

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Metode Role Playing

a. Pengertian Metode Role Playing

Role Playing atau Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.¹ Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar.

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Bermain peran adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu

¹Syaiful B. Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rineka Cipta, 2006), hal.87

bergantung pada apa yang diperankan.² Menurut Wina Sanjaya, *Role Playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang.³ Bermain peran atau teknik sosiodrama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.

Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.⁴ Simulasi berasal dari bahasa inggris “simulation” artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi.

Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam kondisi tidak nyata.⁵ Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi

²Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal.80

³Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal.161

⁴Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal.199

⁵Triyo Supriyanto dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), hal.131

dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.

Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Ada beberapa tokoh mendefinisikan bermain peran sebagai berikut:

1. Ginnot menegaskan bahwa bermain peran merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan.
2. Van Fleet menyatakan bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang

bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.⁶

3. Hamalik menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya siswa menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas.⁷

Jadi dapat disimpulkan metode bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial.

Khususnya masalah antar manusia. Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Rancangan atau desain dari metode bermain yakni mulai pemberian materi kepada siswa. Setelah itu pengenalan metode bermain peran kepada siswa berikut langkah-langkahnya. Dan evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan secara bersama.

⁶ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta. 2007), hal.20-22

⁷ Dirdjosoemarto dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.2008), hal.50-56.

Dalam Al-qur'an menjelaskan Q.S Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:⁸

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya : *"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."*

Q.S Al-Mujaadilah ayat 11 ini menjelaskan Allah Meninggikan orang-orang yang berilmu beberapa derajat. Bila kita kaitkan dengan pembahasan manfaat dari sebuah metode pembelajaran yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, berarti siswa tersebut sudah mencapai hasil yang maksimum dalam belajar, dengan hasil yang telah diperolehnya siswa tersebut sudah memiliki ilmu pengetahuan yang amat baik ditingkat pendidikannya, berdasarkan ayat diatas Allah akan memberikan apresiasi kepada siswa yang berprestasi yaitu meninggikan derajatnya dengan beberapa derajat.

b. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

⁸Departemen Agama, *Loc,cit*, hal.834

Dalam penerapan metode bermain peran ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu⁹:

1. Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

2. Memilih pemain

Memilih bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk siswa yang kiranya memiliki sifat yang hampir sama dengan pelaku yang akan diperankan.

3. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

4. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat

⁹Hamzah B.Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.26-28.

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5. Permainan “bermain peran” dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6. Guru dan siswa mendiskusikan permainan

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

7. Permainan diulang

Permainan ulang pun dimulai, setelah disepakati hasil diskusi. Seharusnya permainan ulang yang kedua ini lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8. Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai

seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

9. Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

Sedangkan menurut Zurinal Z dan Wahdi Sayuti dalam bukunya yang berjudul ilmu pendidikan pengantar dan dasar-dasar pelaksanaan pendidikan, menerapkan langkah-langkah metode pembelajaran role playing adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah permasalahan yang diangkat dari tempat atau setting atau kejadian aktual yang berkembang dimasyarakat dengan materi pembelajaran
- b. Tunjukkan 2 siswa atau lebih untuk memerankan tokoh yang terlibat dalam kejadian tersebut
- c. Mintalah kepada siswa yang memerankan permainan untuk bertindak seperti yang dilakukan oleh para aktor dengan membuat skenario atau dialog
- d. Mintalah siswa lain untuk mengamati dan mencatat adegan yang sedang berlangsung untuk dijadikan bahan evaluasi

e. Mintalah komentar dari para siswa.¹⁰

Dari uraian diatas, adapun langkah-langkah metode role playing yang penulis gunakan adalah:

1. Guru membuat bahan atau permasalahan yang terjadi di sekitar atau lingkungan yang berhubungan dengan materi pelajaran.
2. Guru menunjuk beberapa orang siswa atau lebih untuk dijadikan kelompok, kemudian masing-masing dari kelompok tersebut membuat skenario atau dialog untuk percakapan didalam metode bermain peran.
3. Melakukan drama atau bermain peran.
4. Guru menyuruh siswa yang lainnya untuk mengamati jalannya cerita atau drama tersebut, untuk dijadikan bahan kritikan dan mengeluarkan pendapat terhadap kelompok yang telah selesai memainkan peran
5. kesimpulan

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan penerapan metode bermain peran ini adalah:

1. Memberikan pengalaman yang konkret dari apa yang telah dipelajari
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
4. Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkret.

¹⁰ Zurinal Z dan Wahdi Sayuti, *Ilmu Pendidikan Pengantar dan Dasar-dasar Pelaksanaan Pendidikan*, (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dengan UIN Jakarta Press, 2006), hal.127

5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa atau siswa menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.¹¹

Selain itu, menurut Hamzah B.Uno, tujuan dari bermain peran adalah untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.¹²

Jadi kesimpulan tujuan metode *role playing* mengajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilannya dalam bermain peran, siswa dituntut untuk menirukan gaya seperti aktor ataupun aktris, selain memainkan peran para siswa lainnya diajarkan untuk menanggapi serta menilai para pemain yang sedang memainkan perannya, jika terjadi kesalahan maka akan diadakan perbaikan keterampilan bermain peran pada berikutnya.

d. Kelebihan Metode bermain peran

Kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

¹¹Ismail, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hal.84

¹²Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal.26

2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
4. Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.¹³

Adapun kesimpulan dari kelebihan *role playing* adalah metode *role playing* dapat menarik perhatian siswa, karena siswa berperan seperti orang lain, sehingga dia dapat merasakan perasaan orang lain tersebut, selain itu dapat juga melatih siswa dalam berfikir dan bertindak kreatif.

e. Kelemahan Metode bermain peran

1. jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
2. bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.

¹³ Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), hal.89-90

3. bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya, bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
4. sering mengalami kesulitan untuk memainkan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
5. bermain peran memakan waktu yang banyak untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.¹⁴

Sedangkan menurut Djamarah, kelemahan dari metode *role playing* adalah:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang kreatif
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam memahami mata pelajaran, maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas
- d. Kelas lain menjadi terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang tertawa ataupun bertepuk tangan.¹⁵

Adapun kesimpulan dari kelemahan metode bermain peran yaitu terbatasnya alat-alat yang diperlukan siswa dalam bermain

¹⁴ Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 111

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), hal. 90

peran, seperti kostum ataupun alat-alat lainnya, juga memerlukan waktu yang lebih lama, selain itu juga siswa yang ditunjuk untuk memainkan sebuah peran dan dijadikan pemain, kebanyakan dari mereka merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan metode bermain peran mengalami kegagalan, itu berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Muhibin syah berpendapat minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu. Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus-menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan.¹⁶ Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan tertarik yang tinggi dengan kesadaran diri terhadap sesuatu yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga

¹⁶Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2007), hal.57

mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada yang menyuruh.

Untuk memahami minat lebih mendalam, maka peneliti mengemukakan beberapa pendapat:

1. Menurut Muhibbin Syah minat adalah kecenderungan dan keingintahuan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.¹⁷
2. Menurut Alisuf Sabri, minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus.¹⁸
3. Menurut Akyas Azhari minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa obyek kegiatan, obyek yang diamati seseorang diperhatikan terus disertai dengan rasa senang.¹⁹

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan sesuatu atau ketertarikan terhadap sesuatu sebagai pendorong dan penggerak untuk melakukan suatu kegiatan dengan perasaan senang yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui atau mengenal lebih lanjut.

¹⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.136

¹⁸Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), hal.84

¹⁹Akyas Azhari, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Dina Utama, 1996), hal.47

Adapun pengertian belajar menurut para ahli pendidikan adalah:

- a. Menurut Anisah Basleman dan Syamsu Mappa, belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²⁰
- b. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.²¹
- c. Menurut Sarlito Wirawan Sarwono, belajar adalah suatu proses di mana suatu tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi atau rangsangan yang terjadi.²²

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan belajar yaitu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar, untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang berupa penambahan ilmu pengetahuan. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak berminat menjadi berminat. Aktivitas atau kegiatan tersebut bisa juga berupa pengamatan, membaca, meniru, dan lain-lain. Belajar bukanlah suatu tujuan tetapi belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

²⁰Anisah Basleman dan Syamsu Mappa, *Teori Belajar Orang Dewasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.12

²¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hal.12

²²Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2000), hal.45

Jadi, kesimpulan dari minat belajar adalah suatu kemampuan seseorang yang dimiliki untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan secara senang.

b. Macam-macam minat

1. Berdasarkan timbulnya, dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

Minat *primitive* yaitu minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh. Misalnya kebutuhan akan makan, kebebasan beraktifitas. Pada dasarnya minat *primitive* adalah hal-hal yang biasa dilakukan sehari-hari, kebutuhan tersebut tidak bisa ditunda dan digantikan dengan hal apapun itu. Karena itu sudah merupakan kodrat dari dalam diri manusia.

Minat *kulturil* atau minat *sosial* yaitu minat yang timbul karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya minat belajar, seorang siswa mempunyai pengalaman bahwa masyarakat akan lebih menghargai orang yang terpelajar dan berkependidikan tinggi, sehingga hal ini akan menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapat penghargaan dari masyarakat.²³

Maka dari hal itu, biasanya minat belajar muncul tanpa disadari dari dalam diri individu tersebut. Biasanya siswa berfikir bahwa semakin tinggi seseorang itu menuntut ilmu, maka

²³Abdurrahman Abrar, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT Tiara Kencana, 1993), hal.112

akan semakin di hormati oleh masyarakat, maka dari hal inilah biasanya siswa akan menambahkan semangat belajarnya tersebut.

2. Berdasarkan arahnya, dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

Minat *instrinsik* adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau memang karena senang melakukan kegiatan yang ada dalam kegiatan ekstrakurikuler, bukan karena ingin mendapat pujian atau penghargaan. Setiap orang pasti merasa senang jika mendapat pujian atau penghargaan dari masyarakat, dalam hal ini akan timbul minat dari dalam diri seorang siswa, karena mungkin pada dasarnya siswa melakukan minat tersebut karena ingin mendapat penghargaan atau pujian dari orang lain.

Minat *ekstrinsik* adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai akan kemungkinan minat tersebut hilang.²⁴ Misalnya ketika seorang siswa akan menghadapi ujian akhir, siswa tersebut belajar secara terus-menerus agar mendapat nilai yang memuaskan pada ujian akhir tersebut, dan ketika setelah ujian akhir selesai, dan siswa tersebut mendapatkan nilai yang memuaskan, kemungkinan minat belajar siswa akan hilang secara spontan karena tujuan dari

²⁴Abdurrahman Abrar,...hal.112

siswa itu belajar secara terus-menerus agar mendapatkan nilai yang memuaskan, dan ketika nilai tersebut sudah didapatkan, maka minat belajar siswa tersebut akan berkurang atau bahkan hilang sendirinya.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Secara garis besar, Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu: faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar dan faktor eksternal yaitu yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar.²⁵

1. Faktor eksternal, meliputi:

a. Lingkungan keluarga

1. Faktor orang tua

Merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar anak. Orang tua yang dapat mendidik anak-anaknya dengan cara memberikan pendidikan yang baik tentu akan sukses dalam belajarnya. Keluarga juga seringkali disebut dengan lingkungan pendidikan informal yang mempengaruhi aspek perkembangan anak. Dalam bentuk keluarga, orang yang dekat dengan siswa adalah orang tua. Oleh sebab itu apa yang diberikan keluarga memiliki pengaruh bagi perkembangan jiwa siswa.

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), hal. 21

2. Faktor suasana rumah

Suasana rumah yang terlalu gaduh atau terlalu ramai tidak akan memberikan anak belajar dengan baik, misalnya rumah dengan keluarga besar, atau yang banyak penghuninya. Biasanya suasana rumah yang banyak penghuninya atau yang terlalu ramai sanak saudaranya akan menyulitkan bagi anak untuk belajar, biasanya terkadang anak itu malas belajar, karena kondisi suasana tersebut.

3. Faktor ekonomi keluarga

Faktor ini juga menentukan anak dalam belajar, misalnya anak dari keluarga yang mampu dapat membeli alat-alat sekolah yang lengkap, sebaliknya anak-anak dari keluarga yang tidak mampu, tidak dapat membeli alat-alat itu. Dengan kata lain, alat yang tidak lengkap atau serba kurang maka hati anak-anak menjadi kecewa, mundur, putus asa, sehingga minat belajar mereka kurang sekali.²⁶

b. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah juga mempengaruhi minat belajar siswa:

1. Metode mengajar

Metode mengajar guru yang kurang baik, akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Misalnya

²⁶Abu Ahmadi, *Teknik Belajar yang Efektif*, ... hal. 96-99

karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran.²⁷ Maka dari itu mulai sekarang guru harus menggunakan metode-metode dalam mengajar, karena mengajar dengan menggunakan metode akan sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan guru tersebut.

2. Hubungan guru dengan siswa

Hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik, akan berdampak yang tidak baik pula, biasanya bila anak menyukai gurunya, akan suka pula dengan pelajarannya dan begitupun sebaliknya. Misalnya ada seorang guru yang terkenal galak dalam mengajar, maka siswa pun akan takut dan biasanya akan malas mengikuti mata pelajaran yang guru tersebut berikan, dan akhirnya siswa tersebut sering bolos sekolah.

3. Hubungan siswa dengan siswa

Hubungan siswa dengan siswa yang lainnya yang kurang menyenangkan. Hal ini terjadi pada anak yang diasingkan/dibenci oleh teman-temannya. Anak yang dibenci akan mengalami tekanan batin yang akan menghambat minat belajar siswa. Ia sering tidak masuk sekolah dan kadang-kadang mengalami perlakuan-perlakuan yang kurang menyenangkan.²⁸

Siswa yang mendapat perlakuan seperti dibuli atau yang lainnya,

²⁷ Slameto, *belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, ..hal. 65

²⁸ Abu Ahmadi, *Teknik Belajar yang Efektif*, ...hal. 99

ini lama kelamaan akan menimbulkan permusuhan antar sesamanya dan lama kelamaan akan mempunyai dampak yang lebih besar, seperti tawuran dan lain-lain.

2. Faktor Internal, meliputi:

a. Faktor Biologis

Faktor yang berhubungan dengan jasmani anak dalam belajar.

Misalnya:

1. Kesehatan

Kesehatan adalah faktor penting dalam belajar, pelajar yang tidak sehat badannya, tentu tidak dapat belajar dengan baik. Konsentrasinya akan terganggu dan pelajaran sukar masuk, begitu juga anak yang badannya lemah, sering pusing dan sebagainya tidak akan tahan lama dalam belajar dan lekas capai. Maka dari itu, penting sekali bagi seorang guru dalam memerhatikan kesehatan siswanya, begitu pula orang tua, harus senantiasa memerhatikan kesehatan anaknya.

2. Cacat Badan

Cacat juga dapat menghambat belajar, termasuk cacat badan, misalnya setengah buta, setengah tuli, gangguan bicara, tangan hanya satu, dan cacat badan lainnya. Anak-anak seperti ini hendaknya dimasukkan didalam pendidikan khusus atau pendidikan luar biasa.²⁹ Bagi seorang guru, ini

²⁹Abu Ahmadi, *Teknik Belajar yang Efektif*, (Jakarta: PT Rineke Cipta 1991), hal.93-94

merupakan tugas yang paling besar, karenanya jika salah satu siswanya ada yang cacat, maka tugas seorang guru disini adalah menasehati siswa yang lainnya agar tidak mengejeknya maupun menghina.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan sendirinya:

1. Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu seperti prestasi yang dimiliki.
2. Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.³⁰

Faktor internal sangat penting dan harus diperhatikan dengan baik, karena meliputi faktor biologis dan faktor psikologis, yang kedua-duanya sangat berpengaruh bagi tercapainya minat belajar siswa.

d. Fungsi Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi

³⁰Uzer Usman, dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Rosda Karya 1993), hal. 10

tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Fungsi minat bagi kehidupan anak yaitu:

1. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita
2. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
3. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas
4. Minat yang terbentuk sejak kecil atau masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya.³¹

e. Aspek-aspek minat belajar

1. Perasaan senang

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik senang maupun tidak senang.

³¹Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hal.110

Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajarnya disekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya. Akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif.

2. Ketertarikan siswa

Tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat pada sesuatu. Jadi tertarik adalah merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah keterkaitan terhadap pelajaran dikelas.

3. Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi.

4. Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Kegiatan belajar yang disertai dengan minat yang tinggi akan sungguh-sungguh dan penuh semangat, sebaliknya belajar dengan minat yang rendah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.³²

3. Hasil Belajar

Menurut Kartini Kartono kegiatan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (Internal), diantaranya meliputi:

1. Intelegensi

Intelegensi merupakan suatu kemampuan dasar yang bersifat umum untuk memperoleh sesuatu kecakapan yang mengandung berbagai komponen.

2. Bakat

Merupakan potensi atau kemampuan yang jika dikembangkan melalui belajar akan menjadi kecakapan yang nyata.

³²Safari, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2003)

3. Minat dan perhatian

Minat dan perhatian dalam belajar sangat berhubungan erat. Seseorang yang menaruh minat pada mata pelajaran tertentu, biasa cenderung untuk selalu memperhatikan mata pelajaran yang diminatinya. Begitu juga jika seseorang menaruh perhatian secara kontinue baik secara sadar maupun secara tidak sadar pada objek tertentu biasanya akan membangkitkan minat pada objek tersebut.

4. Kesehatan jasmani

Kondisi fisik yang baik akan sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Seseorang apabila memiliki badan atau kondisi fisik yang sehat maka ia akan mempunyai semangat dalam belajar. Namun sebaiknya seseorang yang sedang dalam kondisi sakit maka akan sulit untuk bisa berkonsentrasi dalam belajar.

5. Cara belajar

Cara belajar yang efektif dan efisien akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar. Ada beberapa cara belajar yang efisien. Diantaranya yaitu: berkonsentrasi baik sebelum belajar ataupun pada saat proses belajar mengajar (PBM) berlangsung, mempelajari kembali materi pelajaran yang telah diterima, membaca

dengan teliti dan betul materinya, mencoba menyelesaikan latihan-latihan soal dari materi yang telah diajarkan.³³

b. Faktor (Eksternal) yang berasal dari luar diri siswa, yaitu

Lingkungan, lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Hal serupa juga dikemukakan oleh Abu Ahmadi yang menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Faktor-faktor tersebut digolongkan menjadi tiga macam yaitu:

1. Faktor-faktor stimulasi belajar, mencakup panjangnya bahan pelajaran kesulitan bahan pelajaran, beratnya bahan pengajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal.
2. Faktor-faktor metode belajar, mencakup kegiatan berlatih resistensi dalam belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, bimbingan dalam belajar dan kondisi-kondisi intensif.
3. Faktor-faktor individual, mencakup usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani dan motivasi.³⁴

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diasumsikan oleh banyak peneliti disebabkan oleh 2 faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa); segala hal yang bersumber dari dalam diri siswa meliputi tingkat intelegensi

³³Kartini Kartono, *Bimbingan Belajar di SMA dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta: CV.), hal.3-4

³⁴Abu Ahmadi, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001), hal.130-138.

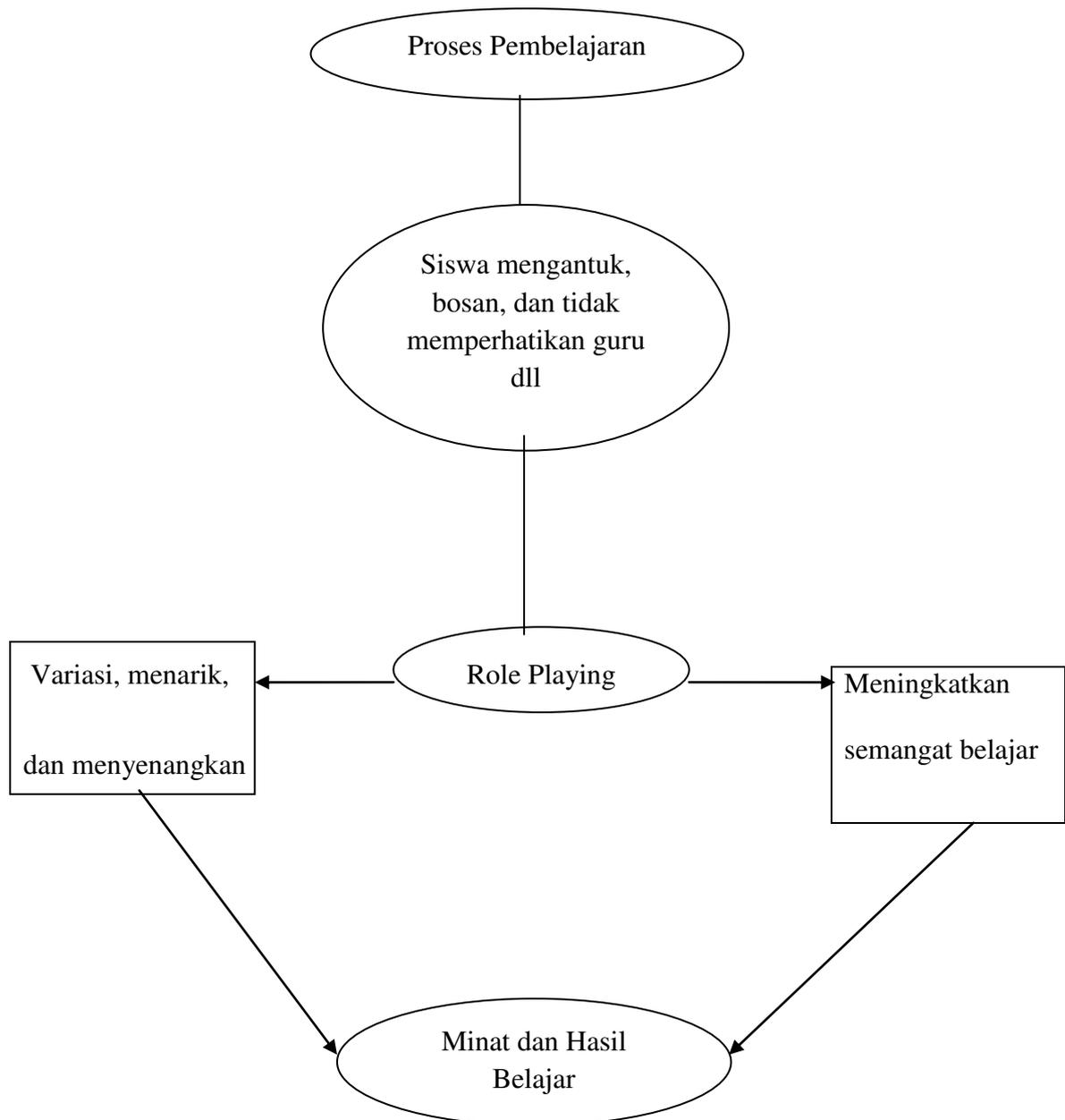
siswa, kesehatan jasmani, motivasi belajar siswa dan disiplin siswa. Sedangkan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa), segala hal yang bersumber dari luar diri siswa bisa berupa teman, guru, sarana dan prasarana sekolah dan lingkungan keluarga.³⁵

B. Kerangka Berfikir

Salah satu faktor yang berhubungan dengan minat dan hasil belajar siswa berasal dari guru pada saat mengikuti proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga profesional diharapkan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. Untuk itu guru harus meningkatkan keterampilan dalam hal memilih dan memanfaatkan metode pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan merancang dan menciptakan program pembelajaran yang menyenangkan yang dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

³⁵ Indra, *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*, dalam Jurnal Pendidikan dan Budaya, Edisi-1, tanggal 10 juni tahun 2009, tersedia:<http://educare.efkipunla.net>. h. 1.

Gambar 2.1 *Bagan Kerangka Berpikir* Secara sistematis kerangka berfikir tersebut dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



C. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Ardian Biantara dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*”. 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 9,35.³⁶
2. Skripsi Achmad Zainudin dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan rancangan multi kasus. Sesuai dengan pendekatan tersebut, penelitian ini menggunakan dua macam analisis yaitu analisis kasus individu dan analisis antar kasus. Analisis data dilakukan sejak atau bersamaan dengan pengumpulan data. Hasil penelitian ini

³⁶Ardian 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: Tidak Diterbitkan, 2014)

menunjukkan: (1) Langkah-langkah penerapan Metode Bermain Peran (a) pemanasan. (b) Memilih pemain. Tokoh-tokoh yang diperankan diantaranya Ir. Soekarno, M. Hatta, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, Pasukan pengibar bendera beserta pelaksana upacara, kaum pemuda, dan wartawan. (c) Menata panggung. (d) Penunjukan pengamat. (e) Permainan dimulai. (f) Diskusi tentang permainan yang sudah berlangsung. (g) Evaluasi. (2) Prestasi belajar siswa meningkat dengan penerapan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru kelas dari masing-masing lokasi penelitian. Nilai rata-rata matapelajaran IPS per kelas menunjukkan di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran IPS kelas V. Dengan demikian Metode Bermain Peran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.³⁷

3. Skripsi Ratna Puji Anjani dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015. Populasi penelitian adalah siswa kelas III-A, kelas III-B dan kelas III-C dengan jumlah siswa masing-masing kelas 29 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental sebenarnya atau *true experimental* dengan pola *pre-test post-test control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan tes yang berupa tes tulis pilihan

³⁷Achmad Zainudin, *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas V MI Bendiljatiwetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan)

ganda pada *pre-test* dan *post-test*. Nilai siswa yang di ajar menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata nilai sebesar 84,33, sedangkan nilai siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional mempunyai nilai lebih rendah yakni rata-rata 79,61. Hasil uji statistik *independent test* menggunakan program SPSS versi 14 sebesar 3,629. Kemudian dikonsultasikan dengan t- dengan $df=56$. Diperoleh bahwa hasil $t-h > t$ yaitu $3,629 > 2,003$. Kemudian untuk mengetahui keefektifan relatif (ER) metode *role playing* digunakan rumus ER, melalui perhitungan rumus ER diperoleh hasil 53,49%. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan sebesar 53,49% antara nilai siswa yang diajar dengan menerapkan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa yang diajar dengan menerapkan pembelajaran konvensional.³⁸

³⁸Ratna Puji Anjani, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Bondowoso:Repository.unej.ac.id)

Tabel 2.2 *Penelitian Terdahulu*

Nama penelitian	Judul	Perbedaan	Persamaan
Ardian Biantara	Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten <i>Magelang</i> .	Ardian membahas pengaruh metode role playing yang di fokuskan pada hasil belajar IPS, sedangkan yang peneliti kaji adalah pengaruh metode role playing terhadap hasil dan minat belajar	Sama-sama meneliti metode role playing
Achmad Zainudin	Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V.	Achmad membahas penerapan metode role playing yang difokuskan pada peningkatan prestasi belajar siswa.	Sama-sama meneliti metode role playing

Bersambung...

Lanjutan. . .

Ratna Puji Anjani	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di SDN Dabasah 3 Bondowoso tahun pelajaran 2014/2015.	Ratna membahas penerapan metode role playing yang difokuskan pada peningkatan prestasi belajar siswa dengan tema keperluan sehari- hari	Sama-sama meneliti metode role playing
----------------------	---	---	---

D. Hipotesis Penelitian

Untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara pengaruh metode role playing terhadap minat dan hasil belajar siswa, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh Metode Role Playing terhadap minat belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar

Ha : Terdapat pengaruh Metode Role Playing terhadap minat belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar

- Ho : Tidak terdapat pengaruh Metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar
- Ha : Terdapat pengaruh Metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar
- Ho : Tidak terdapat pengaruh Metode Role Playing terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar
- Ha : Terdapat pengaruh Metode Role Playing terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Blitar.