

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut W.H. Bungson dalam Suardi (2018: 9) mengemukakan “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya”. Kemudian J. Neweg dalam Suardi (2018: 9) menganggap bahwa belajar adalah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Dalam proses pembelajaran, evaluasi hasil belajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat ukur keberhasilan suatu proses pendidikan. Evaluasi ini tidak hanya berfungsi untuk menilai kemampuan dan penguasaan materi oleh peserta didik, tetapi juga sebagai dasar untuk menentukan efektivitas metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, evaluasi hasil belajar menjadi instrumen utama dalam mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai secara objektif dan sistematis.

Berdasarkan pandangan dan pendapat diatas tersebut dapat disimpulkan hasil belajar dapat menenggarai tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau faktor. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahim dkk.

(2023: 15) juga menyimpulkan bahwa “hasil belajar merupakan proses penentuan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar”.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku dalam domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai tujuan pendidikan. Menurut Ramadhika Dwi Poetra 2019 (Sudirman dkk 2024: 28)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses evaluasi untuk menilai pencapaian peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Tingkat keberhasilan tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk skala nilai, yang dapat berupa huruf, kata, atau angka. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik, tetapi juga berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Untuk memahami berbagai aspek hasil belajar, perlu diketahui bahwa hasil belajar memiliki beberapa klasifikasi berdasarkan jenisnya. Kingsley dalam Susanto (2016: 3) mengemukakan bahwa “hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, salah satunya

adalah pemahaman konsep”.

1). Pemahaman konsep

Sebagaimana dikemukakan oleh Bloom (dalam Susanto, 2016: 6), didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam menyerap makna dari materi atau bahan yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman ini merujuk pada sejauh mana siswa mampu menerima, menganalisis, serta menginternalisasi informasi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, pemahaman juga mencakup kemampuan siswa dalam menafsirkan dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti teks bacaan, pengalaman langsung, hasil observasi, maupun temuan dari penelitian yang dilakukan secara mandiri.

2) Keterampilan Proses

Dalam pembelajaran, keterampilan proses memegang peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keterampilan ini menjadi fondasi dalam pengembangan potensi belajar yang lebih tinggi. Menurut Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2016: 9), keterampilan proses merupakan kemampuan yang berperan dalam mengembangkan aspek mental, fisik, dan sosial siswa sebagai landasan bagi pencapaian keterampilan yang lebih kompleks. Keterampilan ini mencerminkan kemampuan individu dalam mengoptimalkan daya pikir, penalaran, serta tindakan secara efektif dan efisien guna mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, keterampilan proses juga mencakup aspek kreativitas, di mana siswa tidak hanya memahami konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam berbagai situasi pembelajaran serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri dan inovatif.

3) Sikap

Selain aspek kognitif dan keterampilan, aspek afektif seperti sikap juga merupakan komponen penting dalam hasil belajar yang mencerminkan kesiapan dan kematangan peserta didik dalam merespons berbagai situasi pembelajaran. Menurut (Susanto, 2016: 11), sikap dapat didefinisikan sebagai kecenderungan individu dalam bertindak atau merespons lingkungan sekitarnya dengan pola, metode, serta teknik tertentu, baik terhadap individu lain maupun terhadap objek tertentu. Dengan demikian, sikap dapat disimpulkan sebagai manifestasi dari perilaku, tindakan, atau respons seseorang yang mencerminkan cara pandangnya terhadap suatu situasi atau stimulus yang dihadapinya.

c. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat diklasifikasikan ke dalam faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor ini memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana individu dapat mencapai hasil belajar yang optimal, Masturi (2016: 56). Menarik kesimpulan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1) **Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan meliputi aspek biologis, psikologis, serta kondisi kesehatan secara keseluruhan. Beberapa faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar antara lain: (a). Inteligensi dan Kemampuan Kognitif. Inteligensi merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang. Semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang, semakin besar kemampuannya dalam memahami dan mengolah informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran. (b). Motivasi Belajar.

Motivasi memiliki peran penting dalam mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajarnya. Motivasi yang tinggi akan meningkatkan ketekunan, minat, serta usaha dalam memahami materi pembelajaran. (c). Minat dan Sikap. Minat yang tinggi terhadap suatu bidang studi akan meningkatkan kecenderungan seseorang untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sikap positif terhadap pembelajaran juga dapat membantu individu lebih fokus dan antusias dalam belajar.

2) **Faktor Eksternal**

Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar dan berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga mencakup pola asuh orang tua, dukungan emosional, serta ketersediaan fasilitas belajar di rumah yang dapat memengaruhi motivasi dan konsentrasi belajar siswa. (a) Lingkungan Keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan akademik seseorang. Pola asuh, dukungan orang tua, serta suasana belajar di rumah sangat menentukan sejauh mana individu dapat mencapai keberhasilan belajar. (b) Lingkungan Sekolah. Kualitas pembelajaran di sekolah, kompetensi pendidik, metode pengajaran, serta fasilitas belajar

memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sekolah yang menyediakan lingkungan belajar yang kondusif akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. (c) Faktor Sosial dan Budaya. Norma, nilai, serta kebiasaan yang berlaku di lingkungan sosial individu turut mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ini mencakup pergaulan dengan teman sebaya, dukungan masyarakat, serta pengaruh budaya yang dianut.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Ariyana dkk (2021: 67) menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar mengajar.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan diri peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran pemahaman.

2) Ranah Afektif

Tujuan pembelajaran ranah afektif berorientasi pada nilai dan sikap. Tujuan pembelajaran tersebut menggambarkan proses seseorang dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu menjadi pedoman dalam bertindak laku.

3) Ranah Psikomotorik

Keterampilan proses psikomotorik merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang

berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan reflex, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan interpretatif.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing merupakan gambaran tentang suatu kondisi/paradigma tertentu pada suatu hal di dalam masyarakat. Lewat ‘skenario’ pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apa pun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor. Tilaar (2013: 122).

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Hamdani (2011: 87).

Model ini, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa Bermain Peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh

George Shaftel. “Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.⁷ ”

Artinya, melalui Bermain Peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang terpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Metode Bermain Peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dengan demikian pembelajaran Bermain Peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar

peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas disimpulkan bahwa metode Bermain Peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku purapura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode Bermain Peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

Prosedur metode pembelajaran *Role Playing* dibagi menjadi beberapa langkah diantaranya :

1. Pemanasan (warming up)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

2. Memilih partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

3. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.

4. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.

5. Memainkan peran (manggung)

Permainan peran dilaksanakan secara spontan.

6. Diskusi dan evaluasi

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

7. Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkannya perannya lebih sesuai dengan skenario.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

1. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Kelebihan metode Bermain Peran (*Role Playing*) Metode bermain peran (*role playing*) juga memiliki kelebihan. Adapun beberapa kelebihan metode bermain peran sebagai berikut. Menarik perhatian siswa karena masalah – masalah sosial berguna bagi mereka. Budiyo (2016:130).

- a) Bagi siswa, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tegang rasa dan toleransi.
- b) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- c) Berpikir dan bertindak kreatif.
- d) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- e) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- f) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- g) Merangsang perkembangan kemauan berfikir siswa untuk

menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

- h) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
- i) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- j) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- k) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, maka dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran ini siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Selain itu penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati, mengajukan saran dan kritik. Maka dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) siswa dapat mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam cerita, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam cerita tersebut dengan baik.

2. Kelemahan Metode *Role Playing*

Selain mempunyai kelebihan, metode bermain peran (*role playing*)

juga mempunyai kelemahan diataranya

- a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini.
- b) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaanya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran.
- c) Memelukan alokasi waktu yang lebih lama.
- d) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, walaupun metode bermain peran (*role playing*) mempunyai kelemahan namun hal tersebut dapat diantisipasi peneliti, salah satu caranya dengan memberikan cerita yang mudah di pahami oleh siswa, membenarkan waktu untuk mempelajari teks drama beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar, peneliti harus selalu memberikaan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

3. Kearifan Lokal

a. Pengertian Kearifan Lokal

Taufan (2023: 2) mengemukakan kearifan lokal merupakan galat suatu wahana pada watak kebudayaan dan mempertahankan diri berasal kebudayaan asing yang tidak baik. Kearifan lokal ialah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta aneka macam strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang di lakukan sang warga lokal

dalam menjawab banyak sekali dilema pada pemenuhan kebutuhan mereka. Pada Bahasa asing seringkali pula konsepsikan menjadi kebijakan setempat *local wisdom* atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat lokal.

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Ciri-ciri serta kepribadian tadi tentunya menyesuaikan memakai pandangan hidup masyarakat lebih kurang supaya tidak terjadi pergeseran nilai-nilai.

Kearifan lokal diperaturan Perundang-Undangan adalah suatu bentuk penyerapan nilai-nilai kebijakan yang ada di rakyat yang diserap sebagai bagian yang berasal materi muatan pada peraturan Perundang-Undangan.

b. Konsep Kearifan Lokal

Menurut Kun dalam jurnal *Syntax Transformation* (2022:53) kearifan lokal disebut dengan keunggulan lokal, *local genius* atau *local wisdom*, seperti yang dikatakan oleh kemendikbud bahwa istilah *local wisdom*, *local genius*, kearifan lokal yang kemudian disebut keunggulan lokal. Kearifan lokal dapat dimasukkan ke dalam Pendidikan sebagai salah satu usaha untuk melestarikan budaya lokal yang terdapat pada suatu daerah.

c. Contoh Kearifan Lokal di Sekolah

1. Kegiatan rutin keagamaan

Kegiatan rutin keagamaan berdoa bersama setiap pagi hari senin di depan kantor saat baris sebelum memulai kegiatan pembelajaran dan kegiatan keagamaan rutin dilakukan pada saat hari jum'at pada saat jam pertama.

2. Kegiatan Gotong-Royong (Kerja Bakti)

Kegiatan gotong-royong membersihkan halaman sekolah setiap pagi sebelum masuk kelas, dan kerja sama membersihkan kelas setelah pembelajaran selesai atau pada saat pulang sekolah.

3. Saling Sapa dan Salam

Siswa membiasakan mengucapkan salam, senyum, dan menyapa guru atau teman saat bertemu. Ini mencerminkan nilai sopan santun yang merupakan bagian dari budaya lokal.

4. Penggunaan Bahasa Daerah

Siswa dan guru menggunakan bahasa daerah seperti, penggunaan bahasa melayu daerah Kalimantan Barat dalam komunikasi tertentu atau kegiatan khusus, untuk melestarikan budaya lokal.

5. Penggunaan Pakaian Adat Pada Hari Tertentu

Sekolah mengadakan hari khusus seperti hari Kartini dan hari Kemerdekaan memakai pakaian adat daerah. Hal ini bertujuan mengenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada siswa.

6. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler yang biasanya dilakukan disekolah yaitu kegiatan seni tari, pramuka untuk mengenalkan kearifan lokal seperti gotong-royong, kemandirian, kerja sama, dan cinta alam, pencak silat ekstrakurikuler ini memiliki nilai budaya, etika, dan penghormatan yang merupakan bagian dari kearifan lokal.

7. Kegiatan Seni Dan Budaya Daerah

Sekolah mengadakan kegiatan seni dan budaya daerah, seperti mengajarkan tarian khas daerah setempat, mengenal musik daerah setempat, atau permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler atau pelajaran.

8. Membawa dan mengenal makanan tradisional

Guru mengenalkan kepada siswa makanan khas daerah lewat pembelajaran.

d. Fungsi Karifan Lokal

1. Sebagai Sarana Perwujudan Etika dan Moral

Kearifan lokal berfungsi untuk membentuk sikap dan perilaku yang baik (etika dan moral) pada siswa, nilai-nilai seperti sopan santun, jujur, disiplin, dan tanggungjawab yang diajarkan melalui kebiasaan sehari-hari di sekolah.

2. Sebagai Konservasi dalam Sumber Daya Alam

Kearifan lokal berfungsi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam. Nilai ini mengajarkan siswa untuk tidak

merusak alam dan memanfaatkan sumber daya alam contohnya, membuang sampah pada tempatnya, bersih-bersih lingkungan sekolah.

3. Sebagai Sarana dalam Mengembangkan Kebudayaan dan Pengetahuan

Kearifan lokal membantu melestarikan budaya sekaligus menambah pengetahuan siswa tentang daerahnya. Siswa dikenalkan budaya lokal agar tidak hilang contohnya, belajar tarian daerah, menggunakan bahasa daerah dan mengenal cerita asal usul daerah setempat.

4. Membentuk Sikap Gotong Royong

Siswa diajarkan kerjasama dan saling membantu

5. Sebagai Identitas Budaya

Kearifan lokal juga menjadi ciri khas suatu daerah. Identitas budaya sekolah SD Negeri 05 Sintang yaitu adanya penggunaan bahasa daerah yang beragam, penggunaan pakaian adat pada hari khusus seperti pada hari Kartini dan hari Kemerdekaan.

e. Skenario Belajar dengan Pendekatan Kearifan Lokal

Skenario Pembelajaran *Role Playing*

Topik : Kegiatan Ekonomi Berpendekatan Kearifan Lokal

Kelas : V A

Alokasi Waktu : 2×35 menit

Metode : *Role Playing* (Bermain Peran)

A. Memuat Kompetensi Dasar

B. Tujuan Pembelajaran

C. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Kegiatan Ekonomi
2. Jenis Kegiatan Ekonomi

D. Media dan Sumber Belajar

Ruangan kelas yang sudah di sesuaikan dengan kondisi pasar tradisional mini sekolah

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan, meliputi salam pembuka, doa bersama, membuka pembelajaran, pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi kepada siswa dengan menjelaskan mereka akan bermain peran sebagai pelaku ekonomi di lingkungan sekolah berpendekatan kearifan lokal.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dari menjelaskan konsep kegiatan ekonomi, pemberian contoh kegiatan ekonomi dan contoh kegiatan ekonomi berpendekatan kearifan lokal, pembentukan kelompok dengan masing-masing kelompok akan mendapatkan peran menjadi penjual dan pembeli pada pasar tradisional mini sekolah, pelaksanaan *Role Playing* :

Skenario Role Playing Kegiatan Ekonomi Berbasis

Kearifan Lokal:

1. Pemanasan
2. Pemilihan peran meliputi peran sebagai distribusi, produksi dan konsumsi
3. Diskusi dialog
4. Ada tim penjual
5. Tim Pembeli
6. Tim promosi produk kerifan lokal
7. Kearifan lokal kegiatan ekonomi dengan produk pisang salai dan keripik sukun.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan menyimpulkan materi bersama, memberikan penguatan, refleksi, menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan dan dilanjutkan kegiatan doa bersama serta salam penutup dan diakhiri dengan doa bersama.

f. Kearifan Lokal Pasar Tradisional

1. Konsep Pasar Tradisional

Pasar tradisional merupakan salah satu lembaga ekonomi masyarakat yang memiliki peran penting dalam kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.

Pasar tradisional merupakan pusat kegiatan ekonomi masyarakat lokal yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui aktivitas perdagangan skala kecil dan menengah. Pasar tradisional dapat menciptakan lapangan kerja serta menggerakkan ekonomi lokal. Hartanto (2025: 15)

Pasar tradisional tidak hanya berfungsi sebagai ruang ekonomi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mencerminkan hubungan antara pemerintah, pedagang, dan masyarakat dalam menjaga keberlanjutan hidup. Oktavia (2025: 205)

2. Kearifan Lokal dalam Pasar Tradisional

Pasar tradisional menjadi ruang pelestarian budaya lokal melalui makanan tradisional, bahasa daerah, dan tradisi interaksi sosial masyarakat. Setiawan dan Sungkawa (2024: 19).

Bentuk kearifan lokal dalam pasar tradisional meliputi sistem kekerabatan antar pedagang, solidaritas sosial, serta nilai kejujuran dalam perdagangan yang diwariskan secara turun menurun. Nuryanti dan Hakim (2024: 49)

Kearifan lokal dalam pasar tradisional juga tercermin dalam pola kerja sama antara pedagang dalam menjaga kestabilan harga serta saling membantu dalam kegiatan perdagangan sehari-hari. Kearifan lokal dalam pasar tradisional dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti nilai kebersamaan, etika berdagang, serta hubungan sosial antara pedagang dan pembeli.

4. Mata Pelajaran IPAS

a. Hakikat Pembelajaran IPAS di SD

Pada kurikulum merdeka, materi IPAS mengarahkan siswa salah satunya untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam bidang IPA dan Sosial. Proyek tersebut diterapkan sebagai salah satu bukti pencapaian ketuntasan belajar. Menurut Astuti (Nadhifah ddk, 2023: 33) materi IPAS pada hakikatnya mengharapkan supaya siswa dapat memahami materi dengan baik dan juga dapat menerapkan atau mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari. Pada kehidupan sehari-hari, tentunya permasalahan yang seringkali dihadapi tidak hanya terkait dengan permasalahan IPA saja, namun juga terkait dengan permasalahan sosial yang sering berkaitan antara yang satu dengan yang lain. Hal tersebut menjadikan kedua keilmuan tersebut menjadi tidak terpisahkan antara satu sama lainnya.

b. Pengertian Pembelajaran IPAS di SD

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat sesuai dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam (Farda, 2023: 50). Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS

1) Bersifat dinamis

Pengetahuan dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian senantiasa mengalami perkembangan. Apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami pergeseran dimasa kini maupun masa depan. Itu sebabnya Ilmu Pengetahuan bersifat dinamis dan merupakan sebuah

upaya terus-menerus yang dilakukan oleh manusia untuk menggungkap kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang.

2) Pendekatan yang lebih holistik

Perlunya penggunaan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru. Pertambahan poipulasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Sering kali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Masrifah dkk, 2023: 29). Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemungkinan kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada dua elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses.

d. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Nuriyani, Maula, dan Nurmeta (2023: 369) dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada mata pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada

kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran serta membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi disekitarnya. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Adapun yang menjadi tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai berikut:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota kelompok masyarakat.

e. Materi Pembelajaran IPAS

1) Bab 8- Peran Ekonomi Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

Topik B: Kegiatan Ekonomi Masyarakat

A. Aktivitas Ekonomi Masyarakat

Aktivitas ekonomi di masyarakat sangat beragam. Ada pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, perdagangan, jasa, pertambangan, dan pengindustrian. Ada yang bekerja di perkantoran, bank, sawah, ladang, tempat-tempat perbelanjaan, pabrik, pelabuhan, dan tempat lainnya.

B. Bermain Peran Sebagai Pelaku Ekonomi Jual Beli Pasar Tradisional

Sekarang kalian akan bermain peran sebagai pelaku ekonomi pasar tradisional. Berkumpulah Bersama kelompok yang sudah ditentukan.

1. Masing-masing anggota kelompok harus memilih peran sebagai salah satu pelaku ekonomi perdagangan pasar

tradisional berdasarkan aktivitas ekonomi tradisional lokal yang ada di daerah Sintang:

2. Diskusikan dengan anggota kelompok lainnya, apa yang bisa kalian lakukan sebagai pelaku ekonomi pasar tradisional lokal yang ada di daerah Sintang agar dapat meningkatkan perekonomian di daerah kalian.
3. Tuliskan hasil diskusi kalian di lembar kerja yang disediakan guru kalian.
4. Persentasikan hasil diskusi kalian!

C. SDA dan Jenis Aktivitas Ekonomi

Kondisi geografis dan sumber daya yang dimiliki suatu tempat akan sangat berpengaruh kepada jenis aktivitas perekonomian masyarakat. Semakin banyak sumber daya sumber daya yang dimiliki maka semakin mudah pula pemenuhan kebutuhan masyarakatnya. Jika kondisinya berlimpah, sumber daya tersebut akan didistribusikan ke daerah-daerah lain. Sebaliknya, jika di daerah setempat sumber daya yang diperlukan tidak tersedia atau sedikit maka sumber daya tersebut akan didatangkan dari tempat lain. Dengan demikian semua kebutuhan masyarakat setempat dapat terpenuhi.

Saat suatu barang kebutuhan masyarakat dapat diproduksi di daerah sendiri menggunakan sumber daya alam yang ada

maka barang tersebut. Jika produksinya memiliki kualitas unggul maka akan menjadi produk kebanggaan daerah.

B. Kajian Pustaka Yang Relevan

1. Rita Herawati (2023: 45) mengemukakan bahwa Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode *Role Playing* pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar melalui pengamatan aktivitas belajar siswa dengan ketercapaian hasil belajar. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Tanggart melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan Teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus pertama siswa mencapai KKM sebesar 18%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 61,5%. Hasil ini menunjukkan dan membuktikan bahwa metode *role playing* dapat diterapkan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Aina Diana (2022: 206) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Metode *Role Playing* di SD Negeri 39 Sungai Raya”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa belum memahami konsep secara optimal dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Penelitian ini menggunakan

metode *role playing* dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar, dimana pada pra siklus hanya 7 dari 35 siswa yang mencapai ketuntasan, pada siklus 1 seluruh siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas 80, dan pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 87. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V.

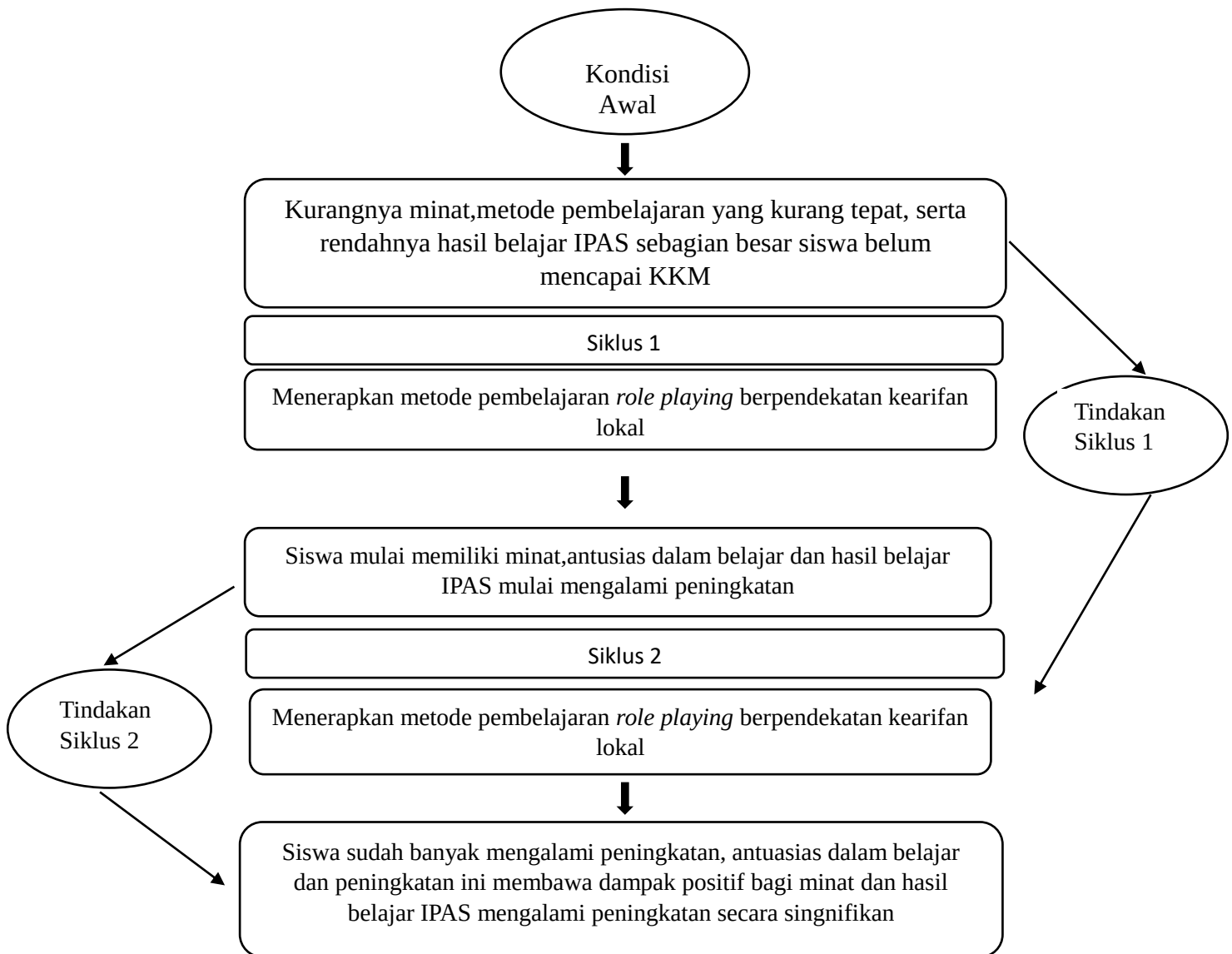
3. Aprilia Mia Rinjani dan Singgih Subiyantoro (2024: 119) dengan judul “*Role Playing: Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek siswa kelas IV di SDN Puhgogor 01 Sukoharjo. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang semula berada pada angka 55% meningkat menjadi 75% setelah penerapan metode *role playing*, dengan kategori peningkatan dari cukup baik menjadi baik. Hasil ini menyimpulkan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
4. Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin (2022: 611) berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhkuk Hidup dengan Lingkungannya” menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Sindang II setelah ditemukannya masalah rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan metode ceramah yang dominan serta pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian dilaksanakan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam tiga siklus dengan target ketercapaian hasil belajar sebesar 85%. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, yaitu 26,92% pada siklus I, meningkat menjadi 57,69% pada siklus II, dan mencapai 92,31% pada siklus III. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa metode *Role Playing* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar IPA. Penelitian ini relevan karena menunjukkan efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang digunakan dalam penelitian. Kerangka berpikir ini dibuat untuk menjelaskan hubungan antara konsep, teori dan variable yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* berpendekatan kearifan lokal dalam beberapa siklus penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan deskripsi teori diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan suatu

standar ukuran keberhasilan siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh proses belajar yang dilakukan siswa. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* berpendekatan kearifan lokal dalam kerangka berpikir membantu merumuskan alur jelas tentang bagaimana sebuah metode pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk mengatasi permasalahan yang ada dan dirancang untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Hipo adalah di bawah, tesis adalah sebuah kebenaran. Disebut sementara karena hipotesis baru merupakan jawaban sementara penelitiannya belum dilakukan, jadi belum tahu bagaimana hasilnya.

Berdasarkan standar tingkat keberhasilan, maka peneliti ingin mencapai ukuran target peningkatan hasil belajar siswa yaitu minimal 85% dan 90% kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang direncanakan. Sehingga hipotesis sementara atau jawaban sementara pada penelitian ini adalah “terjadi peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal Pada Mata Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 05 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026”.