

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.¹

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya meningkatkan pemahaman mereka. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah

¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang : UIN Maliki Press, 2012), 44

penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.²

Bermain adalah sebuah proses belajar melalui bermain peran yang dapat mengembangkan pemahaman dan identifikasi terhadap nilai. Siswa dalam bermain peran menempatkan diri pada posisi orang lain, apabila ia menghayati peran itu, ia akan memahami tidak saja apa yang telah dilakukan orang tersebut. Dalam bermain peran dituntut siswa yang berkualitas, yang diharapkan mampu menghayati posisi yang diinginkan. Siswa harus mengetahui dan memahami terlebih dahulu informasi tentang tujuan dan peran yang akan dimainkan, untuk itu perlu didiskusikan dulu dengan anggota kelompok untuk membangun simpati terhadap suatu nilai, yaitu nilai-nilai yang sudah dinyatakan secara lebih spesifik.³

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia 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.⁴

² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 237

³ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo, 2015), hal. 213

⁴ Djamarah, *Guru Dan Anak ...*, hal.238

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan peserta didik untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana adab pada saat kita bertamu ke rumah orang lain baik tetangga, saudara, teman serta orang lain agar tetap bisa terjaga tali silaturahmi dan lain sebagainya.

2. Asumsi Pembelajaran Bermain Peran

Menurut Mulyasa ada empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sesuai dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut adalah :

- a. Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban

emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antar bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran, sedangkan dalam psikodrama pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama.

- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang-orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya

perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.⁵

Di dalam buku yang lain menyebutkan ada tiga asumsi yang perlu diperhatikan dalam metode bermain peran (*Pertama*) dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogy otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata (*kedua*) bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya (*Ketiga*) bahwa proses psikologis melibatkan sikap nilai dan keyakinan (Belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.⁶

Dari beberapa asumsi tersebut dapat dinyatakan bahwa metode bermain adalah suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat penguasaan imajinasi peserta didik melalui permainan gerak dengan tujuan, dan aturan tertentu yang terdapat unsur senang dalam proses belajar mengajar. Dengan metode bermain peran (*role playing*) ini jika diterapkan dalam pembelajaran secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi siswa, karena sesuai dengan langkah pembelajaran dari metode bermain peran ini yaitu peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dengan sebuah permainan peran sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Dengan keaktifan peserta didik tersebut maka motivasi belajar

⁵ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas di Abad Globalisasi*, (Malang : UIN Maliki Press, 2012), hal. 46-47

⁶ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran "Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif"*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2012), hal. 25

akan tumbuh dalam diri peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik juga ikut meningkat.

3. Tahapan (Prosedur) Pembelajaran Bermain Peran

Dalam proses pembelajaran bermain peran, ada sembilan tahap yang harus dilakukan dan dapat dijadikan sebagai pedoman. Berikut adalah tahapan proses pembelajaran metode bermain peran :

- a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
- b) Memilih peran dalam pembelajaran. Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah satu peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.
- c) Menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik

menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap memainkannya.

- d) Menyiapkan pengamat. Secara pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas.
- e) Tahap pemeranan. Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan.
- f) Diskusi dan evaluasi pembelajaran. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

- g) Pemeranan ulang. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang menuntut perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.
- h) Diskusi dan evaluasi tahap dua. Diskusi dan evaluasi pada tahap ini seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
- i) Membagi pengalaman dan pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru teman dan sebagainya.⁷

⁷ Mulyono, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 48-51

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam sebuah metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam setiap metode tersebut. Begitu pula dengan metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu :

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat pada memori otak.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kekurangan *Role Playing*

- 1.) *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2.) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan tidak semua guru memilikinya.
- 3.) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4.) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi berarti sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

5.) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.⁸

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Slameto “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁹ Sedangkan menurut Alisuf Sabri “Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan. Perubahan tingkah laku akibat belajar itu dapat memperoleh perilaku yang baru atau memperbaiki/ meningkatkan perilaku yang sudah ada.”¹⁰

Gage dalam buku yang ditulis oleh Martinis Yamin mendefinisikan yakni belajar sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya diakibatkan pengalaman. Demikian juga Harold Spear mendefinisikan bahwa belajar terdiri dari pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Definisi belajar ini mengandung pengertian bahwa belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru.¹¹

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 88

⁹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 2

¹⁰ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Cet.4; Jakarta: Pedoman IlmuJaya, 2010), hal. 55.

¹¹ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), hal. 98

Demikian juga menurut suyono dan hariyanto “Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian.¹²

Dari definisi yang telah dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar yang melibatkan unsur jiwa dan raga sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap (secara kognitif, afektif, dan psikomotorik) dalam dirinya baik berupa kemahiran berdasarkan alat inderanya maupun pengalamannya.

Setelah mengetahui pengertian belajar, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹³

Menurut Nana Sudjana “ hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang/peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.¹⁴ Sedangkan menurut Muhaibbin Syah “hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses

¹² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 9

¹³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007) hal. 30

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 22

kognitif ”.¹⁵ Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan proses kognitif siswa tersebut mengalami perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah menerima proses belajar atau pengalaman belajarnya baik perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotorik) karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam

¹⁵Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 92

faktor.¹⁶ Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada setiap orang adalah sebagai berikut :¹⁷

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.¹⁸

Faktor-faktor internal ini meliputi:¹⁹

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. *Kedua*, keadaan fungsi jasmani, dalam hal ini pancaindera. Pancaindera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindera merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal. 102

¹⁷ *Ibid.*, hal.107

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), hal. 12

¹⁹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 23

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.²⁰ Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:²¹

1) Lingkungan Sosial

a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.

b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajar peserta didik. Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi,

²⁰ Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 12

²¹ Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, Hal. 26

atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

- c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat member dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2) Lingkungan Nonsosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebaliknya jika lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar peserta didik akan terhambat.
- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.

- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

3. Macam - Macam Hasil Belajar

Menurut Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana yang ditulis dalam buku yang berjudul *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hasil belajar dibagi tiga yakni hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Berikut uraian penjelasan dari ketiga ranah tersebut.

a. Ranah kognitif

Penilaian kompetensi aspek kognitif atau yang lebih banyak dikenal dengan istilah pengetahuan, dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan yang telah dikuasai.²² Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menyangkut aktifitas otak. Hasil belajar kognitif berhubungan dengan pengetahuan, kemampuan intelektual dan

²² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hal. 33

kemampuan berfikir.²³ Dalam ranah kognitif, terdapat enam aspek atau jenjang yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).²⁴

1. Hafalan (*Knowledge*)

Kemampuan menghafal merupakan proses berfikir yang paling rendah, kemampuan ini merupakan kemampuan mengingat kembali fakta yang disimpan dalam otak yang digunakan untuk merespon suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini, fakta dipanggil persis seperti ketika disimpan.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari beberapa segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang suatu hal dengan menggunakan kata-kata sendiri.²⁵

3. Penerapan (*Application*)

Penerapan merupakan kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan lain sebagainya yang digunakan untuk memecahkan masalah. Penerapan adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-

²³ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 203

²⁴ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hal. 37

²⁵ *Ibid.*, hal. 40

ide umum, tata cara ataupun metode, teori dan lain sebagainya dalam situasi yang baru atau kongrit. Penerapan ini merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi daripada pemahaman.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yaang lebih kecil atau memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan lainnya. Jenjang ini lebih tinggi setingat dengan jenjang aplikasi.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sitsis merupakan suatu proses yang mmadukan bagian–bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau membentuk pola yang baru.²⁶

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan jenjang berfikir jenjang berfikir yang paling tinggi dalam ranah kognitif. Evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide.

²⁶ Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 2002), hal. 136

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, perhatian, perasaan, dan emosi.²⁷ Menurut Sudjana dalam buku Purwanto, membagi hasil belajar afektif menjadi 5 tingkatan yaitu antara lain:²⁸

- 1) Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
- 2) Partisipasi atau merespon (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini peserta didik tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.
- 3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan dalam sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
- 4) Organisasi adalah kesediaan mengorganisasi nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam berperilaku.
- 5) Internalisasi nilai atau karakteristik (*characterization*) adalah menjadikan nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

²⁷ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran....*, hal. 205

²⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (bandung: Pustaka Pelajar, 2011), hal 45

Sedangkan menurut Tohrin, tipe hasil belajar dalam ranah afektif antara lain:²⁹

- 1) *Receiving* atau *attending*, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada peserta didik. Baik dalam bentuk masalah situasi maupun gejala.
- 2) *Responding*, yaitu reaksi yang diberikan kepada seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) *Valuing*, yaitu berkenaan dengan penilaian dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- 4) Organisasi, yaitu pembangunan nilai ke dalam suatu sistem organisasi termasuk menentukan hubungan suatu nilai lain dan kemantapan prioritas nilai yang telah dimiliki.
- 5) Karakteristik dan internalisasi nilai, yaitu kekerpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang. Yang mempengaruhi pola kepribadian dan perilakunya.

c. Aspek Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan ketrampilan motorik, memanipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan kegiatan syaraf dan koordinasi badan.³⁰

²⁹ Tohrin, *Psikologi Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, (Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 151.

³⁰ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran.....*, hal. 207

Menurut Winkel dalam buku Purwanto, hasil belajar psikomotorik dapat di klasifikasikan menjadi 6 kategori yaitu antara lain:³¹

1) Persepsi (*Perception*)

Persepsi adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi merupakan kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.

2) Kesiapan (*Set*)

Kesiapan merupakan kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerkan, misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, mengetik, memperagakan sholat, dan lain sebagainya.

3) Gerakan Terbimbing (*Guided Responding*)

Gerakan terbimbing merupakan kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.

4) Gerakan Terbiasa (*Mechanism*)

Gerakan terbiasa merupakan kemampuan melakukan gerakan tanpa adanya model contoh. Kemampuan ini dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

5) Gerakan Kompleks (*Adaption*)

Gerakan kompleks merupakan kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat.

³¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar....* hal. 50-53

6) Kreativitas (*Origination*)

Kreativitas merupakan kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.³²

Untuk mencapai hasil belajar yang ideal seperti di atas, kemampuan para pendidik istimewa dalam membimbing belajar peserta didik amat dituntut. Jika pendidik dalam keadaan siap dan memiliki kemampuan tinggi dalam menunaikan kewajibannya, harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.³³

C. Pendidikan Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Menurut Zaki Mubarak Latif yang mengutip pendapat dari Hasan Al-Banna mengatakan bahwa *aka'id* (bentuk jamak dari *akidah*) artinya beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati. Sedangkan kutipan pendapat Abu Bakar Al Jazani yang mengatakan bahwa *akidah* adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh

³² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hal. 22

³³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 63

manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah.³⁴ Akidah atau keyakinan adalah suatu nilai yang paling asasi dan prinsipil bagi manusia, sama halnya dengan nilai dirinya sendiri, bahkan melebihinya. Hal ini terbukti bahwa orang rela mati untuk mempertahankan keyakinannya.³⁵

Mustofa dalam Zahrudin dkk, secara etimologi kata “akhlak” berasal dari bahasa Arab jamak dari bentuk mufradnya “Khuluqun” yang artinya budi pekerti, peringai, tingkah laku, atau tabiat.³⁶ Menurut Imam Ghazali, akhlak adalah sifat yang melekat dalam jiwa seseorang atau boleh juga dikatakan perbuatan yang sudah menjadi kebiasaan.³⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Akidah Akhlak adalah percaya akan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mampu melahirkan bermacam-macam perbuatan baik dan buruk secara mudah maupun memerlukan pemikiran atau pertimbangan terlebih dahulu. Mata pelajaran Akidah Akhlak di dalamnya terdapat banyak hikmah yang dapat diambil yaitu mempelajari pola perilaku, norma, dan akhlak islami yang tentunya sesuai dengan Al Qur'an dan Al Hadits.

2. Pembelajaran Akidah Akhlak

S. Nasution berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa dan juga antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan,

³⁴ Zaki Mubarak Latif, dkk, *Akidah Islam*, (Yogyakarta: UII Press, 2001), hal. 29

³⁵ A. Syihab, *Akhidah Ahlus Sunnah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), hal. 1

³⁶ Zahrudin dan Hasanuddin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2004), hal. 1

³⁷ *Ibid.*, hal. 37

keterampilan atau sikap serta menerapkan apa yang dipelajari itu.³⁸ E. Mulyasa juga berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.³⁹

Pembelajaran Akidah Akhlak mempunyai peran yang sangat penting bagi proses penyelamatan masa kritis yang dialami remaja, dan sekaligus berfungsi mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Akidah yang berisikan kepercayaan terhadap eksistensi Allah dapat berfungsi sebagai pendorong dan pengarah agar semua aktivitas dan ibadah yang dilakukannya hanya mencari keridhaan Allah semata.⁴⁰

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan proses pembelajaran yang mempelajari nilai-nilai akidah dan akhlak yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pembelajaran Akidah Akhlak dalam hal ini diharapkan sebagai bekal bagi peserta didik dalam penanaman keimanan dan pembentukan pribadi yang bertakwa.

D. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar

Metode bermain peran (*role playing*) dianggap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari metode bermain peran yaitu mampu melatih peserta didik memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga berkesan dengan kuat dan tahan lama

³⁸ S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1984), hal. 102

³⁹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya Offset, 2003), hal. 100

⁴⁰ Darodjat, dkk., *Model Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah (MTs)*, Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Vol.20, No.1, 2016, hal. 13

dalam ingatan peserta didik. Karena pada dasarnya, sebuah proses belajar melalui bermain peran dapat mengembangkan pemahaman dan identifikasi terhadap nilai. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Metode bermain peran (*role playing*) dianggap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dapat dilihat dalam uraian berikut :

1. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Kognitif

Metode bermain peran (*role playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁴¹ Dengan metode ini, peserta didik diharapkan sepenuhnya terlibat merencanakan, melaksanakan, merasakan, dan menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya secara nyata melalui sebuah peran yang akan dimainkan.

Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) ini salah satunya yaitu metode bermain peran mampu melatih peserta didik memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga berkesan kuat

⁴¹Djamarah, *Guru dan Anak...*, hal. 237

dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Hal ini akan melatih ingatan dan pemahaman peserta didik untuk mencapai hasil yang maksimal.

Hasil belajar kognitif atau yang lebih banyak dikenal dengan istilah pengetahuan, dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan yang telah dikuasai.⁴² Hasil belajar kognitif sangat berhubungan dengan pengetahuan, kemampuan intelektual, dan kemampuan berfikir. Jadi bisa dikatakan bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menyangkut aktivitas otak.

Tujuan dari hasil belajar kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mampu mengingat sampai dengan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, dan metode untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.⁴³

Metode bermain peran (*role playing*) berdasarkan uraian di atas dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif karena peserta didik secara langsung melakukan proses pembelajaran sendiri melalui kegiatan bermain peran, sehingga peserta didik akan lebih mengingat dan tingkat pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas akan lebih dikuasai.

⁴²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi...*, hal.33

⁴³Dayanto, *Evaluasi Pendidikan...*, hal. 37

2. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Afektif

Metode bermain peran (*role playing*) memberi kesempatan yang lebih pada peserta didik untuk belajar secara interaktif dan komunikatif serta percaya diri.⁴⁴ Selain menyenangkan karena dalam suasana permainan, kreativitas peserta didik dituntut untuk berinisiatif dan berkreasi juga berimprovisasi dalam memerankan perannya dalam waktu yang tersedia.

Menurut Zuhairini, salah satu kelebihan metode bermain peran (*role playing*) mampu menarik perhatian anak sehingga suasana kelas semakin hidup dan mampu menciptakan suasana senang dan gembira dalam proses belajar mengajar tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan suasana bermain akan mendorong peserta didik aktif belajar pengetahuan, keterampilan, sikap dan mampu mengembangkan daya fantasinya.

Sikap peserta didik dalam menerima pelajaran juga merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar yang berhubungan dengan sikap biasanya kita kenal dengan sebutan hasil belajar ranah afektif. Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, perhatian dan emosi.⁴⁵ Selain itu, hasil belajar afektif juga

⁴⁴ Djamarah, *Guru dan Anak...*, hal. 280

⁴⁵ Dimiyanti, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 205

berhubungan dengan perasaan dan kehendak seseorang, berupa minat dan kebiasaan peserta didik.

Metode bermain peran (*role playing*) berdasarkan uraian di atas dapat berpengaruh terhadap hasil belajar afektif karena peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan memerankan peran yang telah disajikan. Selain itu, metode ini juga dapat melatih komunikasi antar peserta didik dan dapat meningkatkan sikap percaya diri peserta didik.

3. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik

Metode bermain peran (*role playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁴⁶ Dengan metode ini diharapkan peserta didik mampu menguasai dan memahami pelajaran dengan cara memerankan suatu peran yang telah disajikan dalam suatu karya dengan gerakan refleks dan ekspresif serta penghayatan yang dapat membawa peserta didik merasakan apa yang sebenarnya terjadi.

Hasil belajar psikomotorik merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Dasar kemampuan yang diukur adalah kemampuan fisik. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar,

⁴⁶Djamarah, *Guru dan Anak...*, hal. 237

kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.⁴⁷ Hasil belajar psikomotorik ini merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang tampak pada perilaku).

Hasil belajar psikomotor dapat diukur melalui pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan memberi tes kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman mereka.

Metode bermain peran (*role playing*) berdasarkan uraian di atas dapat berpengaruh terhadap hasil belajar psikomotorik karena dalam metode ini peserta didik dituntut untuk dapat mempraktikkan suatu peran dimana kemampuan keterampilan berupa gerakan refleksi, ekspresif dan penghayatan peserta didik sangat dibutuhkan agar metode ini dapat terealisasi dengan baik.

E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkin Kabupaten Magelang”.

⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hal.22

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *Role Playing* dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,738 > 1,686$). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.⁴⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Abdullah dengan judul “Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Meranti Jakarta” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar aqidah akhlak peserta didik setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek hasil belajar peserta didik kelas V-A pada pokok bahasan mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil rata-rata presentase lembar observasi keaktifan belajar peserta didik untuk tiap siklus, yaitu pada siklus I hasil belajar 7,20 untuk siklus II sebesar 7,50. Sedangkan pada

⁴⁸ Ardian Biantara, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*, (Magelang : Skripsi tidak diterbitkan, 2014)

siklus III sebesar 8,00. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK).⁴⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rafidah dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS DDI Kulo Kabupaten Sidrap.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas VIII di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap. Dengan rata-rata hasil belajar aqidah akhlak pada kelas kontrol dengan metode konvensional adalah 81,18. Sedangkan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas eksperimen dengan metode *role playing* adalah 84,41. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung 1,6770 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,6723 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Metode *role paying* terhadap Hasil Belajar peserta didik Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap.⁵⁰
4. Penelitian yang dilakukan oleh Hairul Anwar, dkk dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS murid kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Hal ini ditunjukkan dengan keberhasilan proses pembelajaran

⁴⁹ Ahmad Abdullah, *Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak di Sekolah Dasar Islam Terpadu Meranti Jakarta*, (Jakarta : Skripsi tidak diterbitkan, 2012)

⁵⁰ Rafidah, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS DDI Kulo Kabupaten Sidrap*, (Makassar : Skripsi tidak diterbitkan, 2016)

ditinjau dari ketercapaian ketuntasan hasil belajar IPS secara klasikal 17 dari 24 murid yang mencapai dan melebihi nilai KKM yaitu $(65) \geq 70\%$, aktivitas murid dalam pembelajaran IPS yaitu 70% murid yang aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan metode bermain peran (*role playing*).⁵¹

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

No.	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang	
		Persamaan	Pebedaan
1.	Ardian Biantara dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkin Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”.	1. Menggunakan Metode <i>RolePlaying</i> . 2. Menggunakan penelitian kuantitatif tipe eksperimen. 3. Tujuan sama yaitu mengetahui pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.	1. Materi yang berbeda. 2. Lokasi yang berbeda. 3. Subjek yang diteliti berbeda.
2.	Ahmad Abdullah dalam skripsinya dengan judul “Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Meranti Jakarta”	1. Menggunakan Metode <i>RolePlaying</i> . 2. Mata Pelajaran sama yaitu Akidah Akhlak.	1. Materi yang berbeda. 2. Lokasi yang berbeda. 3. Subjek yang diteliti berbeda. 4. Jenis penelitian terdahulu adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

⁵¹ Hairul Anwar, dkk., *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V*, (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Vol. 3 Nomor 2, 2018), hal. 486

Lanjutan. . .

			Sedangkan jenis penelitian sekarang adalah kuantitatif.
3.	Rafidah dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS DDI Kulo Kabupaten Sidrap Tahun Ajaran 2016/2017.	1. Menggunakan Metode <i>RolePlaying</i>. 2. Menggunakan penelitian kuantitatif tipe eksperimen. 3. Tujuan sama yaitu mengetahui pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. 4. Mata Pelajaran sama yaitu Akidah Akhlak.	1. Materi yang berbeda. 2. Lokasi yang berbeda. 3. Subjek yang diteliti berbeda.
4.	Hairul Anwar, dkk dalam Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Vol. 3 Nomor 2 tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V”	1. Menggunakan Metode <i>RolePlaying</i>. 2. Menggunakan penelitian kuantitatif tipe eksperimen. 3. Tujuan sama yaitu mengetahui pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.	1. Materi yang berbeda. 2. Lokasi yang berbeda. 3. Subjek yang diteliti berbeda 4. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 5. Hanya menggunakan satu kelas atau tidak ada kelas pembanding.

Penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV ini telah menemukan perbedaan dari ketiga penelitian terdahulu diantaranya lokasi penelitian ini dilakukan di MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung, subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas IV, mata pelajaran dalam penelitian ini yakni Akidah Akhlak dengan materi Adab Bertamu dan Berteman dalam kehidupan sehari-

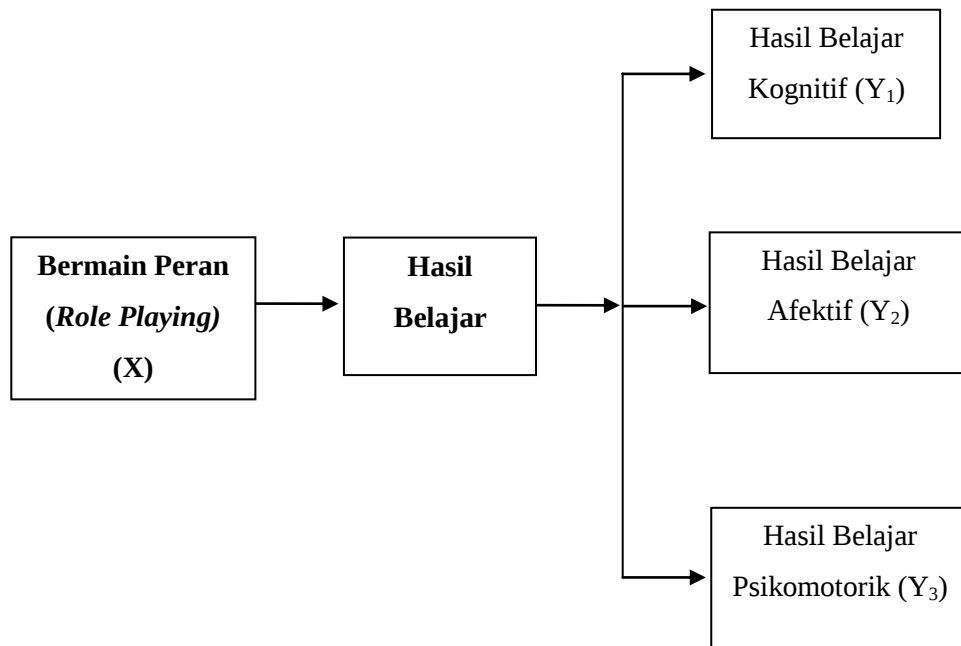
hari, tahun ajaran penelitian ini yakni 2018/2019 dan fokus penelitian yakni mencari pengaruh metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar. Walaupun terdapat persamaan metode pembelajaran, namun tetap terdapat perbedaan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa peneliti disini berperan sebagai penguat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

F. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁵² Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan dalam teori terkait, maka peneliti menentukan konsep penelitian yaitu variabel independen dan variabel dependen.

Variabel independen pada penelitian ini adalah pembelajaran kelas IV dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV. Berikut dikemukakan kerangka konsep penelitian dengan judul penelitian Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Paying*) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 60



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

Dari gambar bagan kerangka konseptual di atas, menunjukkan bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik kelas IV.