaman budaya di dalam dan luar negeri.

- Menghargai kebudayaan lokal serta tradisi yang ada dalam masyarakat.
- Mengembangkan sikap toleransi antarbudaya dan antaranggota masyarakat yang berbeda.
- Menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya bangsa serta pelestariannya.
- Memahami peran kebudayaan dalam pembangunan sosial dan ekonomi.

2.2.7 Strategi Pembelajaran Kebudayaan dalam IPS

Untuk mengajarkan kebudayaan dalam IPS, dibutuhkan berbagai strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan menghargai kebudayaan dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan antara lain:

- Penggunaan studi kasus dan simulasi : Membahas kebudayaan melalui studi kasus atau simulasi situasi budaya tertentu, misalnya menggali cerita-cerita rakyat, upacara adat, atau proses produksi karya seni.
- Pembelajaran berbasis proyek : Siswa dapat diminta untuk membuat proyek yang berkaitan dengan kebudayaan, misalnya penelitian tentang budaya lokal atau pembuatan karya seni yang menggambarkan kebudayaan tertentu.
- Pemberian tugas kelompok : Mengajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi berbagai elemen kebudayaan dari berbagai daerah atau negara.
- Pemanfaatan media : Menggunakan video, film dokumenter, atau teknologi informasi untuk menunjukkan keberagaman budaya di dunia ini.

2.2.8 Peran Kebudayaan dalam Meningkatkan Karakter Siswa

Pembelajaran kebudayaan dalam IPS juga memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter siswa. Beberapa nilai yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran kebudayaan adalah:

- Toleransi : Memahami dan menghargai perbedaan budaya.

- Gotong Royong : Nilai ini terkandung dalam banyak budaya, terutama budaya Indonesia, yang mengajarkan pentingnya bekerja sama untuk kepentingan bersama.
- Disiplin : Pembelajaran kebudayaan mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang terorganisir, seperti waktu, kesopanan, dan aturan sosial.

2.2.9 Tantangan dalam Pembelajaran Kebudayaan

Pembelajaran kebudayaan di kelas IPS juga dihadapkan pada beberapa tantangan, antara lain:

- Kurangnya sumber daya dan materi yang relevan untuk menggali kebudayaan dalam konteks lokal.
- Kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya pengajaran kebudayaan secara kontekstual dan komprehensif.
- Keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi kebudayaan, yang kadang-kadang terabaikan karena fokus pada materi akademik lainnya.
- Tantangan dalam menghargai keberagaman karena sebagian siswa mungkin tidak terbiasa dengan kebudayaan yang berbeda atau tidak memiliki pengalaman langsung.

2.2.10 Kerangka Berpikir

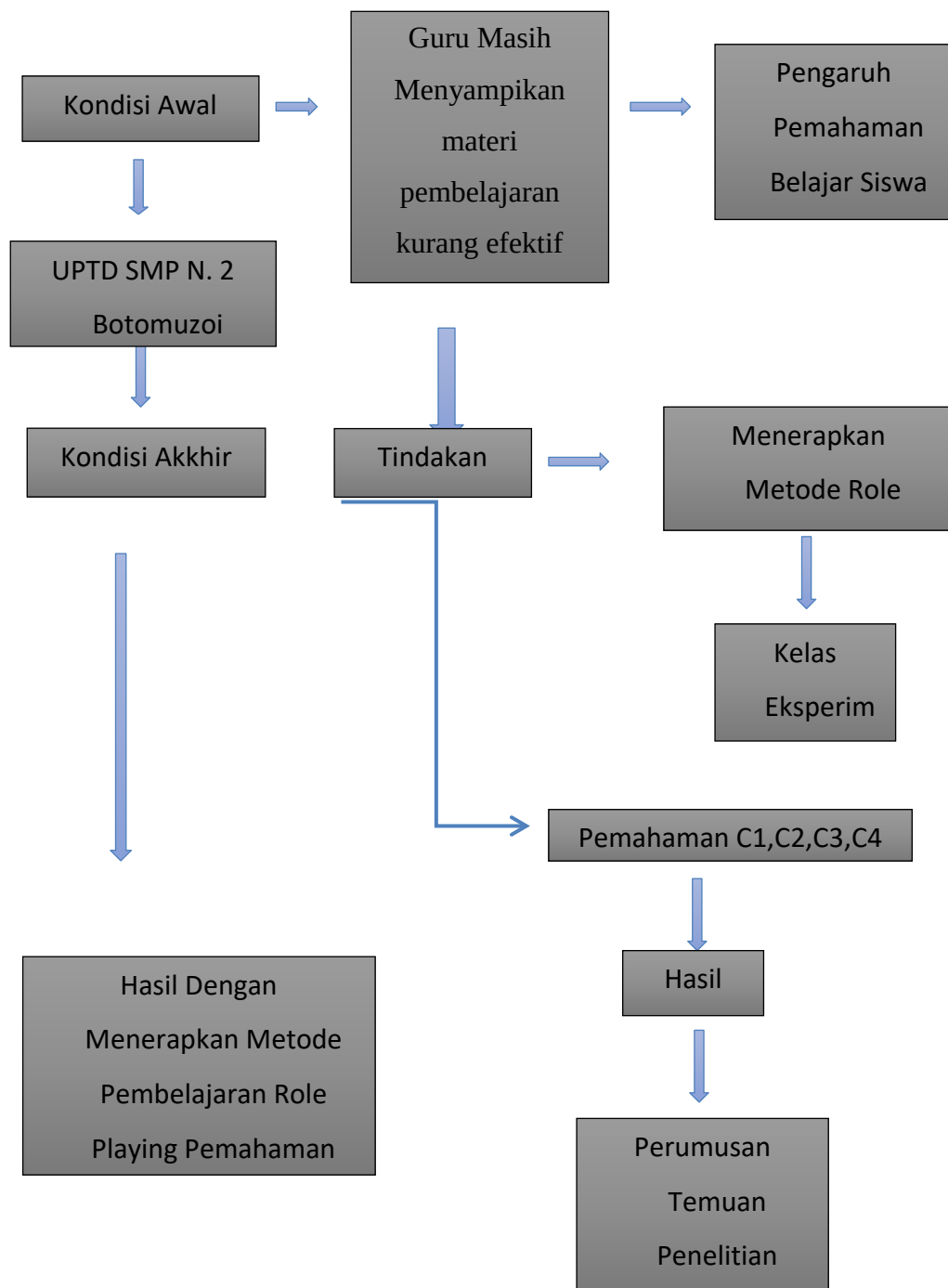
Dalam pembelajaran IPS salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penggunaan metode yang tepat untuk mengajarkan konsep pembelajaran kepada murid, dengan memperhatikan bahwa murid SMP umumnya masih berpikir real pada suatu objek. Namun pada kenyataannya pendidik jarang memperhatikan hal ini.

Pada pengalaman yang saya alami ketika melakukan observasi di kelas VIII pada pembelajaran IPS guru terlihat kurang melibatkan murid, sehingga murid kurang aktif dalam pembelajaran selain itu hasil tes awal juga menunjukkan rendahnya pemahaman murid pada materi pembelajaran IPS.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Dimana dalam pembelajaran ini murid lebih di aktifkan baik dalam bermain

peran maupun dalam diskusi kelas. Dengan dasar inilah sehingga penelitian ini menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat membantu murid untuk meningkatkan prestasi hasil belajarnya. Dengan beberapa asumsi murid akan lebih aktif dalam proses pembelajaran di banding hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan guru.

Berikut di bawah ini kerangka pikir penelitian :



Gambar : Kerangka Berpikir

Sumber : Olahan Peneliti 2025