

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian *Metode Role Playing*

Role-play adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role-play* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman perandalam kehidupan sehari-hari:

- 1) Mengambil peran (*Role-taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar juga tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak) dalam situasi-situasi sosial.
- 2) Membuat peran (*Role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan
- 3) Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam *Role-play*, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamika mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima

pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupan biasanya dapat melakukan *Role-play*.¹

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas pertemuan yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Bermain peran memiliki beragam keuntungan yaitu tidak membutuhkan banyak biaya dan membuat seorang anak belajar untuk mempraktikkan sebuah perilaku atau keahlian.

Menurut Melvin L. Silberman seni pemeranan metode belajar pengalaman (eksperimensial) yang sangat bermanfaat. Metode ini biasa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktekkan keterampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian. Namun untuk bisa berhasil dalam melakukan pemeranan, ada baiknya untuk mengetahui terlebih dahulu cara menyusunnya (penulisan naskah) dan mengarahkannya (penataan).²

¹Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm.98

²Melvin L. Siberrnen, , *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*, terj. Sarjuli dan Azfat Ammar, (Jakarta: Yakpendis, 2001), hlm.55

b. Tujuan Metode Role Playing

Adapun tujuan Role Playing adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.³
- 7) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 8) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 9) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 238

10) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.⁴

c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran Sebagian besar *role-play* cenderung dibagi pada tiga fase yang berbeda:

1) Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam *role-play*. Berikut ini adalah daftar beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru/dosen masuk kelas dan melalui *role-play*:

a. Mengenal Peserta Didik

Semakin guru mengenal peserta didik, akan semakin besar kemungkinan untuk memperkenalkan *role-play* dengan relevan dan berhasil. Perlu dipertimbangkan:

- a) Jumlah peserta didik, Pastikan tersedia ruang yang cukup sebelum *role-play* dimulai, dan ceklah bahwa ada peran yang tersedia atau tugas-tugas observasi bagi semua peserta didik
- b) Apa yang diketahui peserta didik tentang materi, peserta didik membutuhkan informasi yang cukup berbagai peran dan skenario yang akan menjadi dasar diskusi, pemeranan dan refleksi mereka.

⁴Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1989). hlm.85

- c) Pengalaman terdahulu tentang *role-play*. Peserta didik yang lebih berpengalaman mungkin dapat menhandel peran-peran yang lebih kompleks, sementara mereka yang pengalamannya kurang, membutuhkan bimbingan yang lebih bertahap kedalam aktivitas. Peserta didik yang memiliki pengalaman negatif membutuhkan kepastian dan dukungan dari yang lebih besar.
- d) Kelompok umur. Peran yang berbeda mungkin menuntut tingkat pengalaman hidup yang berbeda pula. *role-play* menuntut pentingnya hubungan dengan pengalaman hidup peserta didik.
- e) Latar belakang peserta. Terdapat kebutuhan untuk mengetahui pengalaman masa lalu dan pengalaman *role-play* peserta didik yang dapat mempengaruhi persepsi tentang peran-peran tertentu.
- f) Minat dan kemampuan. Adalah yang sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana minat dan kemampuan peserta didik bersesuaian dengan materi yang akan di eksplorasi melalui *role-play*, peserta didik yang akan membawa sekumpulan pengalaman, sikap, kepercayaan dan agenda yang mereka miliki kedalam sesi *role-play*.
- g) Kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi: adalah sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat bekerjasama dalam berpasangan, kelompok atau dalam

keseluruhan kelas. Kerjasama yang bagaimana yang memungkinkan bagi mereka.⁵

2) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Apa yang diinginkan guru/dosen dari pembelajaran peserta didik? Adalah penting untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran sesempurna mungkin sebelumnya. Mungkin sewaktu-waktu ada tujuan yang tentatif, atau tujuan yang berbeda dengan tujuan yang telah dicanangkan, akan tetapi tujuan yang ditulis masih tetap diperlukan agar memiliki fokus kerja yang jelas. Disamping itu tujuan-tujuan tersebut harus eksplisit bagi peserta didik sejak awal.⁶

3) Pendekatan *Role-Play*

Sebagai suatu strategi pembelajaran, *role-play* mempunyai beberapa pendekatan. Ketika seorang guru/dosen berkeinginan untuk menggunakan salah satu pendekatan yang ada, hendaknya pilihan pendekatan serta opsi yang tersedia didasarkan pada persepsi peserta didik (pengalaman dan ekspektasi mereka), tujuan pendidikan, serta jumlah waktu yang tersedia. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role-play*:

a) *Role-play* sederhana (*simple role-play*): *role-play* tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbincangkan suatu isu, peserta didik sering langsung

⁵Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 104-16

⁶Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 106-107

secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, peserta didik diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilemma kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan peserta didik akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama.

b) *Role-play* (sebagai) latihan (*role-play exercises*): *role-play* tipe ini merupakan *role-play* berbasis ketrampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role-play*. Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan “bagaimana caran ya” (*howto*).

c) *Role-play* yang diperpanjang (*extended role-play*): di sini peserta membutuhkan baik briefing tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta didik mungkin mengandaikan para komunitas dan/atau peran profesional.⁷

4) Mengidentifikasi Skenario

Skenario memberi informasi tentang apa yang harus diketahui peserta didik sebagai pemegang peran serta informasi tentang sudut mana yang harus mereka masuki dalam gambaran tersebut. Pilihan skenario akan tergantung pada minat, fokus

⁷Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 107-108

materi, serta pengalaman guru/ dosen dan peserta didik. Kontruksi skenario harus mendapatkan perhatian yang seksama untuk menghindari orang atau peristiwa yang stereotip (meniru).

5) Menetapkan Peran

Pilihan peran akan tergantung pada problem yang akan disoroti. Jadi kita dapat bertanya peran mana yang paling memungkinkan untuk dapat mengungkapkan ketrampilan, sikap, atau dilema yang eksplorasi. membuat daftar peran yang mungkin sangat berguna dalam mengidentifikasi interaksi yang memungkinkan, jalur komunikasi yang pokok, serta perspektif untuk melihat isu.⁸

6) Interaksi

Berikut ini adalah langkah-langkah mengimplementasikan rencana ke dalam aksi.

a) Membangun Aturan Dasar

Adalah sangat penting untuk mengetahui harapan-harapan guru/ terhadap peserta didik dan sebaliknya, serta apa yang secara rasional dapat diharapkan dari mereka satu sama lain. Sesi *role-play* yang bagaimana yang diinginkan dosen/guru tersebut? Langkah-langkah apa yang ada pada proses *role-play*? Dan seterusnya. Aturan. Aturan dasar untuk melaksanakan *role-play*

⁸Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 109-111

harus dirundingkan oleh semua pihak sejak awal, dan akan lebih bagus lagi jika dicatat untuk jadi rujukan nanti.

b) Mengeksplisitkan Tujuan Pembelajaran.

Dosen perlu mengemukakan tujuan pembelajaran dari *role-play* tersebut pada peserta didik dan menjelaskan pentingnya menggunakan *role-play* untuk mengeksplorasi isu tersebut. Hal ini penting untuk memfokuskan peserta didik lebih pada konten ketimbang strategi serta memudahkan mereka mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.

c) Membuat Langkah-Langkah Yang Jelas

Peserta didik yang tidak punya pengalaman dengan *role-play* akan merasa ragu dan takut dengan strategi ini. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan menjelaskan tujuan yang menyokong penggunaannya dalam konteks pembelajaran ini serta menjelaskan garis besar langkah-langkahnya.

d) Mengurangi Ketakutan Tampil di depan Publik

Role-play tidak dirancang dengan menjadi suatu pertunjukan publik. Meskipun demikian peserta didik pemula sulit untuk menghilangkan dari kesan tersebut. Karen itu penting bagi guru/dosen. Untuk menghilangkan kecemasan peserta didik tentang hubungan antara *role-play* dan pertunjukan. Peserta didik perlu tahu bahwa tidak akan ada ekspresi publik sejak dari permulaan. Banyak guru/dosen yang melakukan hal ini dengan langsung meminta

mereka menampilkan suatu kegiatan secara bersama-sama kemudian menanyakan sesuatu di depan temannya. Walaupun sebenarnya pada akhirnya nanti mereka harus tampil di depan yang lain tapi paling tidak, hal tersebut sudah diberi pra-kondisi dulu sebelumnya. Pendekatan apapun yang digunakan guru/dosen, yang pasti bahwa peserta didik perlu didorong untuk bertanya dan klarifikasi pemahaman mereka sebelum *role-play* dimulai.

e) Menggunakan Skenario atau Situasi

Skenario atau bisa diciptakan oleh guru/dosen dan/atau peserta didik. Skenario yang paling berhasil adalah yang menarik peserta dan juga mengandung segi-segi ketidakpastian, sehingga tidak semua jawaban dapat diketahui sebelumnya. Skenario dibuat untuk dirinya sendiri yaitu sesuatu yang hanya dapat diperoleh dengan cara berpartisipasi di dalamnya, atau mengamati *role-play* terlebih dahulu. Skenario bisa berbentuk tertulis atau verbal atau lisan.⁹

f) Mengalokasikan Peran

Peran-peran dapat dialokasikan dalam berbagai cara yang kebanyakan tergantung pada sejauh mana guru/dosen mengenal peserta didiknya dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan dengan misalnya, pemegang peran kunci diberikan pada peserta

⁹Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 111-113

didik yang paling berpengalaman, atau memegang peran disesuaikan dengan sedekat mungkin dengan pengalaman hidupnya dan lain-lain. Sementara jika guru/dosen tidak terlalu mengenal peserta didiknya dengan baik, maka biasanya perandibagi secara acak, atau diminta seseorang yang mau menjadi sukarelawan dan seterusnya.

g) Memberi Informasi yang Cukup

Adalah penting untuk memberi informasi yang cukup pada pemain supaya mereka dapat menjalankan tugasnya dengan efektif dan sukses. Menurut Jones dan Palmer (1987) terdapat empat tipe informasi yang harus diberikan oleh guru/dosen:

- a) Informasi yang dibutuhkan buat semua peserta
- b) Tambahan informasi bagi orang atau kelompok tertentu saja
- c) Informasi yang diberikan ketika *role-play* berlangsung (contoh: intervensi oleh guru/dosen)
- d) Informasi tentang macam hubungan diantara orang-orang yang terlibat (sosial, familial, kultural, dll).

h) Menjelaskan Peran Pengajar dalam *Role-Play*

Guru yang mengandaikan dirinya terlibat sebagai partisipan dalam *role-play* perlu menjelaskan dulu kepada peserta didik tentang keterlibatannya serta menjelaskan fungsinya dalam keseluruhan proses. Disamping itu perlu dijelaskan pula bagaimana

ia akan memberi sinyal kapan ia mulai berak ting dan kapan keluar dari aktingnya. Demikian pula jika ia ingin jadi observe saja, maka ia bisa melakukan hal-hal yang bisa dilakukan sebagai observer, seperti; menyoroti aspek-aspek penting yang terjadi dalam *role-play* dsb.

i) Memulai *Role-Play* secara Bertahap

Melalui *role-play* dengan pelan-pelan misalnya melalui diskusi akan membantu melalui diskusi akan membantu peserta didik memasuki *role-play* dengan cara:

- a) Melibatkan peserta didik dalam “*ice breaker*”
- b) Peserta didik bekerja tanpa peran, baik melibatkan seluruh kelas, kelompok kecil atau berpasangan untuk mendiskusikan suatu atau tertentu.
- c) Separuh peserta didik memegang peran tertentu dan separuh lagi memerankan dirinya sendiri. Contoh *interview* oleh media massa.
- d) Semua peserta didik mengandaikan peran sejak dari permulaan.

j) Menghentikan *role-play* dan Memulai Kembali jika Perlu

Sering diperlukan untuk menghentikan *role-play* pada suatu titik tertentu. Hal ini memerlukan tanda atau sinyal yang disepakati. Misalnya: guru/dosen mengangkat tangan atau bergerak

ke tempat tertentu yang telah disepakati sebelumnya. Guru/dosen mungkin ingin menghentikan aktivitas *role-play* untuk:

- a) Berhubungan dengan problem yang mempengaruhi semua orang
- b) Mengambil suatu tindakan tertentu
- c) Melakukan pertukaran peran
- d) Dan lain-lain
- e) Bertindak sebagai Pengatur Waktu

Ketika *role-play* telah berjalan, maka guru/dosen perlu bertindak sebagai pengatur waktu. Sebelum *role-play* dimulai kemukakan pada peserta didik bahwa waktu yang disediakan adalah sekian menit, dan seterusnya. Dan ketika waktu sudah berakhir, berilah kode sesuai yang telah disepakati sebelumnya.¹⁰

7. Refleksi dan evaluasi

Tahap yang terakhir ini dalam proses *role-play* sering dinamakan “*debriefing*” mengikuti istilah yang biasa digunakan dalam militer (Van Ments, 1994). Aspek yang *fundamental* dari tahap ini bagi guru/dosen dan peserta didik adalah melakukan refleksi dan evaluasi. Guru/dosen biasanya memberi kesempatan untuk refleksi diantara interaksi atau di akhir dari interaksi. Tahap refleksi ini lebih dari sekedar pertanyaan-pertanyaan teknis seperti: “apakah peran peserta didik dapat

¹⁰Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 113-115

menjalankan peran nya dengan realistis?” sebaliknya, hal ini lebih berkenaan ide ntifikasi, klarifikasi, dan analisis terhadap isu-isu pokok (Colquhoun & Errington, 1990) Refleksi atau evaluasi yang dalam seperti itu dilakukan setelah interaksi selesai. Hal ini dapat dilihat dalam enam langkah sederhana:

- a) Membawa peserta didik keluar dari peran yang dimainkannya.
 - b) Meminta peserta didik secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya.
 - c) Mengkonsolidasikan ide-ide.
 - d) Memfasilitasi suatu analisis kelompok.
 - e) Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.
- Menyusun agenda untuk masa depan.¹¹

2. Hasil belajar siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari 2 kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil adalah prestasi dari sesuatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar di lakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar.

Menurut Nashar, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar¹². Sedangkan

¹¹Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 116.

menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹³ Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.¹⁴ Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan kebiasaan, serta sikap dan cita-cita.¹⁵

Dari pendapat pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dari kegiatan belajar sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.¹⁶ Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

¹² Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm.77

¹³ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido Offset, 1989). hlm.22

¹⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 38

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar.....*, hlm. 44

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari dalam diri orang yang belajar maupun dari luar dirinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam yaitu :

1). Faktor Internal

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

b) Intelegensi dan bakat

Seseorang yang memiliki inteligensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik dan sebaliknya orang yang mempunyai inteligensi rendah cenderung mengalami kesulitan belajar. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Bila seseorang mempunyai inteligensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

c) Minat dan motivasi

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi dan begitu juga sebaliknya. Motivasi juga diperlukan agar semakin bersemangat untuk belajar.

d) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana cara membaca, mencatat, dan sebagainya. Selain dari teknik-teknik tersebut perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajaran dan penyesuaian bahan pelajaran.

2). Faktor eksternal

a) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

b) Sekolah

Kualitas guru, metode pengajarannya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak dan sebagainya itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar lingkungan tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar.

3. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan merupakan kata dasar aktif. Aktif berarti giat, gigih dinamis atau bertenaga. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai aktifitas, kegiatan, kesibukan.¹⁷ Dalam hal ini pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.¹⁸

Keaktifan yang dimaksudkan adalah keikutsertaan juga keterlibatan siswa secara langsung dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa adalah pelajar siswa yang berada pada kelas yang menjadi subjek belajar. Siswa adalah satu komponen manusia yang menempati sentral dalam proses belajar mengajar.

Menurut *Piaget* seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan anak tak berpikir. Agar anak berpikir sendiri, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru timbul setelah anak berpikir pada taraf perbuatan.¹⁹

Menurut Hisyam Zaini, keaktifan belajar adalah tindakan siswa secara aktif menggunakan otak, baik dalam menemukan ide pokok dalam materi pelajaran memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan

¹⁷Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Departemen Kebudayaan, 2005), hlm.36

¹⁸ Hartono, dkk, *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*, (Riau:Zanafa Publishing, 2012), hlm.39

¹⁹ Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta:PT Bumi Aksara:2010), hlm. 89

apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.²⁰ Sedangkan menurut Suwardi, keaktifan belajar diartikan sebagai keaktifan siswa dalam menanggapi atau merespon apa yang telah disampaikan oleh pendidik melalui berbagai metode yang digunakan.²¹

Pada dasarnya pelajar aktif berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka.²²

Jadi dapat di simpulkan bahwa keaktifan belajar yaitu segala sesuatu yang muncul dari dalam diri siswa berupa respon atau perhatian terhadap materi yang telah di ajarkan dan yang diberikan oleh guru. Respon tersebut dapat berbentuk jasmani maupun rohani, sehingga dampak dari pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa, karena aktivitas belajar itu merupakan aktivitas yang bersifat fisik dengan tindakan maupun mental.

b. Bentuk-bentuk Keaktifan

1) Keaktifan bersifat fisik yaitu kegiatan siswa dalam pembelajaran yang dapat diamati. Kegiatan ini meliputi:

a) Membaca buku-buku yang memiliki relevansi dengan bidang studi. Membaca adalah aktivitas yang paling banyak

²⁰Hisyam Zaini, *Strategi pembelajaran aktif, CTSD (Centre For Teaching StaffDevelopment)*,(IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2004), hlm. 17

²¹ Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2007), hlm.63

²² Hartono, dkk, *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*,hlm.44

dilakukan selama belajar di sekolah maupun di perguruan tinggi. Membaca disini tidak hanya membaca buku teks saja, tetapi juga membaca buku-buku lainnya yang berhubungan dengan bidang studi.

b) Mendengarkan penjelasan dari guru

Dalam mendengarkan hendaknya tidak ada hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi siswa. Gangguan dalam belajar memang selalu ada, namun hal itu dapat diupayakan agar berkurang. Siswa hendaknya mendengarkan penjelasan guru dalam pembelajaran, karena mendengarkan merupakan aktivitas belajar yang diperlukan agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa.²³

c) Menulis atau mencatat keterangan dari guru

Dengan mencatat, siswa akan terbantu dalam meningkatkan daya ingat dan dapat mengingat suatu materi dengan baik ketika menuliskannya kembali. Tanpa mencatat, kebanyakan siswa hanya mampu mengingat sebagian kecil dari materi yang dibaca atau didengarkan.²⁴

d) Memberi tanggapan

Tanggapan merupakan gambaran atau berkas yang tinggal dalam ingatan setelah siswa melakukan pengamatan. Tanggapan itu akan

²³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipt, 2002), hlm.38-41

²⁴ Paryanti Sudarman, *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm.104-105

memberi pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa, misalnya dengan bertanya atau mengemukakan pendapat.²⁵

2) Keaktifan bersifat psikis yaitu kegiatan siswa dalam pembelajaran yang sulit diamati, kegiatan ini meliputi:

a) Memperhatikan

Perhatian merupakan pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.²⁶ Dengan begitu, siswa dituntut untuk memperhatikan pada saat terjadinya proses belajar agar mudah menyerap pelajaran.

b) Berpikir

Berpikir merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menganalisis dan menarik kesimpulan. Dengan berfikir siswa memperoleh pengetahuan baru, yakni mengetahui tentang hubungan antara sesuatu.

c) Mengingat

Mengingat merupakan gejala psikologis. Ingatan tersebut dapat dilihat dari sikap dan perbuatannya. Ingatan adalah kemampuan untuk memasukkan, menyimpan dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah berlalu. Jadi, ingatan tersebut ada tiga

²⁵ Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2000), hlm.45

²⁶ *Ibid*, hlm.45

fungsiyaitumemasukkan, menyimpan dan mengangkat kembali jika diperlukan.²⁷

c. Ciri-ciri keaktifan Siswa

Nana Sudjana menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal sebagai berikut:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau 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 diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.²⁸

²⁷ Sayiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*.....,hlm.44

²⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo,2006),hlm.61

d. Upaya untuk mendorong keaktifan siswa

Kondisi belajar yang mendorong siswa lebih aktif perlu diperhatikan beberapa usaha menciptakan kondisi belajar supaya siswa dapat mengoptimalkan aktifitasnya dalam proses belajar. Berikut adalah ciri atau kadar dari proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa:

- 1). Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan.
- 2). Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
- 3). Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- 4). Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Jika konsep ini di terapkan dengan baik oleh guru, maka pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa tersebut dapat memberikan hasil secara optimal sebagai berikut:

- 1). Siswa dapat mentransfer kemampuannya kembali (kognitif, afektif, dan psikomotorik).
- 2). Adanya tindak lanjut berupa keinginan mencari bahan yang telah dan akan di pelajari.
- 3). Tercapainya tujuan belajar²⁹

²⁹ Hamzah.B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan pendekatan paikem: Pembelajaran Aktif, Inofatif, Lingkungan, reatif, Efektif, Menarik*,(Jakarta: PT Bumi Aksara,2012),hlm.33

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka yang berupa hasil penelitian, karya ilmiah, ataupun sumber lain yang di gunakan peneliti sebagai perbandingan terhadap penelitian yang di lakukan.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Keterangan
1	Dedi Rizkia Saputra " <i>Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten</i> "	Persamaan : menggunakan metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa Perbedaan : penggunaan metode Role Playing untuk pembelajaran IPS siswa kelas V
2	Wahidatul Rizki Selviana, " <i>Pengaruh Metode Role Playing terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMPN 1 Berbahtahun ajaran 2014/2015</i> "	Persamaan : menggunakan metode pembelajaran Role Playing terhadap keaktifan siswa Perbedaan : penggunaan metode Role Play untuk pembelajaran IPA
3	Setiya Ningsih " <i>Upaya guru pendidikan agama islam dalam menerapkan metode role playing untuk membentuk aqlakul karimah pada siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun ajaran 2014/2015</i> "	Persamaan : menggunakan metode Role Playing pada siswa SMP Perbedaan : penggunaan metode Role Playing untuk membentuk aqlakul karimah siswa

No	Penelitian Terdahulu	Keterangan
4	Siti Roisah “ <i>Penggunaan metode Role Playing untuk peningkatan prestasi belajar PAI materi aqidah aqlak pada siswa kelas V SD Banyubiru 03 Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang</i> ”	Persamaan : penggunaan metode Role Playing pada mata pelajaran PAI Perbedaan : penggunaan metode Role Playing terhadap prestasi belajar siswa pada siswa kelas V
5	Khus’un Nafisah, “ <i>Penerapan role playing pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji bagi peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak tahun ajaran 2010/2011</i> ”	Persamaan : menggunakan metode Role Playing terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa Perbedaan : penggunaan metode Role Playing untuk pembelajaran aqidah aqlak kelas VI

C. Kerangka Berpikir Penelitian

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, metode pembelajaran adalah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang di pilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang di terapkan oleh guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa. Dalam hal ini keanekaragaman metode pembelajaran merupakan alternatif yang dapat di gunakan oleh guru untuk diterapkan sehingga dapat di sesuaikan dengan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran *Role Playing* ini bertujuan untuk membantu siswa mnemukan makna diri, (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dengan metode pembelajaran *Role*

Playing ini guru dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan atau pemahaman siswa dalam pelajaran PAI.

Untuk membandingkan tingkat keefektifitasan metode pembelajaran ini, maka dalam penelitian menggunakan 2 kelas sebagai objek penelitian, 1 kelas untuk kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan yang berbeda dari kedua kelas ini di harapkan hasil belajar dari kelas eksperimen ini lebih baik dari kelas kontrol. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian