

BAB II

PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL ROLE PLAYING DAN HASIL BELAJAR

A. Pembelajaran Kooperatif Model *Role Playing*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sumarmi (2012: 39) Pembelajaran kooperatif adalah “model pembelajaran sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik”. Di samping itu, ada juga ahli yang mengatakan pembelajaran kooperatif adalah “kegiatan pembelajaran dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok”. Nurulhayati (Rusman, 2002: 25) pembelajaran kooperatif adalah “Strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Menurut Slavin (Sumarmi, 2012: 73), deskripsi tentang *cooperative learning* ialah: “*cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for one another's learning as well as their own*”, pada dasarnya Slavin mendeskripsikan tentang “metode pembelajaran kooperatif dengan cara berbagi ide, bahwa siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab untuk pembelajaran yang lain serta untuk mereka sendiri”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut

adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat melibat secara aktif dan proses berfikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar. Selama belajar *kooperatif* siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif memberikan pelajaran kepada teman kelompok dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperatif*.

Pembelajaran *kooperatif* disusun dalam sebuah usaha memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran *kooperatif* siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

Zamroni (Trianto, 2009: 57) mengemukakan bahwa “manfaat penerapan belajar *kooperatif* adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual”. Selanjutnya Menurut Davidson (Trianto, 2009: 62) memberikan sejumlah

implikasi positif dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar *kooperatif*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar. Kelompok kecil membentuk suatu forum dimana siswa menanyakan pertanyaan, mendiskusikan pendapat, belajar dari pendapat orang lain, memberikan kritik yang membangun dan menyimpulkan penemuan mereka dalam bentuk tulisan.
- 2) Kelompok kecil menawarkan kesempatan untuk sukses bagi semua siswa. Interaksi dalam kelompok dirancang untuk semua anggota mempelajari konsep dan strategi pemecahan masalah.
- 3) Suatu masalah idealnya cocok untuk didiskusikan secara kelompok, sebab memiliki solusi yang dapat didemonstrasikan secara objektif . seorang siswa dapat memengaruhi siswa lain dengan argumentasi yang logis.
- 4) Siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk menguasai masalah-masalah dasar dan prosedur perhitungan yang perlu dalam konteks permainan, teka teki, atau pembahasan masalah-masalah yang bermanfaat.
- 5) Ruang lingkup materi dipenuhi oleh ide-ide menarik dan menantang yang bermanfaat bila didiskusikan

Secara garis besarkarakteristik atau ciri-ciri pembelajaran *kooperatif* dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada Manajemen *Kooperatif*

Manajemen ini mempunyai tiga fungsi, yaitu: (1) Fungsi manajemen sebagai perencana pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. (2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran *kooperatif* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (3) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam

pembelajaran *kooperatif* perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

c. Kemampuan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran *kooperatif* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran *koopertaif*. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu diperlakukan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Kiswoyo (Ekawarna, 2013: 86) istilah model dalam konteks pembelajaran diartikan “sebagai suatu pola kegiatan guru-siswa untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat perbuatan mengajar dan belajar”. Salah satu model pembelajaran adalah bermain peran (*Role Playing*)

Kurnasih dan Berlin (2015: 68) mengatakan model *Role Playing* merupakan “cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi”. sedangkan Aunurrahman (2012: 155) mengatakan “Model bermain peran lebih menitikberatkan keterlibatan partisipasi dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* ini melibatkan siswa secara aktif dalam kelompoknya untuk menyelesaikan suatu masalah atau tujuan-tujuan tertentu.

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran *role playing* pada prinsipnya terdiri atas lima tahap, yaitu sebagai berikut :

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang di lakukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan saling merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus di kerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang saling berinteraksi. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa dianggap lebih mudah mengingat tentang materi yang dibahasnya yang dilakukannya bersama kelompoknya dari pada materi yang disampaikan oleh guru.

3. Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh, adapun tujuan model pembelajaran ini sangat bermanfaat, selain itu model ini akan melatih agar siswa mampu mampu menyelesaikan masalah. Model bermain peran lebih menitik beratkan keterlibatan partisipasi dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Shaftel dan dikembangkan oleh Sumatri dan Permana (Aunurrahman 2012: 155) menyarankan 9 langkah penerapan *role playing* di dalam pembelajaran, yaitu:

“Fase pertama membangkitkan semangat kelompok, Fase kedua, pemilihan peserta, Fase ketiga, menentukan arena panggung, Fase keempat, mempersiapkan pengamat, Fase kelima, pelaksanaan kegiatan. Fase ke enam, berdiskusi, Fase ke tujuh melakukan lagi pemanian peran. Fase kedelapan, dilakukan lagi diskusi evaluasi. Fase ke sembilan, berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi”.

Berdasarkan pendapat di atas, adapun tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dikelas adalah sebagai berikut:

Table 2.1.
Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing	Langkah-langkah
	<ul style="list-style-type: none"> a. Fase pertama Membangkitkan semangat kelompok b. Fase kedua Pemilihan peserta c. Fase ketiga Menentukan arena panggung d. Fase keempat Mempersiapkan pegamat. Guru melibatkan siswa dengan menugaskan untuk mengomentari efektivitasnya.

	<p>d. Fase ke lima Pelaksanaan kegiatan.</p> <p>f. Fase ke enam Berdiskusi dan mengevaluasi.</p> <p>g. Fase ke tujuh Melakukan lagi permainan peran.</p> <p>h. Fase ke delapan Dilakukan lagi diskusi dan evaluasi.</p> <p>i. Fase kesembilan Berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi.</p>
--	---

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model role playing sangat mudah dilakukan, dan pelaksanaannya dilakukan lebih dari satu orang atau berkelompok dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang sedang mereka pelajari.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Role Playing

Kurnasih dan Berlin (2015: 69-70) mengatakan bahwa “model pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan”. Yaitu sebagai berikut:

- a. Adapun kelebihan model pembelajaran *Role Playing* adalah:
 - 1) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
 - 2) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
 - 3) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
 - 4) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - 5) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - 6) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

- 7) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- 8) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 9) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi.
- 10) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 11) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Dapat disimpulkan bahwa model role playing memiliki beberapa kelebihan, model pembelajaran role playing dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena pada dasarnya role playing adalah permainan. Model ini juga akan melatih siswa agar mereka dapat bergaul sesama temannya.

b. Kelemahan model *Role Playing*

Melihat metode *Role Playing* dalam cakupan dan cara berproses dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan, dan kelemahan itu adalah :

- 1) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang atau banyak.
- 2) Proses ini memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. dan ini tidak semua guru memilikinya
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu

- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain, pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti pengajaran tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Selain kelebihan model role playing juga memiliki kelemahan, dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model role playing ini dapat berjalan dengan lancar, apabila siswa yang melakukan bermain peran tidak malu-malu dan percaya diri maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar, begitu juga sebaliknya jika siswa masih malu-malu maka proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Abdurrahman, (Asep Jihad dan Abdul Haris,2012: 14) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relativ menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Selanjutnya Benjamin S. Bloom (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012: 14) juga berpendapat “bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan”.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- a. Pengetahuan tentang fakta;
- b. Pengetahuan tentang prosedural;
- c. Pengetahuan tentang konsep;
- d. Pengetahuan tentang prinsip.

Keterampilan juga terdiri dari empat katagori, yaitu:

- a. Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif;
- b. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik;
- c. Keterampilan bereaksi atau bersikap;
- d. Keterampilan berinteraksi.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan pengetahuan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Usman (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012: 16) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokan kedalam tiga katagori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Domain kognitif

a. *Pengetahuan (knowledge)*

Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau setting.

b. *Pemahaman (comprehension)*

Jenjang setingkat diatas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akura, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mereorganisaikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksporasikan.

c. *Aplikasi* atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru.

d. *Analisa*

Jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (breakdown) terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan diantara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir.

e. *Sintesa*

Jenjang ini sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhnya atau menempatkan bagian-bagian atau elemen satu atau bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheran.

f. *Evaluasi*

Jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Disini akan meliputi kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan ataupun dalam menyatakan pendapat tentang nilai sesuatu tujuan, ide, pekerjaan, pemecahan masalah, metode, materi dan lain-lain. Dalam pengambilan keputusan ataupun dalam mengatakan pendapat, termasuk juga criteria yang dipergunakan, sehingga menjadi akurat dan me standard penilaian atau penghargaan.

2. Domain Kemampuan Sikap (*affective*)

a. *Menerima atau memperhatikan*

Jenjang pertama ini akan meliputi sifat sensitive terhadap adanya eksistensi suatu phenomena tertentu atau suatu stimulus dan kesadaran yang merupakan perilaku kognitif. Termasuk di dalamnya juga keinginan untuk menerima atau memperhatikan.

b. *Merespon*

Dalam jenjang ini anak didik dilibatkan secara puas dalam suatu subjek tertentu, phenomena atau suatu kegiatan sehingga ia akan mencari-cari dan menambah kepuasan dari bekerja dengannya atau terlibat didalamnya.

c. *Penghargaan*

Pada level ini perilaku anak didik adalah konsisten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan terhadap suatu nilai tetapi juga pemilihan terhadapnya keterikatannya pada suatu pandangan atau ide tertentu.

d. *Mengorganisasikan*

Dalam jenjang ini anak didik membentuk suatu system nilai yang dapat menuntun perilaku. Ini meliputi konseptualisasi dan mengorganisasikan

e. *Memprabadi (mewatak)*

Pada tingkat terakhir sudah ada internalisasi, nilai-nilai telah mendapatkan tempat pada diri individu, diorganisir ke dalam suatu system yang bersifat internal, memiliki control perilaku.

3. Ranah Psikomotorik.

a. *Menirukan*

Apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu action yang dapat diamati, maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat system otot-ototnya dan dituntut oleh dorongan kata hari untuk menirukan

b. *Manipufasi*

Pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan suatu action seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada seperti yang diamati, dia mulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lain, menjadi mampu memilih action yang

diperlukan dan mulai memiliki ketrampilan dalam memanipulasi mentasi.

c. *Keseksamaan (precision)*

Ini meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam mereproduksi suatu kegiatan tertentu.

d. *Artikulasi (articulation)*

Yang utama di sini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan action dengan menetapkan urutan atau sikuen secara tepat diantara action yang berbeda-beda.

e. *Naturalisasi*

Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu action atau sejumlah action yang urut. Keterampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan action tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum.

Perubahan salah satu atau ketiga domain yang disebabkan oleh proses belajar dinamakan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga domain tersebut yang dialami siswa setalah menjalani proses belajar.

Baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran yang berupa evaluasi, selain mengukur hasil belajar penilaian dapat juga ditujukan kepada proses pembelajaran, yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin baik proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, maka seharusnya hasil belajar yang diperoleh siswa akan semakin tinggi sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Indikator Hasil Belajar

Banyak guru yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang telah dilakukannya berhasil, atau tidak. Terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi criteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat untuk menaikkan keberhasilan belajar secara cepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut

Sudjana (Asep Jihad dan Abdul Haris 2012: 20) kedua kriteria tersebut adalah:

- a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya.

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.

- b. Kriteria ditinjau dari hasilnya.

Di samping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja. Menurut Slameto (2013: 54) Yaitu “faktor Intern dan faktor Ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu”.

- a. Faktor-faktor Intern

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi 3 faktor, yaitu: faktor jasmania, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Jasmania

- a) Faktor Kesehatan
- b) Cacat Tubuh

- 2) Faktor Psikologis

- a) Intelektual
- b) Perhatian
- c) Minat
- d) Bakat
- e) Motif
- f) Kematangan
- g) Kesiapan

- 3) faktor Kelelahan

Kelelahan baik secara jasmani maupun rohani dapat dihilangkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Tidur,
- b) Istirahat,
- c) Mengusahakan variasi dalam belajar, juga dalam bekerja,
- d) Menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah, misalnya obat gosok,
- e) Rekreasi dan ibadah yang teratur,

- f) Olah raga secara teratur, dan
 - g) Mengimbangi makan dengan makanan yang memenuhi syarat-syarat kesehatan, misalnya memenuhi empat sehat lima sempurna,
 - h) Jika kelelahan sangat serius cepat-cepat menghubungi seorang ahli, misalnya dokter, psikiater, konselor, dan lain-lain.
- b. Faktor-faktor Ekstern
- 1) Faktor keluarga
 - a) Cara orang tua mendidik
 - b) Relasi antaranggota keluarga
 - c) Suasanah rumah
 - d) Keadaan ekonomi keluarga
 - e) Pengertian orang tua
 - f) Latar belakang kebudayaan
 - 2) Faktor sekolah
 - a) Metode mengajar
 - b) Kurikulum
 - c) Relasi guru dan siswa
 - d) Relasi siswa dengan siswa
 - e) Disiplin sekolah
 - f) Alat pelajaran
 - g) Waktu sekolah
 - h) Standara pelajaran diatas ukuran
 - i) Keadaan gedung
 - j) Metode belajar
 - k) Tugas rumah
 - 3) Faktor masyarakat
 - a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
 - b) Media Masa
 - c) Teman bergaul
 - d) Bentuk kehidupan masyarakat

4. Macam-Macam Belajar

Zuldafril (2012: 23) mengatakan “Aneka macam belajar itu dilatar belakangi oleh adanya tekanan yang berbeda terhadap aspek-aspek belajar seperti tekanan pada sifat, bentuk, keterampilan, proses, tempat belajar dan lain-lain”.

- a. Tipe Keterampilan intelektual dalam belajar
- b. Belajar menerima, menghafal, diskaveri dan bermakna
- c. Belajar di sekolah dan di luar sekolah
- d. Belajar secara kelasikal, kelompok dan individual
- e. Belajar teori dan praktek

C. Mata Pelajaran Geografi (IPS Terpadu) Materi Mata Pencarian Penduduk (pertanian dan non pertanian)

1. Mata Pelajaran Geografi (IPS Terpadu)

Daldjoeni (1991: 108) mengatakan “ Geografi memiliki kekhususan jika dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lain, yakni yang terletak didalam proses pemikirannya yang khas”. Geografi mempelajari hal-hal yang atau gejala-gejala yang mengandung kesaling-tergantungan (*interdependensi*) yang bersegi serba banyak. Pengajaran geografi di sekolah mengalami perubahan sedikit demi sedikit, dulu-dulunya diikuti faham yang disebut *geografi utuh* artinya geografi alam tak dipisahkan dengan jelas dari geografi sosial.

Dalam studi geografis terlampir dapat ditelusur kekayaan isi ilmu geografi, yang fakta-faktanya bertalian erat dengan berbagai cabang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, kebanyakan fakta kelompok fakta geografis bertalian dengan letak, iklim, daratan, lautan, bentuk permukaan bumi, tanah, tetumbuhan, hewan, serta manusia. Manusia di sini dengan segenap aktivitanya yang bercorak ekonomis, politis, sosial dan kultural di dalam masyarakat.

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, adapun menurut Ujang Sukandi, dkk (Trianto 2007: 3) mengatakan bahwa “pengajaran terpadu pada dasarnya dimasukkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema”. Menurut Trianto (2007: 124) mengatakan bahwa ilmu ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

2. Mata Pencarian Penduduk (pertanian dan non pertanian)

a. Mata Pencarian Penduduk di Bidang Pertanian

Jika dilihat dalam kehidupan sehari-hari setiap orang mempunyai mata pencarian yang berbeda-beda. Ada yang bermata-pencarian sebagai

petani, nelayan, pedagang, guru, dokter, dan lain-lain. Semua mata pencarian yang dilakukan oleh manusia bertujuan untuk mendapatkan penghasilan berupa uang yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dalam melakukan kegiatan ekonomi. Ada banyak faktor yang mempengaruhi beragamnya mata pencarian masyarakat diantaranya adalah: alam, keahlian, lingkungan masyarakat, kesempatan dan lain-lain. Beberapa mata pencarian di bidang pertanian antara lain:

1) Pertanian

Pertanian dalam pengertian yang luas mencakup semua kegiatan yang melibatkan pemanfaatan makhluk hidup (termasuk tanaman, hewan, dan mikrobia) untuk kepentingan manusia. Dalam arti sempit, pertanian juga diartikan sebagai kegiatan membudidayakan jenis tanaman tertentu, terutama yang bersifat semusim. Mata pencarian sebagai petani, merupakan mata pencarian yang paling tua dan paling banyak dilakukan oleh masyarakat. Kegiatan bertani pada awalnya sebatas pada tanaman pangan seperti jagung, ketela, dan lain-lain, namun seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pertanian berkembang dan mencakup semua budidaya tanaman seperti tanaman pangan, tanaman hortikultura, tanaman keras dan lain-lain. Bahkan tanaman yang dulu tidak dibudidayakan sekarang mulai dibudidayakan seperti tanaman lidah buaya, kaktus, lumut, dan lain-lain.

Untuk meningkatkan hasil pertanian, maka pemerintah berusaha membantu para petani dengan mengirimkan tenaga-tenaga penyuluh pertanian, dan dengan memberi berbagai kemudahan dalam mendapatkan modal serta pemasaran hasilnya, bahkan pemerintah lewat instansi terkait telah membentuk organisasi petani yaitu HAKTI (Himpunan Kerukunan Tani Indonesia). Budidaya pertanian dapat dilakukan dengan berbagai macam cara di antaranya adalah dengan:

- a) Intensifikasi yaitu peningkatan produksi padi dengan tanpa menambah faktor produksi terutama tanah intensifikasi dilakukan

dengan banyak cara di antaranya dengan sapta usaha tani yang terdiri dari: pengelolahan tanah yang baik, pengairan yang teratur, pemilihan bibit unggul, pemupukan, pemberantasan hama dan penyakit, pengelolahan pasca panen, dan pemasaran hasil panen.

- b) Ekstensifikasi yaitu usaha meningkatkan hasil pertanian dengan cara menambah faktor produksi terutama tanah dengan cara membuka lahan-lahan baru. Usaha ekstensifikasi banyak dilakukan di luar pulau jawa yang masih memiliki lahan yang luas seperti di Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.
- c) Mekanisasi pertanian yaitu usaha meningkatkan hasil pertanian dengan cara menggunakan mesin-mesin modern yang lebih efektif dan efisien. Contoh: penggunaan traktor.
- d) Diversifikasi pertanian yaitu usaha untuk meningkatkan hasil pertanian dengan cara menanam berbagai macam tanaman di dalam lahan yang sama

2) Perkebunan

Perkebunan ialah usaha pembudidayaan tanaman pada lahan yang luas yang menghasilkan bahan untuk industri. Terdapat dua macam perkebunan: perkebunan rakyat dan perkebunan besar. Jenis tanaman perkebunan ialah karet, kelapa sawit, teh, tembakau, cengkih, cokelat, tebu.

3) Perikanan

Sebagai Negara maritim, Indonesia mempunyai wilayah laut yang luas. Oleh masyarakat, wilayah laut yang luas dimanfaatkan untuk penangkapan ikan dan sebagian digunakan untuk budidaya ikan laut dengan membuat tambak-tambak. Jenis ikan yang dibudidayakan dalam ambak-tambak antara lain: bandeng, udang windu, lobster, dan lain-lain. Selain budidaya ikan laut, didataran juga banyak terdapat waduk dan bendungan yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk budidaya ikan air tawar, baik dengan menggunakan sistem keramba maupun dengan sistem kolam. Jenis ikan yang dibudidayakan dalam

air tawar antara lain: lele, septa, mujair, udang, kakap, nila, gerami, dan lain-lain. Seiring dengan perkembangan zaman, perikanan tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi, tetapi mulai dikembangkan untuk tujuan wisata dan hiasan seperti ikan arwana, koi dan lain-lain. Banyak juga kolam ikan yang dibudidayakan untuk tujuan wisata seperti wisata memancing ikan, lomba menangkap ikan, dan lain-lain. Disamping jenis-jenis ikan yang telah umum dibudidayakan, masyarakat juga mulai membudidayakan jenis ikan yang belum banyak dibudidayakan seperti belut, yuy, dan lain-lain. Perikanan di Indonesia di kelompokan menjadi dua yakni perikanan darat dan perikanan laut.

a) Perikanan Darat

Perikanan darat adalah usaha pembudidayaan dan penangkapan ikan di perairan darat, seperti di sungai, danau, rawa-rawa, sawah, tambak, kolam dan bendungan.

b) Perikanan Laut

Perikanan laut merupakan usaha pemeliharaan dan penangkapan ikan di laut.

4) Peternakan

Selain pertanian, peternak termasuk mata pencarian yang banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia adalah praktek untuk membudidayakan binatang ternak antara lain: sapi, kambing, ayam dan lain-lain. System peternakan diperkirakan telah ada sejak 9000 SM yang dimulai dengan domestikasi anjing, kambing, dan domba. Peternakan semakin berkembang pada masa Neolitikum, yaitu masa ketika manusia mulai tinggal menetap dalam sebuah perkampungan. Pada masa ini pula, domba dan kambing yang semula hanya diambil dagingnya mulai dimanfaatkan susu dan wool-nya, setelah itu manusia juga memelihara sapid an kerbau untuk diambil kulit dan susunya serta memanfaatkan tenaganya untuk membajak tanahnya. Manusia juga mengembangkan peternakan kuda, babi, unta dan lain-lain.

Usaha peternakan smakin meluas dengan banyaknya hewan yang semula belum dibudidayakan, sekarang sudah banyak dibudidayakan seperti: jangkrik, cacing, semut dan lain-lain.

5) Kehutanan

Kehutanan adalah suatu usaha pengelolaan dan pemanfaatan hutan yang hasilnya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan manusia, hutan sering disebut sebagai paru-paru dunia karena saat proses fotosintesis, tumbuhan menyerap karbon dioksida (CO_2) dan memproduksi oksigen (O_2). Dengan demikian kerusakan hutan merupakan ancaman bagi kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

b. Mata Pencarian Penduduk di Bidang Non Pertanian

Adapun bidang non pertanian meliputi perdagangan, pertambangan, perindustrian, pariwisata dan jasa

1) Perdagangan

Pedagang adalah orang yang melakukan perdagangan, memperjualbelikan barang yang tidak diproduksi sendiri, dengan tujuan untuk memperoleh suatu keuntungan. Pedagang dapat dikategorikan menjadi:

- a) Pedagang grosir, beroperasi dalam rantai distribusi antara produsen dan pedagang eceran.
- b) Pedagang eceran, disebut juga pengecer, menjual produk komoditas langsung ke konsumen. Pemilik toko atau warung adalah pengecer.

2) Pertambangan

Pertambangan adalah rangkaian kegiatan mulai dari persiapan, penelitian, pengambilan, dan pemanfaatan barang tambang untuk memenuhi kebutuhan manusia, pengambilan barang tambang pada umumnya diawali dengan eksplorasi. *Ekplorasi* adalah kegiatan penelitian suatu tempat untuk mengetahui kandungan barang tambang dan nilai ekonominya, sedangkan *eksploitasi* adalah kegiatan

pengambilan barang tambang dengan cara pengeboran dan penggalian tempat dimana barang tambang berada, yang dilakukan dengan cara pertambangan terbuka dan pertambangan tertutup.

a) Pertambangan terbuka

Pertambangan terbuka adalah pengambilan barang tambang yang posisi barang tambangnya dekat dari permukaan bumi.

b) Pertambangan tertutup

Pertambangan tertutup adalah pengambilan barang tambang yang posisinya barang tambangnya jauh dari permukaan bumi.

3) Perindustrian

Perindustrian merupakan kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang setengah jadi/barang jadi dengan menggunakan sarana dan peralatan

4) Pariwisata

Keberadaan suatu objek wisata dapat membuka kesempatan kerja bagi banyak sektor lain, misalnya usaha cindramata.

a) Faktor pendukung pariwisata di Indonesia

b) Kondisi alam dan iklim Indonesia yang cukup baik.

c) Peninggalan sejarah yang bernilai tinggi.

d) Adat istiadat kehidupan masa lalu bangsa Indonesia yang beraneka ragam.

e) Pemandangan alam yang indah, sejuk, nyaman.

f) Gajala alam yang unik dan menarik.

g) Sarana dan prasarana wisata yang cukup memadai.

h) Keamanan dan keramahan penduduk.

5) jasa

Jasa adalah orang yang menjual tenaganya, baik tenaga fisik atau tenaga pikiran kepada orang lain dengan mendapatkan imbalan jasa berupa gaji atau upah. Gaji yang diterima oleh para pekerja sesuai dengan kesepakatan dengan pemberi kerja. Pekerja yang diberi balasan secara tetap disebut pegawai tetap, besarnya gaji atau upah

biasanya telah ditetapkan tanpa dipengaruhi oleh volume kerja dan dibayar setiap jangka waktu tertentu (biasanya satu bulan), sedang pekerja harian lepas adalah pekerja yang upahnya disesuaikan dengan volume kerja dan dibayarkan setiap jangka waktu tertentu (biasanya setiap pekan setelah hari kerja). Selain pekerja dengan system diatas, ada juga pekerja yang bekerja dengan system borongan yang menerima upah atau balas jasa sesuai dengan prestasi kerja yang dicapai.

