

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. KAJIAN TEORI

1. *Problem Based Learning (PBL)*

a. *Pengertian Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran *student center*. Proses pembelajaran dengan PBL menghadirkan masalah yang nyata sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat memecahkan masalah serta mencari jalan keluarnya. Nariman & Chrispeels, (2016: 2) menjelaskan pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Prinsip konstruktivisme adalah siswa dapat membangun pengetahuannya melalui masalah yang diberikan. Pedapat di atas juga didukung Huang & Foreign (2012: 122) yang menjelaskan dalam penelitiannya

“Problem-based learning (PBL) is considered a student-centered instruction approach in which inspired students to apply critical thinking through simulated problems in order to study complicated multifaceted, and practical problems that may have or not have standard answers”.

Yew & Goh (2016: 75) menjelaskan PBL merupakan sebuah pendekatan pedagogis yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil terlibat aktif dalam memecahkan masalah. Siswa diberikan kesempatan untuk

memecahkan masalah dalam pengaturan kolaboratif antar siswa, menciptakan model untuk belajar, dan membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan refleksi. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat berlangsung dengan baik.

Dalam PBL masalah yang digunakan adalah masalah yang belum jelas atau masalah yang masih belum terselesaikan. Dengan permasalahan yang masih mengambang tersebut siswa diharapkan dapat lebih mendalami dan mencari pokok-pokok permasalahan sehingga dapat mencari jalan keluarnya. Fogarty (1990: 2) menyatakan bahwa PBL adalah model yang dibangun berdasarkan sebuah masalah nyata di kehidupan dan masih tidak terstruktur, belum jelas serta belum diidentifikasi sehingga menjadikan sebuah situasi yang membingungkan dengan sejumlah masalah lain.

Penerapan model PBL supaya siswa mampu meningkatkan pemahaman dengan mencari, menggali informasi dengan menentukan serta mengenali masalah dan untuk mampu mencari jalan keluar serta menyimpulkan berdasarkan apa yang telah mereka analisis. Graaff (2003: 1) menjelaskan PBL adalah sebuah model pembelajaran dimana sumber pendidikan berasal dari sebuah masalah, jenis masalah yang digunakan menyesuaikan dengan materi dan biasanya adalah masalah pada kehidupan sehari-hari. Masalah yang ada pada kehidupan dikenalkan dan dipelajari sehingga siswa memahami masalah tersebut dan mampu mengetahui cara memecahkannya.

Pengalaman belajar yang didapat sangat penting, dimana pengalaman berperan untuk membangun pengetahuan dan memahami konsep dalam kehidupan mengenai gaya, hak dan kewajiban serta sumber daya alam. Pemahaman mengenai materi disajikan dalam bentuk masalah agar siswa dapat berfikir berdsarkan pengalaman yang telah dialami untuk membentuk pola pikirnya sehingga masalah yang diberikan dapat dipecahkan. Seperti yang dikatakan oleh Ajai, Imoko, & Emmanuel (2013: 132) “*PBL as an instructional strategy based on constructivism, is the concept that learners construct their own understanding by relating concrete experience to existing knowledge where process of collaboration and reflection are involved*”.

Pembelajaran tidak hanya menuntut siswa untuk mendapatkan nilai tinggi dalam pembelajaran tetapi pembelajaran menjadi tempat agar siswa mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pembelajaran menggunakan PBL mendorong siswa untuk memahami permasalahan dan mampu memberikan contoh masalah yang *real*. Kodariyati & Astuti (2016: 4) menjelaskan PBL merupakan salah satu model pembelajaran berbasis masalah yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, disamping itu PBL memungkinkan keterampilan berpikir siswa untuk lebih berkembang.

Siswa diarahkan agar dapat berpikir secara sistematis dan dapat menganalisis keadaan sekitar dan dapat membangun pemahaman dari masalah nyata di sekitarnya. Arends (2010: 326) menjelaskan, pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan dan berpusat

pada siswa yang diatur seperti pada situasi masalah masalah di dunia nyata. Siswa diharapkan dapat mengembangkan cara mereka berfikir berdasarkan apa yang dialami dapat menganalisisnya sehingga dapat menentukan langkah apa yang tepat untuk mereka ambil. Sependapat dengan Arends oleh Taşoglu & Bakaç, (2010; 2410) yang menjelaskan PBL memberikan pengalaman nyata yang mendorong pembelajaran aktif, mendukung konstruksi pengetahuan, dan secara alami mengintegrasikan pembelajaran sekolah dan kehidupan nyata, dan juga PBL memberikan pengaruh positif terhadap pemikiran kreatif, pemecahan masalah, prestasi akademik, sikap, dan proses ilmiah.

Levin (2001: 6) menjelaskan dalam pembelajaran berbasis masalah, masalah dalam kehidupan sehari-hari digunakan untuk memotivasi siswa supaya dapat mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip yang perlu mereka ketahui untuk mengatasi masalah tersebut.

Pembelajaran dengan PBL menuntut siswa untuk berkembang dengan sendirinya melalui pengalaman yang dipelajari sendiri dari masalah. Pembelajaran dengan PBL merupakan pembelajaran yang bersifat *konstruktivisme* atau membangun pemahaman siswa. (Yew & Goh, 2016) menjelaskan “*the underpinning philosophy of PBL is that learning can be considered a “constructive, self-directed, collaborative and contextual” activity*”. Maksudnya filosofi pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran dapat dianggap sebagai aktivitas yang membangun pengetahuan, mandiri, melatih kolaborasi dan kerjasama dan kontekstual.

Sejalan dengan pendapat di atas Rusman (2012: 231) menjelaskan pembelajaran berbasis masalah (PBL) memiliki dasar dari teori konstruktivisme yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman yang ada di lingkungan dapat didaptkan oleh siswa dengan berinteraksi. Masalah dijadikan sumber belajar untuk menjadi referensi belajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dari materi.
- 2) Siswa mendapatkan rangsangan dari masalah secara langsung yang menyebabkan timbul minat siswa untuk belajar. Rangsangan yang didapat siswa menyebabkan suasana untuk mencari cara mengurangi kecemasan atau rasa ketidaknyamanannya sehingga siswa dapat mencari cara untuk keluar dari suasana tersebut.
- 3) Pembelajaran dan pengalaman terjadi melalui proses kolaborasi antara pengalaman dan pembelajaran. Maksudnya pengetahuan yang ada pada siswa merupakan hasil dari apa yang telah didapatkan dari pembelajaran dan pengalaman yang telah dijalani.

Pembelajaran dengan PBL juga mengharuskan kerjasama antar siswa untuk mendapatkan hasil yang optimal. Pembelajaran dengan PBL juga akan mempengaruhi sikap kerjasama siswa. Kelompok yang bekerjasama dengan baik akan memiliki hasil yang lebih memuaskan daripada kelompok yang kerjasamanya kurang.

Pendidikan mengharapkan manusia dapat memecahkan permasalahan kehidupan yang ada di kehidupan sekitar. Siswa yang mempelajari konsep melalui pengalaman langsung akan lebih paham sehingga menerapkannya secara langsung di kehidupan. Levin (2001: 7) menjelaskan, jika siswa yang mempelajari konsep akan lebih cenderung mereka gunakan untuk mempertahankan pengetahuan dan akan menerapkannya dengan tepat. Pemilihan model dan pendekatan yang sesuai sangat mendukung pemahaman mengenai sebuah masalah dan bagaimana cara memecahkannya dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik. Setelah permasalahan tersebut tersampaikan permasalahan tersebut dapat dipahami dan menjadi pengetahuan bagi siswa. Materi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah adalah materi yang berisikan tentang teori dan konsep maka pada tema kayanya negeriku sub tema dua yang berisikan tentang hak dan kewajiban, gaya dan sumber energi serta sumber daya alam dalam kehidupan dirasa sesuai dengan penelitian ini.

Siswa yang sudah terbiasa dengan berbagai masalah dan dapat memecahkan, maka pengetahuan akan semakin berkembang dan dapat menghadapi tantangan di dunia nyata. Rusman (2012 : 232) menjelaskan PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kecerdasan yang dimiliki siswa untuk menghadapi masalah terhadap tantangan di kehidupan nyata. Pendapat di atas didukung juga oleh Arends (2012 : 397) yang menjelaskan bahwa PBL dirancang untuk membantu siswa mengembangkan

pemikiran, pemecahan masalah, dan intelektual mereka. Pada dasarnya PBL merupakan pembelajaran yang dirancang untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Melalui PBL diharapkan siswa mampu untuk mengembangkan intelektual dan pemikiran melalui pencarian informasi agar masalah yang diberikan dapat terselesaikan.

Pembelajaran dengan menggunakan PBL sangat membantu siswa untuk mengembangkan pemikiran yang dimiliki seperti pemahaman konsep. Arends (2010: 326) menjelaskan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam masalah membantu untuk mengakses pengetahuan sebelumnya dan mengarah pada pemahaman mendalam. Disamping itu PBL juga dapat berpengaruh pada kerjasama siswa. Pembelajaran dengan PBL menyebabkan siswa dapat berinteraksi dengan temannya. Dalam penelitian yang telah dilakukan Huang & Foreign (2012) dalam setting kelas PBL, siswa tidak hanya termotivasi dan terinspirasi dengan belajar secara kolektif dan kooperatif, namun juga mengembangkan ikatan pertemanan yang berharga.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan PBL merupakan pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. PBL mengharuskan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah bersifat *konstruktivisme*, yaitu bersifat membangun pengetahuan dengan sendirinya melalui pengalaman yang didapatkan ketika belajar. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pemikiran siswa lebih berkembang dalam memahami

masalah. Dalam pembelajaran guru berperan menjadi fasilitator, pemandu, pelatih serta mentor bagi siswa.

Problem based learning merupakan model dalam pembelajaran yang mana proses tersebut bersumber dari masalah sehari-hari. Masalah dalam kehidupan sehari-hari disajikan pada siswa dengan tujuan memahami permasalahan tersebut. Selanjutnya, dari pemahaman tersebut siswa mampu memberikan solusi atau pemecahan. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Pemahaman siswa tersebut didapatkan dari proses-proses yang dilakukan ketika berdiskusi dengan teman, mencari informasi sampai dengan menarik kesimpulan. Selain pemahaman PBL juga sangat baik terhadap kerjasama siswa. Dengan bekerja dalam kelompok siswa diwajibkan mengerti tugasnya dan harus memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikannya.

b. Karakteristik PBL

Berbeda dengan pembelajaran lainnya, pembelajaran dengan PBL adalah pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai sumber belajar. Masalah yang dimaksudkan disini adalah masalah yang digunakan guru untuk pembelajaran. Guru memberikan bimbingan dan arahan tentang cara memecahkan masalah. Bimbingan dari guru diharapkan agar siswa mengerti dan dapat menganalisis serta mencari jalan keluar sehingga dapat menyimpulkan dengan pendapat mereka. Proses pembelajaran dengan PBL memiliki karakteristik yang menyebabkan PBL berbeda dengan pembelajaran

lain. Arends (2010: 326) menjelaskan karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Poin awal untuk pelajaran dengan PBL adalah masalah yang menarik. Isi pembelajaran diatur mengenai masalah dan bukan disiplin akademis.
- 2) Siswa mencari solusi realistis untuk masalah dunia nyata. Masalah yang memusatkan perhatian siswa dan menimbulkan pertanyaan dan siswa kemungkinan akan bertemu di kemudian hari dalam kehidupan.
- 3) Siswa lebih baik mendapatkan dengan terlibat aktif terlibat dalam pembelajaran melalui penyelidikan, investigasi, dan pemecahan masalah daripada hanya melalui membaca dan mendengar.
- 4) Siswa mengeksplorasi sejumlah perspektif pada beberapa disiplin ilmu saat terlibat dalam penyelidikan PBL.
- 5) Pembelajaran terjadi dalam konteks kelompok belajar kecil, lima atau enam anggota.
- 6) Siswa menunjukkan pembelajaran mereka dengan menciptakan produk, hasil dan presentasi. biasanya, mereka menyajikan hasil pekerjaan mereka kepada teman sebaya dan tamu undangan dari kelas lain atau komunitas.

Pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran membutuhkan guru sebagai pembimbing dan mengarahkan siswa. Guru memfasilitasi siswa dengan permasalahan sehari-hari, untuk dicari jalan keluar berdasarkan persektif dari siswa. Karakteristik PBL memiliki sesuatu yang membedakan dengan model lain. Hmelo-Silver and Eberbach (2012: 7) yang menjelaskan

karakteristik PBL adalah : 1) Untuk mempromosikan pemikiran yang fleksibel, 2) masalah harus kompleks, 3) tidak terstruktur, dan terbuka; 4) untuk mendukung motivasi intrinsik, mereka juga harus realistis dan terhubung dengan pengalaman peserta didik.

Dari pendapat di atas PBL memiliki karakteristik yang mendukung siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kerjasama siswa. Ketika siswa diberikan masalah dan mulai untuk mencari informasi bersama kelompok dan menganalisis permasalahan pemahaman dan kerjasama siswa sangatlah diperlukan. Diskusi dalam kelompok dan menentukan tugas anggota dapat membiasakan siswa untuk saling bekerjasama.

c. Keunggulan dan kekurangan PBL

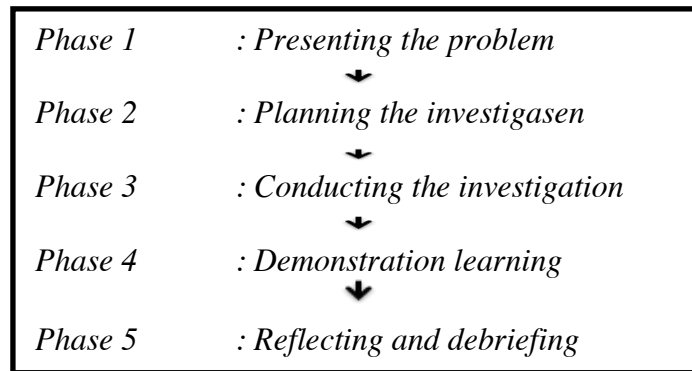
Pembelajaran berbasis masalah pada awalnya digunakan pada kegiatan medis dengan harapan akan meningkatkan pembelajaran mandiri dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah mereka. Seiring perubahan jaman PBL semakin banyak digunakan karena memiliki berbagai keunggulan. Levin (2001:2) menjelaskan berbagai manfaat dari PBL antara lain :1) *Ability to be critical thinkers*, 2) *Skills to analyze and solve complex, real-world problems*, 3) *Expertise in finding, evaluating, and using information resources*, 4) *Ability to work cooperatively in groups* 5) *Skills to communicate orally and in written form*, 6) *Interest in being lifelong learners and role models for students*.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan PBL mempunyai kelebihan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kerjasama. Dari berbagai manfaat PBL di atas dapat disimpulkan jika manfaat PBL yaitu: (1) kemampuan untuk menjadi pemikir kritis, (2) keterampilan untuk menganalisis dan memecahkan masalah dunia nyata yang kompleks, (3) keahlian dalam menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber informasi, (4) kemampuan bekerja sama dalam kelompok (5) keterampilan untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis.

Pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya, dan ini menjadikan sebuah tantangan bagi guru untuk memecahkannya. Kekurangan PBL adalah sebagai berikut: (1) ketika siswa kesulitan dalam memecahkan masalah dan siswa kurang antusias dalam mempelajari siswa akan merasa malas mencoba, (2) *problem based learning* membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan, (3) tanpa adanya penjelasan dari guru tentang tujuan memecahkan masalah siswa tidak mau untuk mempelajari dan mencobanya.

d. Tahapan-tahapan PBL

Pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Arends (2010: 333) menjelaskan sintaks PBL sebagai berikut:



Gambar 1. Sintaks PBL

Maksud dari gambar di atas adalah PBL mempunyai lima tahapan dalam pelaksanaannya yaitu:

a. Menyajikan masalah

Pelajaran atau kegiatan PBL diawali dengan pengenalan masalah yang agak tidak terstruktur dan masalah yang kompleks. Pengenalan harus dijalankan dengan hati-hati sehingga siswa dapat memunculkan rasa ingin tahu mereka. Selama fase pelajaran ini, guru juga dapat meminta siswa mendiskusikan apa yang sudah mereka ketahui tentang masalahnya. Diskusi Dapat dilakukan baik dengan seluruh kelas atau dalam kelompok kecil.

b. Merencanakan investigasi

Sebagian besar bentuk PBL mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok untuk merencanakan penyelidikan mereka dan memutuskan jenis sumber daya yang perlu dikumpulkan atau dikonsultasikan bersama dengan guru. Terkadang guru memberikan kriteria dan contoh untuk memandu perencanaan siswa.

c. Melakukan Investigasi

Dalam kebanyakan kasus, setiap siswa akan melakukan penelitian tentang informasi dan kemudian melaporkannya kembali dengan anggota kelompok pembelajaran mereka yang lain. Guru dan siswa memonitor kemajuan kelompok saat penyelidikan berlangsung. Biasanya, pemeriksaan atau tolak ukur diidentifikasi dalam rencana pembelajaran. Siswa diajarkan untuk memantau diri mereka sendiri, pemahaman mereka, dan strategi belajar mereka.

d. Mendemonstrasikan Belajar

Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari dan diskusikan satu sama lain. Hasil akhir dari diskusi dipresentasikan didepan kelas dan mendapatkan komentar dari guru dan kelompok lain.

e. Refleksi

Refleksi pada proses pemecahan masalah merupakan bagian integral dari pembelajaran berbasis masalah. Refleksi merupakan bagian penting bagi siswa untuk merenungkan pengetahuan yang diperoleh dan keterampilan yang mereka dapatkan, apa strategi pembelajaran yang mereka gunakan, dan kontribusi yang telah mereka berikan pada kelompok belajar mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep dan pemahaman yang telah mereka dapatkan. Semua anggota kelompok belajar juga harus berpartisipasi

dalam proses refleksi dan mengeksplorasi seberapa baik mereka bekerja sama.

Dari pendapat di atas dapat dituliskan *sintaks* pembelajaran dengan PBL yaitu:

- a. Siswa diberikan penjelasan tujuan pembelajaran, pentingnya pembelajaran dan memberikan motivasi siswa agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Siswa dibantu guru mendefinisikan dan membagi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Siswa diminta mengumpulkan informasi yang sesuai, mengumpulkan data, hipotesis, dan mencari pemecahan masalah.
- d. Siswa merencniswaan serta menyiapkan hasil diskusi dan membagi tugas dengan temannya untuk presentasi.
- e. Siswa dan guru untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka

Dari penjelasan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* merupakan model pembelajaran *cooperative* berbasis masalah nyata atau *real* yang menuntut siswa untuk berfikir secara kritis berdasarkan apa yang telah mereka analisis sehingga mereka dapat mencari jalan keluar atau pemecahan dari masalah tersebut. *Problem based learning* mengharapkan siswa untuk berpikir lebih kritis. *Problem based learning* membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar karena PBL merupakan pembelajaran yang berpusat

pada siswa dan mengharapkan mampu mengetahui, menganalisis dan mencari jalan keluar secara sistematis menggunakan ilmu dan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya, serta mengharapkan siswa dapat mengaplikasikan di dunia nyata ketika menemui permasalahan di kehidupannya.

2. *Role Playing*

a. *Pengertian Role Playing*

Model *role playing* awal mulanya dikemukakan pada tahun 1920an. Teori tentang *role playing* bersifat sandiwara, sosiologis serta imajinatif. Moreno, (1995: 54-55) menjelaskan filosofi dasar psikodrama dapat meningkatkan pertumbuhan, kreativitas, dan produktivitas yang dihasilkan dari hubungan seseorang dengan orang lain. Moreno juga menjelaskan jika *role playing* merupakan salah satu cara yang efektif yang dapat dipergunakan dalam pengembangan kelompok, belajar dan psikorapi. Oleh karena itu, tujuan sesi psikodrama untuk membentuk iklim kelompok di mana komunikasi intensif dapat terjadi. Selanjutnya Schafer (2016: 3) juga menjelaskan bermain peran adalah ketika siswa memainkan peran sebagai orang lain untuk dan bertindak seperti skenario yang telah disusun sehingga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, peningkatan partisipasi, peningkatan kemampuan berbicara di masyarakat dan peningkatan pengetahuan.

Bermain peran yang dimaksud adalah bermain dengan memainkan peran orang lain untuk saling berinteraksi. Dananjaya (2011: 122) menjelaskan jika *role playing* merupakan gambaran mengenai suatu kondisi tertentu pada suatu keadaan

dalam bermasyarakat melalui skenario. Dengan memainkan peran dari orang lain mereka akan lebih mengeksplorasi berbagai keterampilan yang mereka miliki untuk disesuaikan dengan karakter apa yang mereka dapatkan dan mereka peragakan dalam permainan. Pendapat tersebut diperjelas oleh Joyce (2011:270) sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpura-pura memainkan peran yang terlibat dalam pengalaman kehidupan sehari-hari.

Taniredja (2011: 39) menjelaskan *role playing* merupakan gambaran mengenai suatu kondisi dalam kehidupan dengan mendramatisasikan situasi sosial yang mengandung problem didalamnya supaya dapat dipecahkan. Pendapat tersebut didukung Roli Rai (2014: 29) menjelaskan *role playing* membantu siswa mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan menggunakan masalah dan kemudian mendiskusikannya dan dengan bermain peran siswa dapat mengeksplorasi perasaan, nilai dan strategi pemecahan masalah. Pendapat tersebut juga didukung oleh Rogers & Evan (2008: 53) yang menyatakan bahwa bermain peran sangat penting bagi pengalaman belajar siswa-siswa karena membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, bekerja sama dengan rekan-rekan mereka, berinteraksi dengan orang lain dan juga untuk memperbaiki perkembangan bahasa mereka.

Dalam belajar tidak semua dapat dipelajari dengan duduk mendengarkan penjelasan dari guru namun dapat juga dengan praktek langsung. Roli Rai (2014) juga menjelaskan bahwa *role playing* sebagai model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan sosial di kehidupan. Dimana teori berfungsi sebagai dasar

acuan dan praktek merupakan perwujudan perilaku yang nyata. Dengan mempraktekkan beberapa materi dalam kehidupan yang telah disisipkan dalam naskah drama dan diharapkan siswa lebih paham tentang teori yang diberikan dan dapat mengimplementasikannya. Contoh materi yang dapat digunakan dalam pembelajaran *role playing* adalah konsep mengenai energi dan gaya, hasil bumi serta hak dan kewajiban sebagai warga negara. Sebelum siswa membuat naskah siswa diberikan waktu untuk berdiskusi dan menganalisa tentang lingkungan sekitar. Guru memberikan petunjuk mengenai kegiatan apa saja yang dimasukkan ke dalam naskahh drama sehingga materi pembelajaran dapat diintegrasikan dengan drama yang dibuat.

Proses pembelajaran yang menggunakan Model *role playing* memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran karena secara tidak langsung akan dimengerti seiring memainkan peran yang didapat. Huda (2014 : 209) menjelaskan *role playing* merupakan sebuah cara yang diambil dengan menggunakan penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Melalui diskusi dalam pembuatan naskah serta penghayatan dalam memainkan peran siswa dapat memahami. Belajar dengan bermain peran materi akan lebih dipahami karena siswa dan kelompoknya mencari bahan untuk membuat naskah, berdiskusi serta mempraktekannya secara langsung dalam drama. Pembelajaran *role playng* dengan menggunakan naskah drama yang terstruktur akan memberikan pengalaman yang baik dalam belajar. Pendaat ini juga didukung agell,et al. (2015: 13) yang menjelaskan role playing merupakan

model pembelajaran aktif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi.

Role playing merupakan model yang mendukung siswa untuk dapat berfikir bagaimana untuk memecahkan masalah dan mengambil peran yang berbeda dalam cerita. Hou (2012: 219) menjelaskan bahwa *role playing* mengharuskan siswa untuk berfikir tentang bagaimana ia memecahkan masalah dan mengharuskan mereka mengambil peranan yang berbeda dan menghadapi masalah yang tidak terstruktur dalam cerita yang melibatkan peran yang diberikan. Tomkins (1998: 1) bermain peran akan meningkatkan hubungan interpersonal dan hubungan antar siswa. Dalam permainan peran peserta harus menerima tugas dan tanggung jawab atas peran dan fungsinya, dan melakukannya yang terbaik. Imajinasi dan penghayatan siswa akan terbentuk dengan memainkan peran sebagai orang lain. Pendapat diatas didukung oleh Yuthas (2001: 64) yang menjelaskan siswa akan bekerja bersama untuk mempelajari informasi konseptual yang kompleks dan pada saat yang sama bersenang-senang, mengembangkan keterampilan interpersonal, dan meningkatkan persepsi mereka tentang diri.

Bermain peran memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengaitkan pengalaman sehari-hari dengan pembelajarn yang didapatkannya. Siswa dapat memahami diri sendiri dan lingkungan serta menemukan konsep dalam pembelajaran secara tidak langsung. Seperti yang dijelaskan chesler & fox (1966: 3) dalam bukunya “*role playing provides the student with a dramatic confrontation and clarification of (1) his relations with others, (2) his*

information about and expectations of society, (3) his evaluation of himself and his life style, and (4) the ways in which academic material may be relevant to his daily tasks”.

Dalam melakukan kegiatan bermain peran selain untuk menyampaikan materi juga dapat untuk melatih perasaan, emosi dan penghayatan. Emosi yang ada pada diri siswa diharapkan dapat digunakan dengan baik untuk menghayati peran yang dimainkan. Emosi siswa saat bermain peran terlihat ketika siswa sudah mulai memainkan perannya. Verduci (2000: 88) berpendapat *role playing* memiliki hubungan erat dengan pendidikan sikap dan pendidikan moral. Pendapat diatas diperkuat oleh Jolliffe (2007: 23) menjelaskan *role playing* merupakan model yang dapat digunakan untuk melatih emosi atau perasaan dan dapat digunakan untuk mengetahui emosi siswa. Dengan memainkan peran diharapkan siswa dapat menghayati sehingga dapat memberikan pengalaman dan menjadikannya sebuah pembelajaran.

Banyak manfaat yang bisa didapatkan dari pembelajaran dengan model *role playing*. Berbagai kemampuan dapat didapatkan siswa melalui pembelajaran bermain peran. Awbrey, et al (2008: 33) menjelaskan bermain peran adalah bentuk lain dari pengajaran keterampilan sosial pada siswa-siswa. Melalui *role playing*, siswa dapat melakukan berbagai cara untuk meningkatkan keterampilan sosial di lingkungan. Sependapat dengan pendapat tersebut Wee, Shin, & Kim (2013: 55) menjelaskan bahwa *role playing* memiliki banyak manfaat dan dianggap sebagai salah satu Model terbaik untuk membantu meningkatkan

kompetensi kognitif, sosial, dan emosional siswa-siswa. *Role playing* meningkatkan pembelajaran bahasa siswa, keterampilan komunikasi, dan pemahaman tentang sikap subjek tertentu, seperti sains, matematika, dan sejarah yang termasuk dalam ranah kognitif.

Role playing juga mempromosikan keterampilan pemecahan masalah interpersonal, kesadaran diri, memahami perasaan orang lain, mengekspresikan perasaan mereka sendiri, bersikap empati terhadap orang lain, dan mengendalikan emosi mereka sebagai kompetensi sosial dan emosional. Melalui memerankan kisah atau adegan orang lain siswa dapat membuat sebuah gagasan melalui perasaan yang didapat dari pengalaman orang lain yang diperankan sehingga mereka dapat meningkatkan empati. Melalui proses tersebut siswa dapat mengintegrasikan emosi serta pikiran menjadi pengetahuan baru.

Selain memiliki manfaat di ranah kognitif, sosial dan emosional pembelajaran dengan *role playing* juga memberikan dampak kepada kerjasama antar siswa. Burenkova., et al (2015: 5) menjelaskan bahwa pengetahuan siswa berkembang melalui pertukaran pendapat tiap individu tentang masalah, serta proses kerja kolektif dan kreatif yang terorganisir dengan baik. Pendapat tersebut memberikan penekanan jika *role playing* bukanlah pembelajaran konvensional yang kesuksesan pembelajaran hanya ditentukan oleh guru.

Sukses atau tidaknya pembelajaran dengan *role playing* sangat dipengaruhi oleh siswa, bukan semata-mata ditentukan oleh guru seperti di pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan *role playing* dapat

meningkatkan semangat siswa dalam belajar. dan juga memfasilitasi siswa siswa untuk bekerjasama dan lebih memahami pembelajaran. Çerkez (2012: 2) menjelaskan *role playing* memfasilitasi dalam pembelajaran dan memberikan antusiasme untuk mempraktikkan pengetahuan dan saling bekerja sama dalam kelompok. *Role playing* juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memperkuat pengetahuan pedagogis dan professional serta dapat mendukung kerja tim dan keterampilan interpersonal peserta didik.

Model *role playing* memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan pemikiran untuk bekal masa depannya. Burenkova et al., (2015: 1) memberikan penjelasan melalui penelitiannya bahwa pengenalan *role playing* dalam proses pembelajaran akan mendekatkan diri pada kondisi objektif dan sosial dari aktivitas profesional masa depan. Selanjutnya, *roleplaying* juga dapat memberikan peningkatan kualitas pendidikan siswa, yaitu motivasi kematangan dalam suatu proses pendidikan, kemahiran, kemampuan untuk menetapkan dan mencapai tujuan. Pendapat di atas menekankan *role playing* merupakan model yang mendukung siswa agar memiliki keterampilan lebih untuk menyiapkan masa depannya agar menjadi manusia yang seutuhnya.

Dari bebrapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan *role playing* adalah sebuah model *cooperative* yang termasuk kedalam kategori pembelajaran sosial dan siswa mencoba memeragakan atau memerankan peran menjadi orang lain untuk dapat saling berinteraksi dan menangkap makna dari apa yang diperagakan. *Role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dirinya

dan mengekspresikan kreativitas dengan imajinasi mereka sesuai dengan karakter yang mereka dapatkan dan juga mengekspresikan aspek kepribadian lainnya. *Role playing* merupakan model yang sangat efektif untuk dapat meningkatkan aspek kognitif, sosial dan emosional siswa.

Role playing dirasa tepat untuk pembelajaran. Para ahli memaparkan jika *role playing* dapat memberikan pemahaman kepada siswa dikarenakan dalam belajar siswa langsung mempraktekannya dengan permainan. Ini memberikan dampak yang baik karena sikap dan pemahaman tidak hanya didapat melalui pembelajaran dari buku. Sikap toleransi dan kerjasama antar siswa dapat terbentuk melalui proses yang ada dalam *role playing*. Dengan saling bekerjasama siswa dapat melakukan permainan drama yang baik.

b. Langkah-langkah *Role playing*

Role playing dimainkan dalam beberapa rangkaian tahapan sebagai berikut; (1) menguraikan sebuah masalah, (2) memeragakan, dan (3) mendiskusikan masalah. Masalah dikenalkan terlebih dahulu oleh guru supaya tidak terjadi salah pemahaman dan salah persepsi, masalah apa dan bagaimana karakteristik dari masalah tersebut disampaikan supaya siswa mengetahui maksud dari masalah diatas. Selanjutnya adalah pembagian tugas. Beberapa siswa bertugas sebagai pemeran sedang yang lain mengamati teman yang memainkan peran. Siswa yang mendapatkan peran mulai menempatkan dirinya dalam posisi orang lain dan mencoba berinteraksi dengan orang lain yang juga mendapatkan tugas sebagai pemeran. Semua ekspresi yang merupakan bagian kehidupan juga

dilibatkan dalam praktik pemeranan ini. Sebelum melakukan permainan hendaknya guru mengenalkan masalah dan menjelaskan tujuan mempelajarinya. Penjelasan yang diberikan guru merupakan hal yang sangat penting karena siswa harus mengetahui apa pentingnya mereka mempelajari sebelum memainkan.

Sebelum memainkan peran siswa harus diberikan penjelasan tentang tahapan dalam *role playing* supaya tidak terjadi kesalahan dan dapat menghambat proses pembelajaran. Jeanine dkk (1996 : 292-296) menjelaskan tahapan *role playing* sebagai berikut.

“1) Warming up the class, 2) choosing the first set of participants, 3) establishing the problem, characters and setting, 4) preparing the observers, 5) role playing the first scene, 6) stopping action for discussion and evaluation, 7) revising scene with new players, 8) stopping again action for discussion and evaluation, repeated revising and stopping action for discussion as necessary, 10) generalizing about the experience”.

Uno (2009 : 37) menjelaskan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, antara lain 1) pemanasan, 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat, 4) menata panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pendapat ini juga didukung oleh Joyce (2009: 33) yang menjelaskan *tahapan role playing* sebagai berikut :

Tabel 1. Struktur dan tahapan *role playing*

Tahap pertama: Memanaskan suasana kelompok	Tahap kedua: Memilih partisipan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi dan memaparkan masalah 2. Menjelaskan problem atau masalah yang akan di pelajari 3. Menafsirkan masalah 4. Menjelaskan apa itu <i>role playing</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis tokoh 2. Memilih pemeran
Tahap ketiga: Mengatur setting	Tahap keempat : Mempersiapkan peneliti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatur sesi-sesi tindakan 2. Kembali menegaskan peran 3. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memutuskan apa yang akan dicari 2. Memberikan tugas pengamatan
Tahap kelima: Pemeranan	Tahap keenam: Berdiskusi dan mengevaluasi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai <i>role play</i> 2. Mengukuhkan <i>role play</i> 3. Menyudahi <i>role play</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) 2. Mendiskusikan fokus-fokus utama mengembangkan pemeranan selanjutnya
Tahap ketujuh: Memerankan kembali	Tahap kedelapan : Diskusi dan evaluasi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memainkan peran yang diubah 2. Memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagaimana tahap enam
Tahap kesembilan: Berbagi dan menggeneralisasikan pengalaman	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul. 2. Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku 	

Dari ulasan ahli di atas, bermain peran adalah salah satu cara membelajarkan kehidupan sosial. Siswa dapat mengeksplorasi diri untuk mempelajari lingkungan secara sosial melalui *role playing*. *Role playing* dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Bermain peran sebagai Model dalam pembelajaran diawali dari guru yang

memperkenalkan mengenalkan dan menjelaskan permasalahan, serta tujuan mempelajari permasalahan tersebut.

Kemudian memilih untuk melaksanakan *role playing*, dilanjutkan dengan memilih partisipan. Partisipan tersebut dipilih untuk memainkan untuk memainkan peran berdasarkan cerita yang telah dipersiapkan. Tokoh-tokoh dalam cerita yang disajikan dianalisa untuk kemudian dimainkan dalam sajian drama sederhana.

Sebelum siswa memainkan peran, guru membimbing siswa untuk mengamati apa yang terkandung dalam cerita yang diperankan tersebut. Guru mengarahkan untuk men-setting tempat sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk mengoptimalkan ekspresi dari cerita tersebut.

Setelah peran dimainkan oleh siswa, guru bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi. Kelebihan dan kekurangan siswa dalam memainkan peran dapat. Jalannya cerita dan pemahaman atas cerita tersebut secara bersama-sama dilakukan agar makna cerita tersebut sampai kepada siswa. Setelah melakukan refleksi, kelompok siswa lain yang telah dipersiapkan partisipannya memainkan cerita yang sama. Kelompok lain dipersiapkan sebagai pengamat mengenai cerita yang diperankan, untuk kemudian direfleksikan kembali.

c. Kelebihan Model *Role playing*

Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memiliki banyak manfaat. Selain untuk memahami materi *role playing* juga dapat membentuk

sikap dan karakter siswa dalam pembelajaran. Doorn & Kroesen, (2013) menjelaskan jika pembelajaran yang menggunakan *role playing* dapat dijalankan dengan efektif dan siswa mampu mendapatkan banyak hal, antara lain: (1) mencapai wawasan ke dalam diri mereka sendiri, (2) mengklarifikasi nilai-nilai mereka, dan (3) mengarahkan atau mengubah tingkah lakunya. Çerkez, Altinay, Altinay, & Bashirova, (2012: 2) juga menjelaskan bahwa *role playing* memberikan fasikitas pada siswa untuk mempraktikkan pengetahuan dan saling bekerja sama antar anggota kelompok.

Selain manfaat di atas Majid (2013: 207-208) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan model *role playing*, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Bermain peran dapat menjadi bekal dalam kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui bermain peran siswa memainkan secara langsung peran yang didapat.
- 3) Bermain peran dapat meningkatkan keberanian siswa.
- 4) Dengan bermain peran dapat memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- 5) Bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran.

Djamarah (2013: 89) juga memberikan penjelasan bahwa penggunaan model bermain peran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang didramakan.
- 2) Siswa akan terlatih berfikir kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan sendiri.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain itu, penerapan model *role playing* ini juga menekankan siswa aktif dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 61) menyatakan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran dapat dilihat dalam hal sebagai berikut.

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah,
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya,
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,

- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis,
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang disajikan di atas, *role playing* merupakan model yang memberikan kesempatan bagisiswa untuk saling bekerja sama dengan kelompok lain dan juga untuk saling mempraktikkan langsung pengetahuannya. Selain itu *role playing* juga memiliki kelebihan lain diantaranya, (1) bermain peran dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, (2) bermain peran dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui bermain peran siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, (3) bermain peran dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (4) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6) bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain, (7) membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

d. Kekurangan Model *Role playing*

Disamping memiliki kelebihan, *role playing* juga mempunyai kelemahan. Majid (2013: 208) menyatakan bahwa beberapa kekurangan dalam menggunakan model *role playing* sebagai model pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran tidak selalu tepat dan sama seperti dilapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik membuat tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan bermain peran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, model *role playing* yang dimaksud adalah pembelajaran cooperative yang mengharuskan siswa aktif dalam pembelajaran dan memiliki peran untuk memainkan sebagai orang lain dan dapat memahami makna dan pesan apa yang diperankan bersama anggota kelompok. *Role playing* juga memberikan pengaruh terhadap kerjasama dan pemahaman konsep. Dengan memainkan peran siswa diharapkan memahami dan mengerti apa yang disampaikan pada materi.

3. Peran Pembelajaran PBL dan *Role Playing*

Peran Pembelajaran *Problem Based Learning*

- a. Peran pembelajaran *problem based learning* terhadap kerjasama siswa

Problem based learning merupakan pembelajaran dimana siswa belajar secara berkelompok dalam kelas. PBL merupakan sebuah pembelajaran yang digunakan menggunakan masalah nyata untuk dicari jalan keluarnya. Pembelajaran dengan PBL selain meningkatkan kemampuan kognitif siswa juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dikarenakan siswa saling bekerja sama dalam mencari referensi dan pembagian tugas dalam kelompoknya. Safrina

& Saminan (2015: 312) dalam penelitiannya menjelaskan “*PBL effectively to improve student achievement, social skills, as well as tackling misconceptions students significantly*”. Maksudnya adalah PBL dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar siswa serta dapat meningkatkan kemampuan sosial mereka. Pembelajaran akan menjadi efektif ketika siswa dapat membangun dan bekerja bersama-sama melalui interaksi sosial dalam pembelajaran yang mandiri.

Dalam proses pembelajaran berbasis masalah siswa semestinya dapat berkembang dengan maksimal, baik dari pengetahuan serta sikap siswa. Siswa hendaknya memiliki sikap sosial yang baik sehingga dalam pembelajaran berkelompok pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Jarolimek (1982: 6) menjelaskan keterampilan yang perlu dimiliki siswa antara lain antara lain adalah *a) living and working together, taking turns respecting the right, being social sensitive, b) learning self-control and self direction , c) sharing ideas and experience with others*. Dari pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan jika keterampilan sosial memuat aspek-aspek untuk saling bekerja sama dalam hidup serta dapat memiliki interaksi dengan baik.

Pembelajaran kelompok dengan PBL diyakini dapat merangsang peserta didik untuk melatih sikap kerjasama dalam tim. Awang & Ramly (2008: 335) menjelaskan dalam penelitiannya jika pembelajaran dengan PBL dapat membantu mengembangkan kemampuan keterampilan sosial siswa dalam bekerja sama serta mampu meningkatkan siswa untuk dapat berfikir secara kreatif. Dengan pembelajaran berbasis masalah yang nyata dan kompleks maka pengalaman belajar

siswa akan bertambah. Pengalaman pembelajaran dengan PBL akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja bersama, mengembangkan rasa kerja tim.

Kerjasama siswa dalam PBL dapat berlangsung ketika siswa melakukan diskusi bersama kelompok, penulisan laporan secara kelompok hingga pembagian tugas saat berlangsungnya diskusi. Dalam kegiatan tersebut siswa saling berbagi tugas dalam melakukan referensi dan melakukan investigasi. Dengan berbagi tugas siswa diharapkan mampu memiliki tanggung jawab sehingga tugas dapat terselesaikan dengan baik. Berbeda dengan pembelajaran yang bersifat kompetisi, pembelajaran dengan PBL dibuat untuk mendorong siswa supaya dapat bekerja dalam tim yang didalamnya memiliki hubungan saling ketergantungan antara anggota untuk mencapai tujuan bersama (Zeki & Kuma, 2009: 1327).

- b. Peran pembelajaran *problem based learning* terhadap pemahaman konsep siswa

Guru harus memilih model yang tepat dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah model yang dirasa efektif untuk membantu siswa belajar secara aktif dari pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dan konsep yang sebelumnya dipelajari di kelas serta dapat membuat siswa berfikir secara kreatif. Maksudnya siswa dapat mengembangkan pemikirannya berdasarkan apa yang telah mereka ketahui berdasarkan referensi yang telah didapatkan. *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang memerlukan kelompok dan menuntut siswa bekerja secara

bersama dengan menggunakan masalah nyata dan pengalaman yang ada dalam lingkungan sekitar. Oleh karena itu, untuk memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam materi saat mereka bekerja sama dengan orang lain untuk menerapkan konsep dalam konteks kehidupan nyata (Chen, 2013: 73).

Probelem based learning memfasilitasi siswa untuk mengeksplere sumber belajar dan cara belajar secara kreatif. Pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan berbagai kemampuan siswa dan juga memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan baik. Awang & Ramly (2008: 334) Setelah ide-ide kreatif dihasilkan, ada teknik tambahan yang berguna untuk ide besar yang akan tumbuh menjadi konsep atau solusi yang produktif.

Problem based learning akan efektif dalam meningkatkan level kognitif siswa, atau dengan kata lain, prestasi akademik dan tingkat konstruksi konsep mereka. Taşoğlu & Bakaç (2010: 2413) menjelaskan jika PBL lebih efektif dalam mengembangkan konseptual siswa dibanding dengan pembelajaran secara tradisional. Sependapat dengan pendapat di atas Safrina & Saminan (2015: 317) aplikasi model mempengaruhi pengembangan model konseptual siswa PBL secara positif dan membuat kesalahpahaman siswa tetap rendah, selanjutnya juga dijelaskan adanya perbedaan yang signifikan daalam kelas yang menggunakan PBL dengan kelas konvensional pada hasil belajar siswa. Dengan konsep yang semakin baik maka nilai siswa didalam kelas pun juga akan mengalami peningkatan.

c. Peran pembelajaran *role playing* terhadap kerjasama siswa

Mempromosikan pengajaran yang sukses adalah tujuan dari pendidikan. Selain memberikan pembelajaran yang membangun konsep pembelajaran juga harus menanamkan nilai dan melatih sikap sosial siswa. *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswanya bisa mempelajari sikap sosial. Salah satu sikap sosial yang dapat dipelajari dari *role playin* adalah kerjasama. Yuthas (2001: 53) menjelaskan dalam pembelajaran *role playing* pembelajaran akan terasa menyenangkan serta siswa dapat bekerja bersama untuk mempelajari informasi konseptual yang kompleks dan mengembangkan keterampilan interpersonal. Dalam pembelajaran kelompok seperti *role playing*, interaksi sosial dan perubahan kognitif individu adalah faktor penting. Çerkez et al., (2012: 113) menjelaskan *role playing* memfasilitasi pembelajaran untuk mempraktikkan pengetahuan yang telah didapatkan dan saling bekerja sama antar anggota kelompok. Pendapat tersebut juga didukung (Wang, Hu, & Xi, 2012) yang menjelaskan Model pengajaran dengan *role playing* meningkatkan pengalaman belajar, membuat siswa memperoleh lebih banyak keahlian, meningkatkan kesadaran karir siswa di masa depan dan kemampuan mendidik diri sendiri, serta menumbuhkan semangat kerja sama dan kepercayaan diri mereka.

d. Peran pembelajaran *role playing* terhadap pemahaman konsep siswa

Proses belajar mengajar untuk menanamkan pemahaman konsep dapat dilaksanakan dengan berbagai model. Salah satunya adalah dengan menggunakan *role playing*. Pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang pembelajaran

yang didalamnya menggunakan drama atau permainan gerak lain dan siswa memerankan sebuah tokoh atau karakter sesuai dengan peran yang didapat. (Mcsharry & Jones, 2000; 74) menjelaskan jika *role playing* membantu siswa untuk membuat konsep dan sangat meningkatkan pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan juga jika *role playing* dapat digunakan oleh guru dalam mengajarkan konsep-konsep yang dirasa sulit oleh siswa.

Role playing dirasa cocok untuk digunakan dikarenakan *role playing* memiliki manfaat untuk menambah kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran. Wee, Shin, & Kim (2013: 55) menjelaskan bahwa *role playing* memiliki banyak manfaat dan salah satunya adalah dapat meningkatkan kompetensi kognitif siswa dalam belajar.

Bermain peran dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengkonseptualisasikan apa yang telah mereka pelajari dari cerita dan dapat merubah pemahaman kolektif siswa. Westrup & Planander (2013) yang menyatakan bermain peran berkontribusi pada perubahan perspektif, pemahaman kolektif, dan rasa kebersamaan dalam kelompok siswa.

4. Kerjasama

a. Pengertian kerjasama

Kerjasama merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupan dengan baik. KBBI menjelaskan kerjasama merupakan suatu usaha yang dilakukan beberapa orang untuk mencapai suatu tujuan bersama. Lie (2005: 28)

mengemukakan bahwa kerjasama merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia. Dalam kehidupan bekerja merupakan sebuah aspek yang penting. Kerjasama memberikan dampak yang baik dikarenakan dengan berkerjasama dengan orang yang memiliki tujuan yang sama akan mempermudah untuk mendapatkannya. Pendapat tersebut didukung oleh Tara (2009: 14) yang menjelaskan dalam bekerja bersama adalah upaya untuk mencapai tujuan secara bersama. Pendapat dari Lie dan Tara tersebut dapat diartikan secara luas bahwa kerjasama merupakan elemen vital yang tak terpisahkan untuk mendukung kelancaran hidup manusia.

Pan (2009) juga menjelaskan *“cooperation is indispensable in human societies, and much progress has been made towards understanding human prosocial decisions”*. Kerjasama merupakan elemen vital dalam kehidupan manusia, karena itulah sikap dari kerjasama harus lebih ditingkatkan lagi supaya lebih banyak kemajuan yang dicapai dari sebelumnya.

Pendapat di atas menjelaskan kerjasama merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan dapat membuat perubahan untuk kemajuan. Bekerjasama dengan orang lain akan mempermudah untuk mencapai tujuan. Pendapat tersebut diperjelas Kendusi (2015: 49) yang menjelaskan kerjasama dalam pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dan dapat membantu untuk mengatasi semua kendala dan tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran. Kerjasama merupakan cara yang paling tepat dan cepat untuk untuk mencapai tujuan dengan mudah. Soekanto (2006: 66) menjelaskan

kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut menjelaskan kerjasama merupakan hubungan antar individu ataupun kelompok yang saling menguntungkan untuk mencapai suatu tujuan yang sama secara bersamaan. Keberhasilan kerjasama sangat dipengaruhi oleh ketergantungan yang positif dari antar anggota kelompok. Bertucci, et.al (2016) mengemukakan bahwa kerja sama terdiri dari saling ketergantungan tujuan positif. Saling ketergantungan tujuan positif dapat didefinisikan bahwa tujuan tidak dapat berhasil jika antar individu dalam tim tidak saling terhubung dan tidak memiliki kesamaan dalam mencapai tujuan mereka.

Didalam pembelajaran kerjasama juga sangatlah diperlukan. Kerjasama yang dimaksudkan dalam pembelajaran adalah kerjasama dengan kelompok sehingga siswa dapat saling melengkapi idenya dengan pemikiran anggotakelompok supaya lebih baik lagi. Mohammad-Davoudi & Parpouchi, (2016: 185) menjelaskan kerjasama tim adalah serangkaian tindakan yang meningkatkan tanggung jawab dan pengaruh siswa dalam pengambilan keputusan melalui pendelegasian wewenang dan menyebabkan anggota merasa memiliki dan menjadi anggota tim. Gillies dan Ashman (2003: 36) dalam bukunya menjelaskan *“cooperative learning influences the development of positive attitudes towards peers, including children from diverse cultural and social backgrounds, and children with diverse learning needs”*. Pembelajaran dengan

bekerjasama dalam satu kelompok dapat mengurangi masalah dan perbedaan antara siswa.

Kerjasama biasanya berangkat dari kesepakatan tentang tujuan dan pertimbangan secara bersama mengenai efisiensi dan pembagian tugas. Kerjasama juga mengandalkan rasa percaya antar siswa. Disamping kepercayaan didalam kerjasama juga harus memiliki tanggung jawab di antara orang-orang yang terlibat supaya tujuan dapat terselesaikan dengan baik. Bishop & Verleger, (2013: 8) menjelaskan pembelajaran kooperatif memiliki tiga bagian penting, antara lain: 1) Siswa bekerja dalam tim menuju pencapaian tujuan yang lebih baik. 2) Tugas dibagi antara anggota tim, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk bagian yang berbeda.. 3) setiap tugas dari siswa digabungkan untuk memastikan bahwa tujuan tercapai. Jika semua bagian di atas terpenuhi maka kerjasama pun dapat dikatakan berhasil dan bisa mendapatkan hasil maksimal. Pendapat di atas didukung Slavin (2010: 10) yang menjelaskan bahwa siswa yang bekerjasama dalam belajar dan memiliki tanggung jawab kepada teman sekelompoknya mampu membuat mereka belajar sama baiknya dengan kelompok lain. Tujuan kelompok akan dapat tercapai dengan baik jika semua anggota kelompok belajar mengenai bagian yang didapat dan memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya.

Dalam pembelajaran kelompok setiap siswa dalam kelompok memiliki peranan untuk menentukan keberhasilan belajar. Tara, (2009: 15) menjelaskan setiap siswa memiliki andil dan bagiannya mengarah ke sebuah hasil, dengan

bekerja sama secara berkelompok dan setiap siswa memiliki tugasnya sendiri sehingga mampu berhasil mencapai tujuan kelompok. Pendapat tersebut didukung oleh Jhonson, dkk (2012: 35) yang menjelaskan bahwa usaha kooperatif lebih memberikan hasil positif dibandingkan dengan kompetitif dan individualistik, kooperatif membawa siswa pada tingkatan yang lebih tinggi dalam menalar, dapat menciptakan ide dan solusi yang baru serta lebih dapat memahami lebih banyak dikarenakan selain mendapatkan transfer dari guru ke individu juga mendapatkan transfer ilmu dari kelompok ke individu. Peran serta setiap anggota sangatlah besar untuk mencapai hasil yang maksimal.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang umumnya individual dan berkompetisi kooperatif dirasa lebih baik dikarenakan setiap siswa dapat saling mengisi dan mensupport. Ahmad & Mahmood, (2010) menjelaskan jika cooperative learning merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan strategi pengajaran yang efektif dan menghasilkan keuntungan belajar yang jauh lebih tinggi dan pengalaman belajar positif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berinteraksi sehingga dapat memunculkan sikap peduli terhadap orang lain.

Salah satu alasan pembelajaran kooperatif dirasa baik dan efektif adalah dengan pembelajaran kooperatif siswa mampu belajar secara maksimal sehingga siswa bisa mendapatkan hasil yang baik. Jones & Jones, (2008) menjelaskan pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara paling efektif bagi siswa untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan prestasi akademik teman

sekelas mereka. Jones juga menjelaskan pembelajaran kooperatif yang didesain dengan baik memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri tentang konsep serta mendorong dan membantu orang lain dalam memahami materi. Perbandingan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran tradisional dapat dilihat dalam tabel dibawah.

Table 2. perbandingan kooperatif dan tradisional Lundgren & Glencoe, (1994: 8)

Perbandingan peran guru dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif dan tradisional	
pembelajaran kooperatif	pembelajaran tradisional
<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung • Mengarahkan kembali pertanyaan • Mengajarkan keterampilan sosial • Mengelola konflik • Struktur saling ketergantungan • Membantu siswa mengevaluasi kerja kelompok • Struktur kontroversi • Menyediakan sumber daya 	<ul style="list-style-type: none"> • Langsung • Pertanyaan jawaban • Membuat peraturan • Disiplin • Mendorong kemandirian • Evaluasi individu • Arahkan bacaan dan diskusi • Berfungsi sebagai sumber utama

Selain memberikan dampak yang besar dalam mencapai hasil belajar pembelajaran dengan kelompok juga memiliki dampak lain bagi setiap siswa. Azizan., et al (2018:2) menjelaskan penelitian tentang pembelajaran kooperatif menemukan bahwa dampak pembelajaran kooperatif dapat dikelompokkan menjadi empat aspek: (1) kesuksesan akademik, (2) kualitas hubungan, (3) penyesuaian psikologis dan (4) sikap positif terhadap pengalaman belajar. Selanjutnya juga dijelaskan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan

memberikan siswa pemahaman materi siswa ke tingkat yang lebih tinggi, menambah keterampilan kerja tim di antara siswa dan mengasuh kreativitas mereka. Kooperatif juga sangat baik dalam meningkatkan pengalaman belajar di kalangan siswa dan memperkaya pengetahuan mereka dalam mengeksplorasi pengetahuan tambahan.

Karena kerjasama memiliki banyak hal yang positif yang dapat didapatkan, siswa harus dilatih dan diberikan pemahaman tentang kooperatif atau pembelajaran dengan bekerjasama. Pembelajaran dengan model kerjasama dirasa lebih memiliki banyak manfaat daripada kompetisi. Dalam pembelajaran mereka memiliki tujuan yang sama untuk mendapatkan hasil yang baik. Tujuan dari setiap siswa tersebut dapat disatukan dalam sebuah kelompok untuk mencapainya. Kistruck, et.al (2016: 3-4) menjelaskan tujuan kooperatif lebih efektif daripada tujuan kompetitif. Kelompok memberikan memotivasi untuk menyelesaikan tugas yang ditugaskan kepada semua anggotanya. Selain saling memberikan dukungan dan bantuan dalam pembelajaran bekerjasama juga dapat memberikan motivasi pada siswa untuk menyelesaikan tugasnya. Dengan begitu kerjasama dapat meringankan tugas siswanya jika dikelola dengan baik dan memiliki hubungan yang positif dari setiap anggota kelompok.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan sebuah kegiatan antara manusia dengan manusia lain untuk mencapai tujuan yang sama. Tanpa adanya kerjasama manusia akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan serta akan sulit untuk mencapai sebuah tujuan.

Kerjasama memberikan keuntungan untuk mempermudah pencapaian tujuan. Dengan berdiskusi dan pembagian tugas siswa akan mendapatkan sedikit beban dalam menyelesaikan tugas dan berlatih untuk menjelaskan yang dibahas mereka kepada teman kelompok.

Dalam pembelajaran kerjasama juga sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan. Banyak ahli yang menjelaskan jika pembelajaran dengan kerjasama tim akan memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan pembelajaran tradisional yang bersifat kompetisi. Pembelajaran dengan bekerjasama dalam pengaplikasiannya siswa dapat saling mengisi untuk mendapatkan penjelasan dari teman kelompok. Perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan belajar untuk menghargai pendapat orang lain. Selain itu bekerjasama juga membantu siswa untuk berlatih bertanggung jawab. Tugas kelompok dapat diselesaikan dengan baik jika anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikannya.

b. Tujuan Kerjasama dalam kelompok pembelajaran

Dalam pembelajaran siswa akan mengalami berbagai kesulitan jika semua dikerjakan sendiri. Untuk mengurangi kesulitan tersebut kerjasama kelompok diharapkan mampu untuk membantu memecahkan masalah mereka. Lundgren & Glencoe, (1994: 8) dalam bukunya menjelaskan bahwa belajar seseorang harus memiliki partner. Lundgren juga menjelaskan unsur dasar yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa harus merasa bahwa mereka tenggelam atau berenang bersama.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas orang lain dalam kelompok, juga untuk dirinya sendiri, mempelajari materi yang ditugaskan.
- 3) Siswa harus melihat bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab antar anggota kelompok.
- 5) Siswa akan diberi satu evaluasi atau penghargaan yang akan berlaku untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan untuk melakukan kolaborasi selama belajar.
- 7) Siswa akan bertanggung jawab secara individual untuk materi yang dikerjakan dalam kelompok kooperatif.

Tujuan utama dari kerjasama adalah untuk mencapai tujuan bersama dengan kelompok dan dalam prosesnya menjadi lebih baik karena saling melengkapi. Gurcaylilar-Yenidogan, Duden, & Sarvan, (2013: 978) juga menjelaskan “*cooperation leads to better performance by decreasing knowledge transfer costs and creating joint transaction value*”. Kerjasama memberikan efek positif karena didalamnya terdapat proses transfer ilmu dari teman atau anggota kelompok yang saling melengkapi. Kerjasama dapat menghasilkan sebuah kinerja yang lebih baik. Kerjasama juga dapat menghemat waktu pembelajaran. Guru tidak harus menjelaskan materi yang sama berulang kali dan dapat digantikan dengan diskusi kelompok.

Mengelompokkan siswa secara berpasangan atau dalam kelompok-kelompok kecil bertujuan untuk meningkatkan kesempatan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Gillis&Ashman (2003: 37).menjelaskan bahwa kerjasama kelompok di dalam kelas memiliki tujuan utama untuk membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, siswa bergiliran untuk mempresentasikan ide dan gagasan yang dimilikinya, berbagi tugas secara adil dengan anggota kelompok, menyelesaikan perbedaan pendapat dan konflik, memastikan keputusan dalam kelompok yang dilakukan dengan demokrasi. Sependapat dengan pendapat sebelumnya. Johnson & et al, (1981: 50-51) menjelaskan siswa yang mendapatkan tugas untuk berkelompok dan bekerjasama akan mendapatkan hasil lebih baik daripadasiswa yang ditugaskan pada kondisi persaingan. Alasan utama yang mendasari pemikiran tersebut adalah bahwa kerja sama lebih memberikan motivasi dari dalam diri daripada persaingan dan dapat memberikan prestasi yang lebih tinggi daripad dengan berkompetisi.

Selain meningkatkan hasil kerjasama juga memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan sikap sosial dan nilai bidang akademik siswa. Jones & Jones, (2008: 64) meenjelaskan manfaat utama pembelajaran kooperatif terbagi dalam dua kategori: manfaat akademis dan manfaat sosial-emosional. Manfaat akademis yaitu manfaat dalam mendapatkan prestasi akademik yang tinggi. Siswa juga lebih mampu mengingat dapat mentransfer pengetahuan mereka , sedangkan manfaat sosial emosional adalah siswa mampu memperoleh keterampilan komunikasi, keterampilan interpersonal dan inisiatif.

Pendapat di atas didukung oleh Slavin (2015: 5) yang menjelaskan pembelajaran kooperatif memiliki berbagai manfaat, termasuk prestasi akademik dalam banyak mata pelajaran, meningkatkan komunikasi, kehadiran, perilaku siswa, meningkatkan hubungan antar kelompok, keterikatan sosial, penerimaan teman sekelas penyandang cacat, sikap terhadap subjek, dan banyak lagi. Bekerjasama bukan hanya memberikan dampak pada hasil belajar, namun dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang memberikan peningkatan pada aspek sosial yang dimiliki siswa.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan tujuan drama dalam kelompok belajar adalah kerjasama dapat memberikan dampak positif dalam proses dan hasil belajar. Siswa dapat saling berkolaborasi dan saling melengkapi untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dalam pembelajaran berkelompok selain meningkatkan dan mengoptimalkan proses dan hasil belajar juga memberikan dampak pada sikap dalam diri siswa. Sikap toleransi, hubungan antar teman sekelas, komunikasi dapat terjalin dan dapat mengakrabkan dalam pertemanan.

c. Indikator Kemampuan Kerjasama

Kerjasama memiliki beberapa komponen yang melekat di dalamnya dan saling berhubungan. Bishop & Verleger, (2013; 8) dalam penelitiannya menjelaskan lima faktor terpenting dalam kerjasama yaitu; 1) saling ketergantungan positif, 2) komunikasi secara langsung 3) peran individu 4) kelompok kecil & keterampilan interpersonal, 5) evaluasi diri dan kelompok.

Pendapat tersebut didukung oleh Johnson & Johnson, (1991: 34) yang menjelaskan kerjasama memiliki lima karakteristik, yaitu: (1) *positif interdependence*, (2) *face-to-face promotive interaction*, (3) *individual accountability and personal responsibility*, (4) *interpersonal and small group skills*, (5) *group processing*. Jika dalam pembentukan kelompok setiap anggota saling memiliki ketergantungan positif, maka usaha dari setiap anggota akan sangat menentukan keberhasilan kelompok namun sebaliknya saat kelompok terbentuk tanpa ada ketergantungan positif tidak ada kelompok tidak dapat melakukan kerjasama secara maksimal (Gillis&Ashman,2003: 37).

Kerjasama yang dimiliki siswa akan terlihat langsung dalam perilaku-perilaku praktis siswa dalam kelompok. Yusuf (2005: 269-279) menjelaskan jika kerjasama dalam pembelajaran memiliki ciri saling memberikan kontribusi dalam kelompok, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual dan hubungan interpersonal, evaluasi kelompok. Siswa dikatakan melakukan kerjasama jika unsur-unsur di atas dilakukan oleh siswa.

Kerjasama memiliki beberapa komponen indikator. ,engacu pada pendapat dari Jhonson & Jhonson Indikator yang dapat diambil dari pendapat di atas, yaitu: (1) adanya ketergantungan positif, (2) komunikasi secara langsung (3) peran individu (4) kelompok kecil & keterampilan interpersonal, (5) evaluasi diri dan kelompok.

5. Pemahaman Konsep

a. Definisi Pemahaman Konsep

Pemahaman berasal dari bahasa Inggris *understanding* yang berarti paham atau mengerti. Siswa dikatakan memahami sebuah konsep dengan benar akan terbiasa dan mampu mengembangkan kemampuan berfikirnya sehingga bias menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Pemahaman dan kemampuan hendaknya dilatih didapatkan dari pengalaman langsung sehingga siswa dapat melihat dan mengerti, karena pengetahuan tidak hanya melalui transfer ilmu di kelas dan membaca buku. Widyastuti & Pujiastuti (2014: 184) menjelaskan untuk mendapatkan pengetahuan dan memiliki kemampuan bukanlah hasil dari transfer ilmu dari guru ke siswa, namun pengetahuan dibentuk oleh siswa sendiri melalui pengalaman nyata yang ditemui. Pembelajaran yang baik untuk membentuk sebuah konsep adalah pembelajaran yang membentuk pengetahuan dari memahami pengalaman.

Untuk menjadikan siswa memahami materi bukan hanya sekedar pembelajaran dengan hafalan, tetapi dapat dengan memberikan mereka pembelajaran yang bermakna. Anderson & Krathwohl (2010: 98) menjelaskan jika pembelajaran yang bermakna merupakan pembelajaran konstruktif yang menuntut siswa bukan hanya mengingat atau mengenali tetapi memberikan juga pertanyaan dan pernyataan serta assessment yang mendukung aktivitas kognitif siswa. Dengan pembelajaran yang bermakna siswa dapat mendapatkan pemahaman

dari materi yang diberikan, karena pada umumnya dengan pembelajaran yang student *center* siswa akan lebih antusias dalam pembelajaran.

Pemahaman merupakan kemampuan dalam memahami sesuatu dan dapat menjelaskan dengan kalimat sendiri. Beberapa kategori yang dianggap paham terhadap suatu materi pembelajaran misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan kalimatnya sendiri suatu yang dibaca, didengar mampu memberi contoh lain dari apa yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Winkel (2004: 274) menjelaskan pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk memahami apa yang dipelajari. Pendapat dari Winkel diperjelas Holme, Luxford, & Brandriet (2015: 2) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan pengetahuan konseptual sebagai pemahaman yang dapat menjelaskan secara tersurat ataupun tersirat tentang prinsip-prinsip yang mengatur sebuah ranah pemahaman dan keterkaitan antara unit pengetahuan dalam suatu domain. Mereka juga menyatakan bahwa pemahaman konseptual bersifat fleksibel dan dapat digeneralisasikan.

Bisson.,et al (2016; 142) menjelaskan pemahaman konseptual sering didefinisikan sebagai jaringan hubungan antara potongan informasi dalam domain serta pemahaman tentang prinsip-prinsip yang mengatur sebuah domain. Pemahaman konsep merupakan hubungan tentang suatu konsep satu sama lain sehingga dapat diterapkan untuk memecahkan masalah. Konsep dijadikan sebuah dasar sebagai pemahaman dihubungkan antara konsep, penerapan konsep dan dapat menggunakan konsep untuk memecahkan sebuah masalah. Jika

pengetahuan yang telah didapatkan oleh siswa dan pemahaman yang mendalam dapat membantu siswa untuk menggunakannya dalam kehidupan dan dapat mengatasi sebuah permasalahan.

Pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan maka dapat dilihat dari kontrol kata-kata yang aktif. Contohnya siswa mengetahui kata pemimpin dengan cara langsung. Siswa akan lebih paham dari pada hanya membaca pemimpin dan mencari definisinya dalam buku. Siswa yang telah memiliki pemahaman yang baik dapat menggunakan kata tersebut dengan tepat ketika siswa diminta menjelaskan dengan lisan ataupun tulisan dengan bahasanya sendiri. Haug & Ødegaard, (2014: 4) menjelaskan pengetahuan konseptual berkembang seiring dengan peningkatan pemahaman tentang makna kata, dari perspektif ini pembelajaran kata harus dipikirkan dan diajarkan sebagai konsep yang terhubung dengan konsep lain untuk membentuk jaringan konseptual.

Dalam belajar siswa dituntut untuk memahami sebuah konsep, Pemahaman konseptual menggambarkan bagaimana keterampilan kognitif sangat penting untuk pembangunan pengetahuan yang maksimal. Yuliani & Saragih (2015: 2) menjelaskan konsep merupakan sebuah ide abstrak yang memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan suatu objek atau kejadian, sehingga dapat menentukan dan membedakan apakah suatu objek atau sebuah peristiwa. Sependapat dengan pendapat di atas Chiapetta & Koballa (2010:113) menjelaskan bahwa konsep merupakan abstraksi peristiwa, objek, atau fenomena yang tampaknya memiliki sifat atau atribut tertentu yang sama.

Pengertian konsep dari Winkel (2004: 113) menjelaskan konsep adalah suatu arti yang mewakili banyak objek dan mempunyai ciri-ciri yang serupa. Konsep didapatkan dari pengalaman, peristiwa dan fakta sehingga membentuk pemikiran. Pemahaman konsep mencakup berbagai banyak pengetahuan tentang pengkategorian, mengklasifikasi dan menghubungkan berbagai kategori. Pemahaman konsep merupakan pengklasifikasian berbagai pengetahuan yang kompleks dan lebih tertata. Siswa yang memiliki pemahaman konsep dengan benar dan mendalam biasanya akan terlatih dan mampu untuk mengembangkan kemampuan dalam berfikir secara logis dalam penyelesaian masalah dikehidupan sehari-hari (Widyastuti & Pujiastuti, 2014)

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah hal penting yang harus dikuasai oleh siswa. Pemahaman konsep merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk memahami dan memaknai serta dapat membedakan sebuah objek atau peristiwa. Siswa dikatakan memiliki pemahaman konsep yang baik jika siswa dapat menghubungkan konsep yang telah dia miliki dengan konsep baru yang didapatkan. Pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki siswa dapat menjadi bekal siswa untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman konsep merupakan sebuah hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa. Siswa yang memiliki pemahaman yang mendalam mengenai konsep akan dapat menerapkannya dalam kehidupan. untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pembelajaran yang dilakukan hendaknya

siswa diberikan pembelajaran yang bermakna. Dengan memberikan pembelajaran yang bermakna diharapkan siswa mampu mendapatkan pemahaman dan dapat memprosesnya menjadi pengetahuan.

b. Indikator pemahaman konsep

Pemahaman dalam taksonomi Bloom berada pada tingkat kedua. Pemahaman konsep dicapai melalui penguasaan pengetahuan faktual dan penguasaan pengetahuan konsep, dan melalui penguasaan proses mengingat dan memahami. berdasarkan tabel dapat dipahami bahwa pemahaman konsep diperoleh melalui dimensi pengetahuan faktual dan konseptual dan melalui proses kognitif mengingat dan memahami.

Tabel 3. Taksonomi Pengetahuan dan Proses Kognitif Anderson & Krathwohl, (2001: 28)

<i>The Knowledge dimension</i>	<i>The Cognitive Process Dimension</i>					
	<i>1. Remember</i>	<i>2. Understand</i>	<i>3. Apply</i>	<i>4. Analyze</i>	<i>5. Evaluate</i>	<i>6. Create</i>
<i>A. Factual knowledge</i>		↓				
<i>B. Conceptual knowledge</i>	→	<i>Understand Conceptual Knowledge</i>				
<i>C. Procedural knowledge</i>						
<i>D. Metacognitive knowledge</i>						

Didalam tingkat kedua terdapat tujuh proses kognitif yang lebih spesifik. Anderson & Krathwohl, (2001: 28) menjelaskan proses kognitif yang terdapat dalam memahami adalah : menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik indikator dari pemahaman konsep sebagai berikut : menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan. Ke tujuh proses kognitif tersebut yang bisa digunakan untuk dmembuat instrument penelitian

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia Kurnia Dewi yang berjudul Pengaruh Penerapan Model *problem based learning* Terhadap Pemahaman Konsep Mitigasi Bencana Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model *problem based learning* terhadap pemahaman konsep Mitigasi Bencana siswa kelas V SD. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *problem based learning*. Perbedaannya adalah pada variabel kontrol yaitu pada penelitian ini memilih kerja sama dan pemahaman konsep sedangkan penelitian Yulia memilih pemahaman konsep mitigasi bencana siswa kelas V SD. Penelitian ini melanjutkan penelitian Yulia dengan meneliti pengaruh tetapi banyak perbedaan dengan yulia yaitu peneliti ini menambahkan *role playing* dan variabel kontrolnya berbeda.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika Rahayu yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di SDN Kencana Indah menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa pada pembelajaran

tematik. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *problem based learning* dan sikap kerja sama. Dapat disimpulkan penelitian ini tidak melanjutkan karena peneliti hanya ingin mengetahui pengaruh dari model *problem based learning* terhadap kerja sama bukan untuk meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa.

Penelitian di atas, memberikan gambaran dan landasan teoritis bahwa PBL dapat meningkatkan kerjasama siswa. Disamping itu, PBL juga juga meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dari Asri pratiwi di atas juga memberikan landasan secara teoritis bahwa *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep. Model PBL dan *Role playing* sama sama dapat meningkatkan kerjasama dan pemahaman konsep siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asri Pratiwi (2010) yang berjudul Peningkatan pemahaman konsep persiapan kemerdekaan Indonesia Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Role playing* Pada Siswa Kelas V SD N 1 Blorong, Jumantono, Karanganyar Tahun 2009/2010 Menunjukkan Bahwa Penerapan *Role playing* Dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran IPS. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *role playing* dan pemahaman konsep sebagai variable penelitian. Namun dalam penelitiann ini *role playing* hanya diuji cobakan atau di eksperimenkan bukan untuk mengetahui hasil peningkatannya. Perbedaannya adalah penelitian ini menambahkan model *problem based learning* dan kerja

sama. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak melanjutkan karena penelitian ini akan meneliti pengaruh bukan meningkatkan pembelajaran.

Hasil penelitian Risva Anggraini yang berjudul Keefektifan *Role Playing* Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini sama-sama mencari seberapa besar pengaruh *role playing* terhadap kerjasama siswa.

C. Kerangka pikir

PBL merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* berbasis masalah yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang memungkinkan dikembangkan keterampilan berpikir siswa. *Problem based learning* memungkinkan siswanya untuk saling berkolaborasi dan bekerjasama dalam berdiskusi, mencari informasi, memecahkan masalah dan mempresentasikan hasil disusinya dengan kelompok.

Problem based learning memiliki berbagai keunggulan antara lain; (1) Kemampuan untuk menjadi pemikir kritis, (2) Keterampilan untuk menganalisis dan memecahkan masalah dunia nyata yang kompleks, (3) Keahlian dalam menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber informasi, (4) Mampu bekerja secara kooperatif dalam kelompok (5) Keterampilan untuk berkomunikasi secara lisan dan dalam bentuk tertulis, (6) Minat menjadi peserta didik seumur hidup dan panutan bagi siswa.

Role playing merupakan model yang mendukung siswa untuk dapat berfikir bagaimana untuk memecahkan masalah dan mengambil peran yang

berbeda dalam cerita. Memainkan peran siswa akan menyadari adanya perbedaan dirinya dengan orang lain. *Role playing* memberikan efek positif terhadap keterampilan sikap dan sosial siswa dalam pembelajaran. Adapun kelebihan dari model ini adalah: (1) melibatkan seluruh siswa untuk aktif dan berperan dalam pembelajaran yang berlangsung, (2) mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan teman sekelompoknya, (3) siswa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan secara penuh dan bebas untuk memutuskannya, (4) dapat digunakan di waktu yang berbeda dengan materi yang beda, 5) guru dapat mengevaluasi siswa melalui pengamatan ada saat siswa melakukan permainan tersebut, (6) Memberikan kesan dan pengalaman yang kuat bagi siswa dan membuat siswa lebih lama dan mengingat, (7) Menarik dan menyebabkan siswa lebih antusias dalam KBM, (8) Menumbuhkan semangat dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiawanan yang tinggi, (9) Dapat menghayati sebuah peristiwa dengan lebih mudah dan dapat mengambil hikmah dengan lebih cepat.

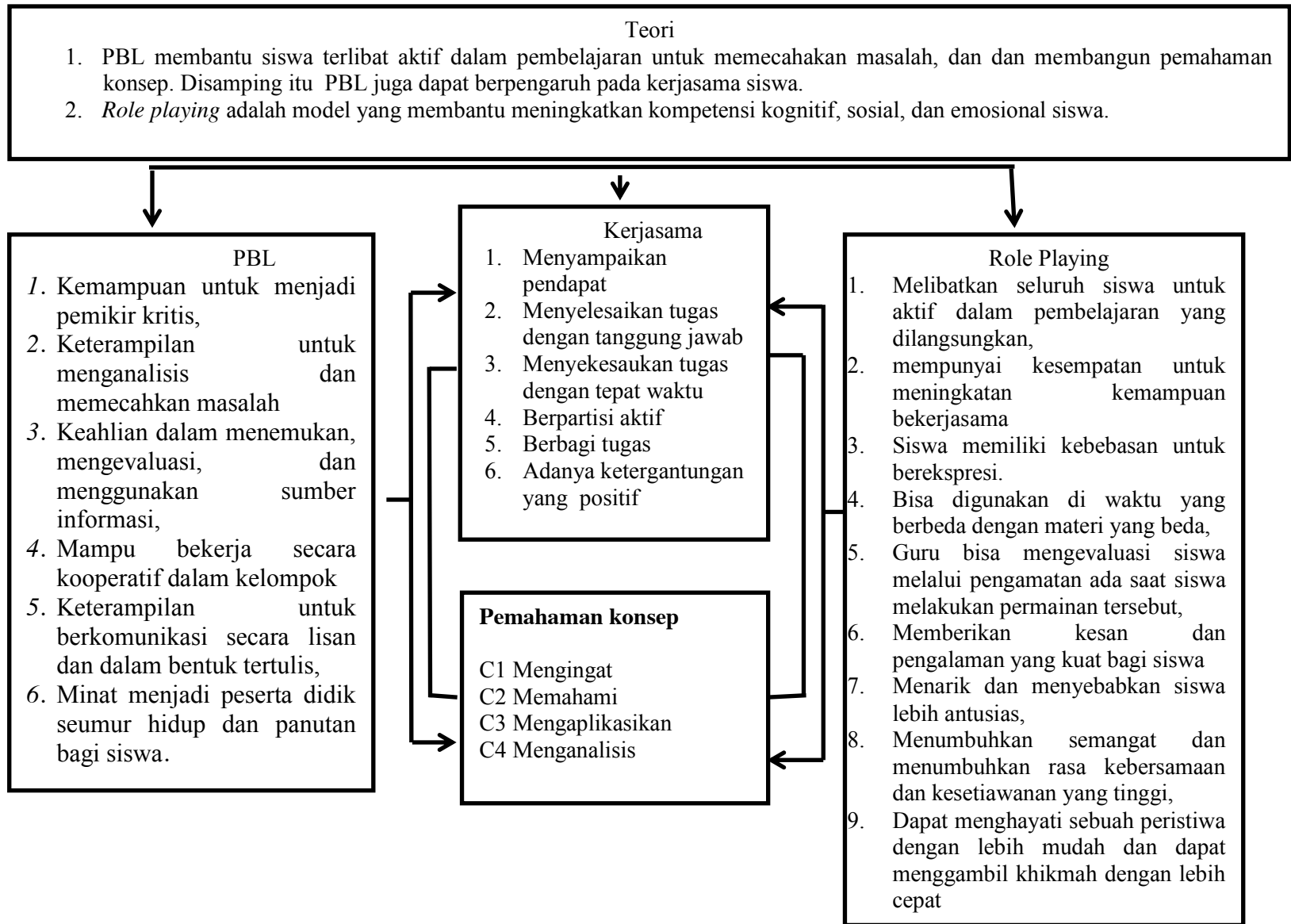
Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat banyak masalah yang ditemukan beberapa diantaranya adalah kurangnya pemahaman siswa tentang konsep-konsep pembelajaran padahal itu selalu ditemukan oleh mereka dalam kehidupan dan kurangnya sikap kerjasama terlihat dari sikap siswa yang mulai individualis dan kurang peduli terhadap orang lain. Diantara model yang membantu siswa berfikir untuk mengkonstruksi pemikiran mereka dengan mengembangkan konsep berfikir siswa adalah dengan PBL dan *role playing*. PBL dan *role playing* merupakan

pembelajaran yang memungkinkan untuk menghadapi kedua masalah dan dapat melatih siswa untuk lebih membangun pemikirannya.

Penerapan PBL dan *role playing* dalam proses belajar diharapkan mampu memberikan pengaruh pada sikap kerjasama dan pemahaman konsep siswa sehingga dapat menjadikan siswa memiliki sikap yang baik dan memiliki pemahaman konsep yang baik. PBL dan *role playing* mengharuskan siswa untuk menggali, menganalisis dan mencari jalan keluar secara sistematis menggunakan ilmu dan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya.

Dengan kelebihan-kelebihan dari model *role playing* dapat memengaruhi kerjasama dan pemahaman konsep pada siswa. Paparan di atas dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.

Gambar 2. Kerangka pikir



D. Hipotesis penelitian

Hipotesis bisa diartikan jawaban sementara atau jawaban awal peneliti sebelum dibuktikannya dengan penelitian. Berdasarkan kajian teori yang telah disampaikan dan kerangka pikir yang telah dibuat maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan PBL terhadap kerjasama pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung.
2. Adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan PBL terhadap pemahaman konsep pada pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung..
3. Adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan PBL terhadap kerjasama dan pemahaman konsep pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung..
4. Adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *role playing* terhadap kerjasama konsep pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung..
5. Adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *role playing* terhadap penguasaan konsep konsep pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung..
6. Adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *role playing* terhadap kerjasama dan penguasaan konsep konsep pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung..

7. Adanya perbedaan pengaruh antara PBL dan *role playing* terhadap kerjasama dan pemahaman konsep pada kelas IV SD di Kecamatan Kaloran, Temanggung..