

BAB II

TELAAH PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Metode Pembelajaran *Role playing*

a. Pengertian *Role playing*

Kreider dan Rachel berpendapat bahwa Metode *Role Playing* merupakan salah satu bentuk *Role Playing* yang menitikberatkan pada kreativitas para pemainnya dan bahwa drama yang dimainkan mengandung pesan (Edy, 2015). Sementara itu, Muhibbin Syah berpendapat bahwa *Role Playing* merupakan pendekatan alternatif untuk memecahkan masalah, khususnya ketika menyangkut isu-isu yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. Ada beberapa langkah yang terlibat dalam proses menemukan jawaban atas masalah, yaitu sebagai berikut: (Betsaidah, 2015; 3):

- 1) Identifikasi masalah
- 2) Uraian masalah
- 3) Unjuk tindakan
- (4) Penilaian.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* merupakan metode pendidikan yang memanfaatkan kreativitas dan perasaan individu siswa. Perasaan dan imajinasi tersebut kemudian dikomunikasikan melalui penggambaran subjek, baik berupa orang maupun benda. Permainan ini memerlukan partisipasi banyak individu. Hasilnya bergantung pada peristiwa atau kondisi yang akan diperankan. *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah interaksi sosial, khususnya dalam lingkungan siswa itu sendiri. Pendekatan pembelajaran *Role Playing* umumnya dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPS karena kesesuaiannya dengan pokok bahasan IPS dan karakteristik siswa dalam konteks kegiatan belajar mengajar siswa di kelas. Lebih jauh, pendekatan ini dianggap tepat untuk mata pelajaran atau konten yang secara langsung berkaitan dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan melalui drama yang diperankan (Ari, 2015). Metode *Role Playing* memungkinkan

penggabungan faktor kognitif, emosional, dan psikomotorik. Diharapkan siswa akan mampu membangun konsep atau pola yang dapat diterapkan secara lebih luas melalui pemanfaatan teknik *Role Playing* ini. Teknik *Role Playing* yang dirancang secara efektif membantu menumbuhkan kemampuan bertanggung jawab dalam kolaborasi, komunikasi interpersonal, dan pengambilan keputusan dalam dinamika kelompok (hakim, 2021:266)

a. Kelebihan *Role Playing*

Uray Herlina berpendapat bahwa Metode *Role playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Setiap orang dalam kelompok dapat berpartisipasi, dan mereka semua akan mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka saat berkolaborasi satu sama lain.
2. Hak untuk mengekspresikan diri diberikan kepada setiap anggota kelompok, asalkan apa yang mereka katakan tidak mengganggu proses pembelajaran.
3. Anda dapat menerapkan strategi ini dalam berbagai konteks dan pada waktu yang berbeda. (Uray, 2015).

b. Kekurangan *Role Playing*

Menurut Sabrina kekurangan *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Proses ini sangat menyita waktu.
2. Baik siswa maupun guru dituntut untuk menerapkan daya cipta tingkat tinggi.
3. Gaya pengajaran ini tidak sesuai untuk semua jenis materi pendidikan.
4. Siswa yang ditugaskan untuk tampil merasa malu dengan penampilan mereka.
5. Apabila dalam proses penerapan metode *Role Playing* terjadi kegagalan, sudah tentu tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. (Sabrina, 2022).

2.1.2 Kemampuan Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi didefinisikan sebagai proses penyampaian pikiran dan perasaan seseorang dari satu orang ke orang lain untuk mengomunikasikan informasi yang akurat dan tepat. Salah satu aspek terpenting dari kegiatan belajar adalah terjalinnya hubungan yang harmonis antara siswa dan guru. Hal

ini dapat dicapai melalui komunikasi yang efektif antara kedua kelompok. Sangat penting bagi kedua belah pihak untuk berpartisipasi dalam wacana ini untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Tanggung jawab untuk menjaga komunikasi yang baik dan produktif di kelas berada di pundak guru. Oleh karena itu, hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru memegang pengaruh yang lebih besar di dalam kelas. Dalam hal keberhasilan guru dalam menghasilkan komunikasi yang sehat dan berhasil, keterampilan yang dimilikinya dalam melaksanakan komunikasi tersebut merupakan faktor yang signifikan. Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila materi yang disampaikan dapat diserap dan dipahami oleh peserta didik, serta memberikan umpan balik yang positif terhadap kinerja peserta didik (Kurniati,2016).

b. Fungsi Komunikasi

William I. Gordon dalam buku yang ditulis oleh Yasir membagi fungsi dari komunikasi menjadi empat bagian:

1. Komunikasi Sosial

Komunikasi memiliki berbagai tujuan dalam konteks komunikasi sosial, termasuk pengembangan identitas, pemenuhan kebutuhan sosial, pencapaian kesenangan, penghindaran tuntutan yang ada, dan tujuan serupa lainnya. Untuk mencapai tujuan ini, perlu dilakukan pembicaraan yang menyenangkan dan memupuk hubungan yang lebih dekat dengan orang lain.

2. Komunikasi Ekspresif

Tujuan komunikasi ini adalah untuk berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan perasaan yang sedang kita alami.

3. Komunikasi Ritual

Sejumlah kelompok yang berbeda dapat disatukan melalui transmisi pesan-pesan emosional, yang merupakan fungsi komunikasi ini.

4. Komunikasi Instrumental

Salah satu tujuan pesan ini adalah untuk dijadikan alat pencapaian tujuan pribadi (Yasir, 2020).

c. Indikator Komunikasi

Tasnim berpendapat bahwa ada sejumlah tanda yang dapat digunakan untuk menentukan apakah komunikasi efektif atau tidak:

1. Empati

Kita dikatakan berada dalam keadaan empati saat kita berupaya memahami perasaan yang dialami individu lain dengan mencoba memahami berbagai hal dari sudut pandang mereka. Untuk menunjukkan empati, penting untuk tidak menghakimi tindakan atau sikap orang lain. Terkait empati, Safaria mengidentifikasi beberapa tanda yang berbeda, termasuk yang berikut:

- a) Rasakan apa yang dirasakan orang lain.
- b) Jadikan perhatian terhadap emosi dan sentimen orang lain sebagai prioritas.
- c) Anda harus memperhatikan komunikasi non-verbal.
- d) Memiliki kemampuan untuk mengambil tindakan dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi.
- e) Memiliki kemampuan untuk menangani perasaan Anda. (Sohiron, 2019; 43)

2. Keterbukaan

Ada dua komponen yang digunakan untuk menggambarkan tingkat keterbukaan dalam komunikasi. Komponen-komponen tersebut adalah kemauan untuk berkomunikasi dengan jujur dan kemauan untuk berbicara secara terbuka. Kedua aspek ini penting dalam menentukan kualitas komunikasi. Ketika seseorang bersedia untuk bersikap terbuka dan berbagi informasi tentang dirinya, tujuannya adalah untuk menghilangkan hambatan apa pun yang dapat menghalanginya berinteraksi secara efektif.

3. Kepositifan

Perlu adanya perhatian positif terhadap orang lain agar komunikasi dapat berjalan dengan baik. Jika ada perasaan positif dan menyenangkan antara dua orang, maka ada kemungkinan kerja sama akan tercapai secara efektif. Sikap positif dapat ditunjukkan dengan indikator-indikator berikut:

- a) Banyak orang senang melakukan hal-hal baik untuk orang

lain.

- b) Menikmati hal-hal yang menyenangkan dan.
- c) Suka berpartisipasi dalam kebaikan.
- d) Suka berbuat baik.
- e) Menghormati peraturan yang berlaku.
- f) Tetap patuh dan taat pada peraturan yang berlaku.
- g) Harus memenuhi kewajiban dan tanggung jawab.
- h) Selalu hadir untuk memenuhi komitmennya.

4. Jelas

Jelas, ini berkaitan dengan tindakan yang disengaja yang diambil untuk mencegah berbagai pembacaan.

5. Rendah Hati

Agar terjalin rasa saling menghormati di antara para komunikator, maka diperlukan sikap rendah hati (Tasnim, 2020). Berikut ini adalah beberapa ciri yang menunjukkan sikap rendah hati:

- a) Tidak sombong.
- b) Bersyukur karena kelebihan yang dimilikinya.
- c) Baik hati dan penyayang kepada semua orang.
- d) Tidak suka membanggakan diri.
- e) Bersedia menerima nasihat yang baik dalam hal apa pun.
- f) Mudah bergaul dengan mereka.
- g) Tidak pilih-pilih teman (Aqidah, 2020)

Sebagaimana yang disebutkan oleh Taryono, terdapat berbagai indikator komunikasi yang terkait dengan tindakan yang berkaitan dengan pembelajaran. Uraian indikator-indikator tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pertama, memberikan penjelasan konsep.

2. Manajemen waktu saat presentasi.
3. Saat menjelaskan informasi, harus menghadap audiens.
4. Memiliki suara yang jelas.
5. Menggunakan berbagai bentuk media selama diskusi.
6. Menjawab pertanyaan audiens dengan tepat dan mudah dipahami (Taryono, 2016).

d. Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi

Menurut Suratno, ada sejumlah hal berbeda yang dapat memengaruhi komunikasi, yaitu:

1. Toleransi

Kemampuan untuk bersikap toleran merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh signifikan terhadap komunikasi. Hal ini dikarenakan toleransi akan menjamin tidak adanya kesulitan jika terjadi perbedaan pendapat di antara individu yang berkomunikasi.

2. Kemampuan yang seimbang

Jika individu mampu memperoleh keadilan atau kesempatan yang sama selama proses komunikasi, maka individu tersebut akan merasa lebih tenang ketika berbicara dengan orang lain.

3. Sikap menghargai orang lain

Harus menghargai orang lain karena setiap individu memiliki harga diri yang unik, maka komunikasi harus dilakukan dengan bahasa yang tidak rumit dan mudah dipahami.

4. Sikap mendukung

Sikap setuju dengan pikiran-pikiran yang dikomunikasikan kepada orang lain, pada akhirnya, merupakan sikap mendukung.

5. Terbuka

Kita perlu memiliki jalur komunikasi yang terbuka satu sama lain untuk

mengembangkan hubungan yang mendukung komunikasi yang efisien. Ini akan memastikan tidak ada kesalahpahaman di antara kita.

6. Kepercayaan

Agar tidak terjadi rasa saling merugikan di antara pihak yang tengah berbicara, perlu adanya rasa percaya dalam hubungan yang terjalin dalam komunikasi.

7. Keakraban

Jika kedua belah pihak saling menjaga rasa keakraban, maka hubungan komunikasi akan terus terjalin.

8. Kontrol

Penting untuk mengendalikan cara berkomunikasi, baik dari segi sikap maupun gaya bahasa.

9. Respon

Dalam berkomunikasi, kedua belah pihak yang terlibat harus memberikan reaksi agar lingkungan yang ada dalam percakapan tetap utuh.

10. Emosional

Sangat penting bahwa perasaan atau ekspresi wajah yang ditampilkan selama komunikasi sejalan dengan pokok bahasan atau informasi yang dikomunikasikan (Fira,2016).

a. Komunikasi Dalam Perspektif Islam

Agama Islam telah menjelaskan bahwa komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi yang efektif memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah kemampuan untuk menyebarkan ajaran Islam dengan cara yang cerdas dan penuh dengan tuntunan yang berwibawa. Komunikasi yang diajarkan dalam Islam adalah komunikasi yang tidak mengandung unsur agresi, provokasi, fitnah, kebohongan, atau hal-hal lain yang dianggap menjijikkan. Ini semua dijelaskan di dalam al-Quran Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang palingtahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.

Maksud dari ayat di atas adalah manusia harus mampu menciptakan komunikasi yang merangkul bukan memukul, tidak suka menyinggung tetapi menyentuh hati, tidak sibuk mencari titik perbedaan melainkan mencari titik temu, serta tidak mengejek melainkan mengajak.(Mohamad,2022)

2.1.3 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Capaian pembelajaran, menurut tesis yang dikemukakan Purwanto, adalah tercapainya tujuan pendidikan oleh peserta didik yang mengikuti kegiatan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran. Perubahan sikap dan perilaku siswa merupakan cara lain untuk mengkarakterisasi capaian pembelajaran. Mengutip Metta (2016): 134

Melalui penerbitan buku yang ditulis Nana Sudjana, Howard menghadirkan interpretasi alternatif terhadap hasil belajar. Menurut Howard, capaian pembelajaran dapat dijabarkan menjadi tiga kategori: keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Penyesuaian dapat dilakukan terhadap ketiga komponen capaian pembelajaran tersebut agar sesuai dengan isi yang telah digariskan dalam kurikulum. 1989, Tahun Nana

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah siswa telah mempelajari topik atau belum. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran. Setelah mengikuti pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan dan pengembangan kompetensi dasar. Kegiatan ini disebut sebagai kegiatan evaluasi kelas.(Ponidi et al., 2023)

Capaian pembelajaran merupakan perubahan yang meliputi keterampilan, emosi, dan pikiran yang diolah dari kegiatan belajar yang dilakukan baik dalam pendidikan formal maupun nonformal. Kesimpulan tersebut dapat ditarik dari

uraian yang telah dipaparkan sebelumnya. Pembelajaran kognitif, pembelajaran emosional, dan pembelajaran psikomotorik merupakan tiga komponen yang membentuk capaian pembelajaran. Menurut Pertiwi, Salah satu perilaku yang terjadi dalam ranah perilaku sistem kognitif dikenal sebagai pencapaian pembelajaran kognitif. Sebagai contoh keberhasilan pembelajaran kognitif, perubahan perilaku dalam ranah kognitif yang terdiri dari berbagai komponen seperti C1 (termasuk mengingat), C2 (termasuk memahami), C3 (termasuk menerapkan), C4 (termasuk menganalisis), dan C5 (termasuk menilai) adalah contoh dari apa yang dapat dicapai. Tujuan dari evaluasi pencapaian pembelajaran kognitif adalah untuk memastikan sejauh mana kemampuan seseorang dalam ranah kognitif. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai berbagai aspek kemampuan seseorang dalam ranah kognitif.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Variabel internal dan faktor eksternal merupakan dua komponen yang memiliki kapasitas untuk memengaruhi hasil belajar, menurut tesis Slameto, yang menyatakan bahwa ada dua komponen yang berpotensi membentuk hasil belajar. Sebaliknya, masalah kelelahan, variabel psikologis, dan pertimbangan fisik merupakan contoh dari apa yang disebut sebagai faktor internal. Di sisi lain, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat merupakan contoh dari berbagai aspek eksternal. (2009) Slameto (2012)

Selain ketiga unsur eksternal yang telah dibahas, ada satu komponen lagi yang memegang peranan sangat besar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah mencakup fitur-fitur ini. Sejumlah faktor, termasuk guru, teman-teman di sekolah, peraturan sekolah, kurikulum yang digunakan, dan elemen-elemen lainnya, termasuk dalam komponen lingkungan sekolah ini.

Siswa terlibat dalam proses belajar dalam konteks lingkungan sekolah, yang pada akhirnya akan menghasilkan keluaran yang dikenal sebagai capaian pembelajaran. Jika proses belajar tidak menyenangkan dan membosankan, maka akan cenderung berdampak negatif pada capaian pembelajaran yang diperoleh siswa.

Menurut Slameto, Besarnya usaha yang dilakukan siswa merupakan

faktor yang memiliki dampak paling signifikan terhadap hasil belajar siswa. Komponen lain yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar adalah tingkat informasi dan pemahaman yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran. (Slameto, 2012)

2.1.4 Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa

Istilah "Role Playing" mengacu pada strategi pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, bertanggung jawab, serta memiliki rasa toleransi dan kemampuan memahami suatu peristiwa. (Darmawan) Sejak tahun 2014, siswa diberi kesempatan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap berbagai keadaan dan latar melalui penggunaan strategi pembelajaran yang dikenal sebagai role playing, sesuai dengan tesis yang dipaparkan Shoimin. Tahun 2013 Shoimin (2014)

Siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dengan menggunakan strategi Role Playing, yang dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang paling efektif. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi peran mereka dan memperoleh kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan apa pun, metode Role Playing sendiri melayani tujuan untuk menyediakan kemungkinan-kemungkinan ini kepada siswa. Untuk memperjelas hal ini, hal ini sejalan dengan tujuan metode tersebut. Siswa juga mampu memperhatikan dan memahami tindakan orang lain, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan komunikasinya secara signifikan. (2016) Menurut Indha

Sesuai dengan Roestiyah, pendekatan Role Playing memiliki kemampuan untuk memikat siswa dan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan. Dengan menempatkan diri pada posisi orang lain, siswa akan lebih siap untuk mengevaluasi dan memahami perspektif orang lain. Para siswa mempunyai kesempatan untuk menumbuhkan rasa saling pengertian, toleransi, kasih sayang, dan rasa hormat satu sama lain sebagai hasil dari keadaan ini. Ada hubungan yang kuat antara hal ini dengan banyak faktor yang berperan dalam pengembangan kemampuan komunikasi.

Penggunaan praktik *Role Playing* tidak hanya sangat bermanfaat dalam

meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terutama karena siswa akan dapat mengikuti proses pembelajaran semaksimal mungkin ketika pendekatan *Role Playing* digunakan. Melalui pemanfaatan pendekatan *Role Playing*, siswa diberikan kesempatan untuk mengolah dan mengekspresikan diri sesuai dengan perasaannya, tetapi kebebasan ini tidak diperluas di luar ruang lingkup proses pembelajaran. Ketika metode *Role Playing* diterapkan, itu akan memberi siswa pengalaman belajar yang unik dan suasana yang kondusif untuk belajar.

Menurut Mansyur, Penggunaan pendekatan *Role Playing* dapat bermanfaat bagi siswa dalam hal membantu mereka mengingat dan memahami materi yang disajikan kepada mereka. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan kreatif mereka, serta kemampuan mereka untuk mengambil inisiatif dan membuat pilihan yang didasarkan pada inovasi. Siswa memiliki kemampuan untuk berkembang menjadi individu yang inventif, mandiri, berpikiran terbuka, dan percaya diri melalui pemanfaatan permainan peran sebagai teknik pembelajaran. Siswa juga dapat mengambil pelajaran yang disajikan dalam materi pembelajaran dan memastikan bahwa mereka mampu menerapkannya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Persiapan Kemerdekaan Indonesia

a) Kekalahan Jepang dalam Perang Pasifik

Selain sebutan yang lebih umum, Perang Pasifik juga dikenal sebagai Perang Asia Timur Raya. Sekutu, yang terdiri dari negara-negara seperti Tiongkok, Amerika Serikat, Inggris Raya, Filipina, Belanda, dan Selandia Baru, merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam pertempuran ini. Jepang merupakan protagonis dalam pertempuran ini. Ketika Perang Pasifik berakhir, militer Amerika Serikat berhasil menguasai Pulau Saipan. Peristiwa ini terjadi pada bulan Juni tahun 1944. Keadaan sulit yang dialami Jepang menjadi semakin genting akibat runtuhnya Pulau Saipan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa Jepang terus-menerus mengalami kekalahan di berbagai bidang yang terkait dengan konflik tersebut. Oleh karena itu, pada tanggal 9 September 1944, Perdana Menteri Koiso berjanji kepada rakyat Indonesia bahwa mereka akan mengalami kemerdekaan. Dengan maksud untuk mendapatkan dukungan dari rakyat Indonesia, operasi ini dilakukan.

b) Masa Persiapan Kemerdekaan

Seiring dengan berlangsungnya Perang Pasifik, pasukan Jepang semakin terkepung dan akhirnya hancur. Personel Angkatan Darat Jepang yang ditempatkan di Indonesia bersiap untuk mempertahankan diri. Selama masa pendudukan Jepang di Indonesia, yang berlangsung dari tahun 1942 hingga 1945, negara ini terbagi menjadi dua zona kekuasaan yang berbeda. Berikut ini adalah daftar dari dua wilayah yang menonjol:

1. Wilayah komando angkatan laut yang berada di Provinsi Makassar dan meliputi pulau Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku, dan Irian Jaya.
2. Wilayah komando dan kendali yang dikelola oleh Angkatan Darat, yang berpusat di Jakarta dan meliputi Jawa, Madura, Sumatera, dan Malaya. Markas komando untuk seluruh kawasan Asia Tenggara berada di Kota Dallat, yang terletak di Vietnam.
3. Pada tanggal 20 Oktober, Jenderal Douglas Mac Arthur melancarkan serangan ke Kepulauan Leyte, yang terletak di Filipina, setelah berhasil menguasai Pulau Irian dan Pulau Morotai oleh Sekutu saat mereka berada di Kepulauan Maluku. Pada tanggal 25 Oktober, Jenderal Douglas Mac Arthur tiba di Pulau Leyte setelah penduduk setempat menyerbu.

Pada bulan Februari tahun 1945, pasukan Sekutu berhasil menaklukkan Pulau Iwo Lima, yang terletak di Jepang. Sejak saat itu, kekuatan tentara Jepang secara bertahap berkurang. Untuk menarik dukungan rakyat Indonesia, pemerintah Jepang memberikan izin kepada Indonesia untuk mengibarkan bendera Merah Putih di samping bendera Jepang. Sejumlah pihak berpendapat bahwa lagu kebangsaan Indonesia, yang dikenal sebagai Raya, seharusnya dinyanyikan setelah lagu kebangsaan Jepang, yang dikenal sebagai Kimigayo.

c) Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Militer Jepang mengalami kekalahan berkali-kali selama fase akhir Perang Dunia II. Selama tahun 1945, kota Hiroshima dan Nagasaki sama-sama dibom oleh pasukan Sekutu pada tanggal 6 Agustus dan 9 Agustus. Ada tiga pemimpin Indonesia yang diberi janji kemerdekaan dari Jepang pada tanggal 11 Agustus 1945. Para pemimpin tersebut adalah Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, dan Dr. Rajiman Wedyodiningrat. Jepang adalah pihak yang

menyampaikan janji ini kepada mereka. Ketiganya diminta untuk bersiap-siap untuk kemerdekaan. Melalui pemberian janji ini, Jepang percaya bahwa rakyat Indonesia akan mampu membantu Jepang, yang sedang mengalami tekanan yang semakin besar dan menghadapi kekalahan di mana-mana. Menanggapi kenyataan bahwa situasi menjadi semakin serius, Jepang mengumumkan pada tanggal 1 Maret 1945, bahwa mereka akan mengambil tiga tindakan berikut.

1. Pembentukan Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia, yang juga dikenal sebagai Dokuritsu Junbi Cosakai, milik pemerintah Indonesia.
2. Pembentukan lembaga pelatihan nasional, yang dikenal sebagai Kenkoku Gakuin, dengan tujuan mendidik dan menyiapkan calon pemimpin bangsa.
3. Meningkatnya jumlah pembicaraan tentang kemerdekaan Indonesia.

Panitia Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia dipimpin oleh Dr. Rajiman Wedyodiningrat yang juga menjabat sebagai koordinator panitia. Selain dibantu oleh dua deputi, yaitu Icibangase dan R.P. Soeroso, Tn. Wedyodiningrat juga menjadi koordinator panitia. Pada sidang pertama BPUPKI, dicapai konsensus tentang bentuk negara republik, dengan presiden sebagai kepala negara sekaligus kepala pemerintahan. Sidang ini berlangsung dari tanggal 29 Mei sampai dengan tanggal 1 Juni 1945. Dalam sidang tersebut, dibahas beberapa hal, antara lain tentang dasar berdirinya Republik Indonesia dan pembentukan panitia yang selanjutnya disebut Panitia Komisi Sembilan. Berikut ini adalah nama-nama orang yang menjadi anggota panitia yang terdiri dari sembilan orang tersebut.

1. Ir. Soekarno (ketua)
2. Drs. Mohammad Hatta (wakil ketua)
3. Mr. Ahmad Soebarjo
4. Abdul Kahar Muzakir
5. Abikusno Cokrosuyoso
6. K.H. Wahid Hasyim
7. Mohammad Yamin
8. Mr. A.A. Maramis

9. Haji Agus Salim

Pada tanggal 14 Agustus 1945, Jepang menepati janjinya untuk menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Peristiwa itu terjadi sebelum janji itu ditepati. Meskipun demikian, informasi bahwa Jepang telah kalah tidak dipublikasikan. Di sisi lain, Sutan Syahrir, seorang pemuda dari Indonesia, dapat mendengarnya melalui transmisi radio yang berasal dari negara lain.

Pada tanggal 15 Agustus, sekelompok pemuda, termasuk Wikana, Sutan Syahrir, Darwis, dan beberapa orang lainnya, membujuk Bung Karno untuk segera mengumumkan kemerdekaan Indonesia. Ini adalah langkah terakhir dalam proses tersebut. Para anggota kelompok yang memiliki posisi lebih senior tidak setuju dengan hal ini, dan mereka berpendapat bahwa hal itu seharusnya diajukan dalam sidang PPKI.

Setelah Ir. Soekarno dan M. Hatta muncul di Rengasdengklok, kelompok tua dan kelompok muda sepakat bahwa mereka akan mengumumkan deklarasi Indonesia masing-masing di kemudian hari. Rapat PPKI diadakan di kediaman Laksamana Muda Tadashi Maeda, yang terletak di Jl. Imam Bonjol No. 1, Jakarta. Rapat dimulai pukul dua dini hari waktu Indonesia. Rapat diadakan dengan maksud untuk menyusun rumusan proklamasi dan membahas berbagai tindakan yang telah diambil untuk mempersiapkan Indonesia menuju kemerdekaan.

Bahasa proklamasi ditulis dengan kerja sama tiga orang, yaitu Bung Karno, Bung Hatta, dan Ahmad Soebarjo. Dua kalimat yang menyusun teks proklamasi ditulis oleh Bung Karno, yang bertanggung jawab atas penyusunannya. Kalimat pertama dari Piagam Jakarta dikutip oleh Tn. Ahmad Soebarjo, dan Bung Hatta menambahkan sentuhan akhir dengan mengutip kalimat kedua. Pada awalnya, para pemuda mengusulkan agar teks proklamasi menyatakan bahwa semua aparatur pemerintahan harus dikelola oleh rakyat yang menjadi anggota partai yang masih memegang kendali. Di sisi lain, mayoritas anggota PPKI tidak setuju. Pada akhirnya diputuskan bahwa bahasa proklamasi akan dikonfirmasi dalam bentuk yang ada hingga saat ini.

Selain itu, para pemuda menginginkan agar bahasa deklarasi

ditandatangani oleh enam remaja lainnya selain Soekarno dan Hatta, dan bukan oleh anggota PPKI. Dengan asumsi bahwa PPKI adalah perwakilan Jepang, mereka pun berasumsi demikian. Kemudian dicapai kesepakatan dengan menuliskan “atas nama bangsa Indonesia”.

Baik Ir. Soekarno maupun Moh. Hatta, yang mewakili rakyat Indonesia, sepakat untuk menandatangani naskah proklamasi. Beliau yang mengetik naskah tersebut, Sayuti Melik. Sukarni yang mengusulkan agar kedua tokoh tersebut menandatangani naskah proklamasi, dan mereka pun melakukannya sesuai dengan anjuran beliau.

Sukarni, Sayuti Melik, B.M. Diah, Sudiro, dan Chairul Saleh termasuk di antara tokoh-tokoh terkemuka yang hadir dalam pertemuan tersebut. Tokoh-tokoh penting lainnya juga hadir dalam acara tersebut. Keesokan harinya, tepatnya pada hari Jumat, 17 Agustus 1945, di Jalan Pegangsaan Timur 56, Jakarta, diadakan upacara bendera dan pembacaan proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Kedua acara tersebut berlangsung pada hari berikutnya. Hal ini sesuai dengan janji yang diucapkan oleh Ahmad Soebarjo. Tepat sepuluh menit sebelum waktu kunjung menurut kalender Indonesia, Ir. Soekarno menyampaikan pidato singkat dan membacakan proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Beliau juga menyampaikan pidato. Hampir segera setelah itu, S. Suhud dan Latief Hendraningrat melakukan upacara pengibaran bendera bersama-sama, dengan diiringi lagu Indonesia Raya. Pemasangan bendera dilakukan oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Selain dihadiri oleh perwakilan dari PPKI dan generasi muda, hadir pula tokoh-tokoh penting seperti Ki Hajar Dewantara, Dr. Moewardi, A.A. Maramis, dan A.G. Pringgodigito. Pada saat itu, lebih dari seribu orang hadir. Untuk mengenang jasa-jasa yang telah diberikan oleh Ir. Soekarno dan Moh. Hatta, diputuskan untuk menganugerahkan gelar Pahlawan Proklamator Indonesia kepada mereka.

2.2 Penelitian Terlebih Dahulu

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama dan judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan Penelitian
1.	Anggun Wisnu Putra dengan judul “Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4”	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Individu yang menjadi fokus percakapan ini adalah siswa sekolah dasar yang berada di kelas lima. Keterampilan merupakan hasil akhir yang diambil. Pendekatan penelitian PTK sedang digunakan. Harus diselesaikan dalam dua siklus untuk mencapai tujuan penelitian. 	Siswa kelas V SDN Wonosari 4 dapat memperkuat kemampuan komunikasi verbalnya melalui penggunaan metode <i>Role Playing</i> .
2.	Rossi Iskandar dengan judul “Meningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>Role Playing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan kurikulum Pendidikan Pancasila Menggunakan mata pelajaran anak sekolah dasar kelas IV 	<i>Role Playing</i> merupakan salah satu strategi yang sangat penting untuk dimanfaatkan dalam rangka

	<p>Metode <i>Role Playing</i> di kelas IV Sekolah Dasar”</p>		<p>sebagai mata pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir hanya menggunakan capaian pembelajaran. • Menggunakan pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan PTK. • Hasil akhir baru diketahui setelah dua siklus berlalu. 	<p>meningkatkan hasil belajar mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diajarkan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar.</p>
3.	<p>Ainur Rofiq dan Imam Mashuri pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustamul Makmur Genteng”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Role Playing</i>. • Melakukan penelitian dari perspektif kuantitatif. • Melakukan langkah yang sama untuk <i>Role Playing</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan topik Pendidikan Agama Islam ke dalam kurikulum. • Satu-satunya komponen prestasi yang dievaluasi adalah prestasi belajar. • Melalui pemanfaatan desain yang mencakup satu set tes awal dan 	

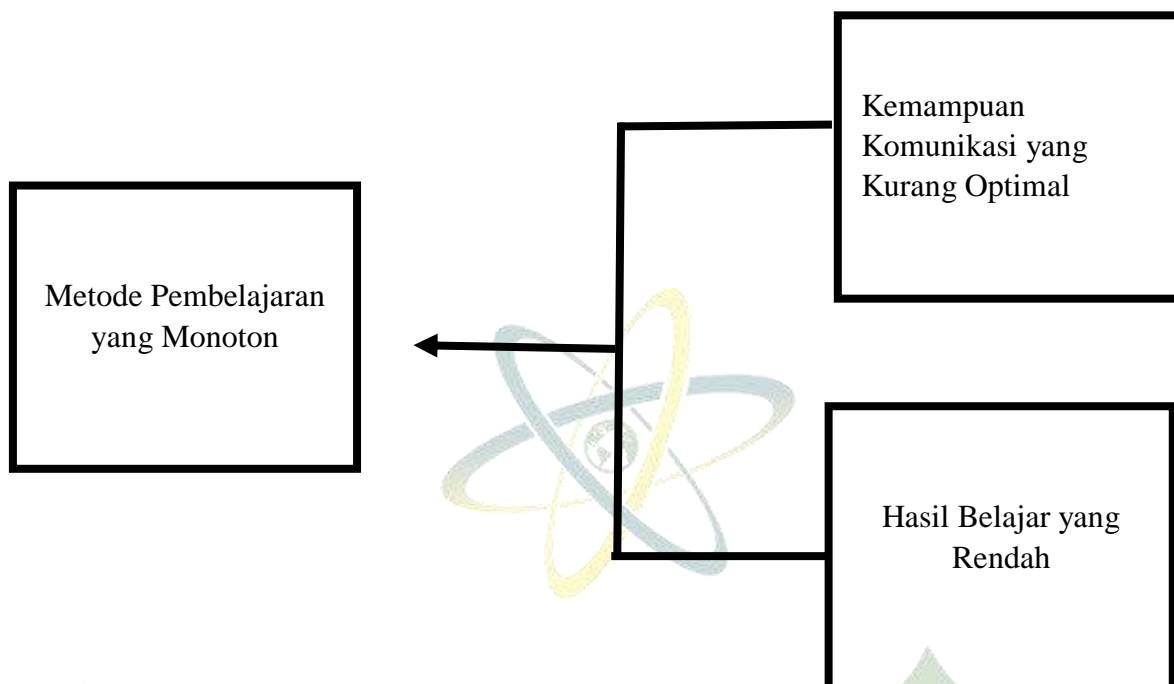
			<p>tes akhir.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hanya menggunakan alat dan instrumen tanya jawab.. 	
4.	<p>Risva Anggriani dan ishartati yang berjudul “Kefektifan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>Role Playing</i>. Menggunakan topik-topik dari bidang studi sosial. Metode penelitian kuantitatif sedang digunakan. Melakukan penelitian menggunakan desain kuasi-eksperimental. 	<ul style="list-style-type: none"> Tindakan dan kerja sama pada akhirnya merupakan hasil yang diambil. Menggunakan kuesioner sebagai instrumen pilihan. Memanfaatkan strategi penelitian yang melibatkan pra-tes, pasca-tes, dan kelompok kontrol. 	<p>Jika dibandingkan dengan metode ceramah, metode <i>Role Playing</i> jauh lebih efektif dalam hal merangsang partisipasi siswa dalam pembelajaran ilmu sosial. Selain itu, dalam hal perolehan mata pelajaran sosial, teknik <i>Role Playing</i> jauh lebih efektif daripada metode ceramah dalam hal meningkatkan jumlah partisipasi siswa.</p>
5.	Z.I. Paudi	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> Memanfaatkan 	Di SMA Negeri

<p>dengan judul “Penerapan Metode <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.</p>	<p>metode Role Playing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh hasil akhir dengan memanfaatkan hasil pembelajaran. • Metode penelitian kuantitatif sedang digunakan. • Menggunakan desain penelitian yang bersifat eksperiensial. 	<p>aspek-aspek fisika.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan topik anak-anak SMA yang saat ini duduk di kelas sepuluh. • Memanfaatkan instrumen es secara eksklusif. 	<p>1 Palu, penerapan pendekatan Role Playing berpotensi meningkatkan efektivitas pengalaman pendidikan siswa.</p>
---	---	---	---

Dengan mempertimbangkan informasi yang diberikan dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik Role Playing mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa, jauh lebih efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa dibandingkan dengan teknik ceramah, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penemuan ini didasarkan pada temuan lima peneliti lain yang menggunakan strategi tersebut dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya.

2.3 Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Dapat disimpulkan bahwa taktik yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh terhadap keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang repetitif dapat berdampak buruk pada keterampilan komunikasi siswa serta konsekuensi pendidikan mereka.

1.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Hasbi, 2022) Salah satu definisi hipotesis adalah asumsi sementara yang akan muncul sebagai hasil penelitian. Sedangkan menurut (Salim, 2016:41) Hipotesis bukanlah asumsi yang ditemukan secara kebetulan; melainkan, hipotesis adalah kesimpulan yang dicapai melalui proses pemikiran.

Terkait hubungan antara dua variabel atau lebih, hipotesis adalah simpulan yang digunakan sementara. Definisi ini berlaku untuk hubungan tersebut. Jika suatu teori memenuhi kedua kondisi ini, teori tersebut dianggap dapat dipercaya. Hipotesis harus dapat memberikan penjelasan tentang hubungan yang ada antara variabel. Ini adalah persyaratan pertama yang harus dipenuhi. Menurut Sandu (2015), kebutuhan kedua adalah hipotesis harus memberikan petunjuk tentang bagaimana pengujian harus dilakukan. Teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual semuanya

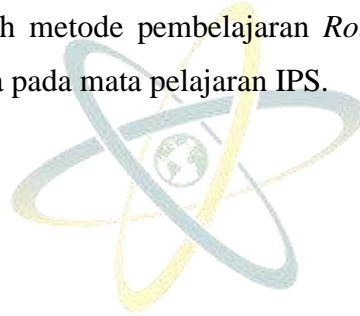
berkontribusi pada pembentukan hipotesis yang akan diperiksa dalam penyelidikan ini:

Ho1: Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS.

Ha1q: Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS.

Ho2: Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Ha2: Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN