

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran (Role playing)

1. Pengertian Metode Bermain Peran (Role Playing)

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. 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 dapat meningkatkan pemahaman mereka.¹

Jill Hahfiel dan Wahab memperkenalkan metode bermain peran *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.² *Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode *Role Playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu

¹ Kardoyo, 2009, *Model Pembelajaran Role Playing Pada Pembelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi*. Journal. (Online). www.perpustakaan cyber.blogspot.com.(diakses 28 agustus 2017).

² Wahab, A. 1998, *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta : Karunia

menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.³

Secara teoritik metode bermain peran membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda, kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif, tidak statis, namun dinamis.⁴ Role playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role play berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

- a) Mengambil peran (Role Taking), yaitu: tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga, berdasar tugas jabatan dalam situasi situasi sosial.
- b) 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 Mulyono, *Strategi pembelajaran...*, hal 44-45.

⁴ Kartini, Tien, 2007, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Journal. (Online). www.today-pdf.net. (diakses 28 Agustus 2017).

- c) Tawar-menawar peran (Role negotiation, yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasi dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interksi sosial.⁵

Bermain peran sebagai suatu pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jatidiri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.⁶ jadi berdasarkan uraian diatas metode bermain peran adalah metode pembelajaran yng didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh ejarah sedemikian rupa.

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 “disini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy yang diwujudkan dalam

⁵ Hisyam Zaini, dkk, Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta:Pustaka Insan Madani, 2008. Hal 98.

⁶ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). Hal 26.

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 ke taraf 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 system 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.⁷

Didalam 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.⁸

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 proseb belajar mengajar. Dengan metode bermain peran (role playing) ini jika diterapkan dalam pembelajaran secara tidak langsung dapat meningkatkan

⁷ Mulyono, *Strategi pembelajaran...*, Hal 46-47.

⁸ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran "Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif"*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). Hal 25.

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 akan tumbuh dalam diri peserta didik.

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 sukai, 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 diperiapkan 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 bingung 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 dituntut.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 pengalamannya dalam berhadapan dengan orang tua, guru teman dan sebagainya.⁹

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi memiliki akar kata dari Bahasa latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai motivasi berikut adalah pengertian motivasi. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.¹⁰

Menurut Sumadi Suryabrata Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara itu Gates dan kawan-kawan mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya

⁹ Mulyono, *Strategi pembelajaran...*, Hal 48-51.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hal.148

dengan cara tertentu.adaun Greenberg menyebutkan baha motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan , dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan. Dari tiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mecapai suatu tujuan (kebutuhan).¹¹

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indicator atau unsur yang mendukung.¹²

2. Jenis-jenis Motivasi

Dalam membahas tentang jenis-jenis motivasi, ada dua jenis motivasi yaitu motivasi dari dalam diri sendiri yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi dari luar diri yaitu “motivasi ekstrinsik”.

1) Motivasi Instrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik bila tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang

¹¹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta:Bumi aksara,2012). Hal 101.

¹² Hamzah B Uno,*Teori Motivasi dan Pengukuran” Analisis dibidang Pedidikan”*,(Jakarta:Bumi Aksara,2012). Hal 23.

terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya.¹³

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angkat tinggi diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar anak didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya, yang akan diuraikan pada pembahasan mendatang. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan anak didik. Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan anak malas belajar. Karena itu, guru harus pandai

¹³Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*,..., Hal 149-150.

mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan akurat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi edukatif di kelas.¹⁴

3. Fungsi Motivasi

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan anak yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara anak didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan, seorang atau dua orang anak didik duduk dengan santainya di kursi mereka dengan alam pemikiran yang jauh entah kemana. Sedikit pun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab kenapa anak didik tidak bergeming untuk mencatat apa yang telah disampaikan oleh guru. Itulah sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Kemiskinan motivasi instrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tak bisa ditunda-tunda. Guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi ekstrinsik. Sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar.¹⁵

Fungsi motivasi dalam belajar, akan diuraikan dalam pembahasan berikut:¹⁶

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk beelajar. Sesuatu

¹⁴*Ibid...* hal.151.

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, Hal 156.

¹⁶*Ibid*, hal.157-158.

yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Anak didik pun mengambil sikap seiring dengan minat terhadap suatu obyek. Di sini, anak didik mempunyai keyakinan dan pendirian tentang apa yang seharusnya dilakukan untuk mencari tahu tentang sesuatu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan untuk belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Di sini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah nilai yang terpatrit dalam wacana, prinsip, dalil, dan hukum, sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Seorang anak didik yang ingin mendapatkan sesuatu dari suatu mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata

pelajaran yang lain. pasti anak didik akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicari itu. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya, tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

4. Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran

Masih banyak yang beranggapan bahwa motivasi tidak begitu penting untuk meningkatkan prestasi belajar. Faktor yang penting adalah taktik atau strategi yang pas dalam mempelajari materi yang berbeda-beda. Hal tersebut tidak selalu benar. Artinya motivasi memang sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar. Namun perlu diingat, motivasi menjadi kurang berarti tanpa disertai penggunaan strategi-strategi yang sesuai dengan karakteristik materi yang dipelajari. Menurut beberapa para ahli, motivasi memengaruhi pembelajaran (dan perilaku) melalui proses berikut:

- 1) Motivasi mengarahkan perilaku ketujuan tertentu. Menurut teori kognitif sosial, orang-orang menetapkan tujuan dan mengarahkan perilaku mereka sendiri. Motivasi menentukan tujuan spesifik yang menjadi arah usaha seseorang. Jadi, motivasi memengaruhi pilihan yang dibuat.
- 2) Motivasi meningkatkan usaha dan energi yang dikeluarkan seseorang diberbagai aktivitas yang berkaitan secara langsung dengan kebutuhan

dan tujuan mereka motivasi menentukan apakah mereka mengejar suatu tugas secara antusias dan sepenuh hati atau secara apatis dan malas-malasan.

- 3) Motivasi meningkatkan prakarsa (Inisiasi) dan kegigihan terhadap berbagai aktivitas. Seseorang lebih cenderung memulai tugas yang benar-benar mereka inginkan . mereka juga lebih cenderung melanjutkan pekerjaan yang diinginkan sampai mereka menyelesaikan meskipun terkadang diganggu atau merasa frustrasi selama mengerjakannya.
- 4) Motivasi memengaruhi proses-proses kognitif. Motivasi memengaruhi hal yang diperhatikan oleh seseorang dan efektifitas pemrosesannya.
- 5) Motivasi menentukan konsekuensi mana yang memberi penguatan dan menghukum. Semakin besar motivasi seseorang mencapai kesuksesan akademik , semakin besar pula kecenderungan mereka untuk bangga terhadap nilai A atau kecewa dengan nilai rendah.
- 6) Motivasi sering meningkatkan performa. Karena pengaruh-pengaruh lain seperti poin-poin sebelumnya. Motivasi sering menghasilkan perform. Seperti dugaan kita siswa yang termotivasi untuk belajar dan unggul diberbagai aktivitas kelas cenderung menjadi siswa yang paling sukses. ¹⁷

¹⁷ Eva Latifah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan madani, 2012. Hal 160-162.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.¹⁸

Kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung pastinya akan menghasilkan hasil belajar yaitu tujuan yang diharapkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional dalam siklus input, proses, dan hasil. Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa menjadi berubah perilakunya dibanding sebelumnya.¹⁹

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁰ Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu: (1) aspek kognitif yang mencakup kegiatan intelektual dan pengetahuan, (2)

¹⁸Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 89.

¹⁹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

²⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22.

aspek afektif yang mencakup sikap, nilai, perbuatan dan emosi, (3) aspek psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan motorik.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal antara lain faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial contohnya lingkungan non sosial yaitu Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode dan model mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Guru agar dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai model mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.²¹

Kesimpulan dari berbagai definisi di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar sering sekali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang/peserta didik menguasai bahan yang sudah diajarkan oleh guru.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai

²¹*Ibid.*, hal 56.

dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.²² Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada setiap orang adalah sebagai berikut.²³

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.²⁴

Faktor-faktor internal ini meliputi:²⁵

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan tonus 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.

2) Faktor Psikologis

²²Purwanto, *Psikologi Pendidikan ...*, Hal. 102

²³*Ibid*, Hal. 107

²⁴Susanto, *Teori Belajar...*, Hal. 12

²⁵Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, Hal. 23

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.²⁶ Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:²⁷

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 Perang Salib

²⁶Susanto, *Teori Belajar...*, Hal. 12

²⁷Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, Hal. 26

kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, 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.

D. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan dan islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti sendiri-sendiri. Dari ketiga kata tersebut setidaknya ada 2 kata yang diuraikan untuk membangun sebuah pengertian dari sejarah kebudayaan islam, yakni sejarah dan kebudayaan.²⁸ Kata sejarah dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Arab. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata sejarah (ilmu) diartikan sebagai “pengetahuan atau

²⁸ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 139.

uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi dimasa lampau.”²⁹

Ditinjau dari sudut bahasa Indonesia, kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta “buddhaya, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal.”³⁰ Kebudayaan adalah “hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat-istiadat.”³¹ Joko mengutip definisi kebudayaan menurut Ahli antropologi E.B. Taylor dalam bukunya “Primitive Culture”, yang menyebutkan bahwa “kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.”³²

Jadi dari pengertian sejarah dan kebudayaan diatas bisa diambil pengertian bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lalu yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

E. Penelitian Terdahulu

1. Shery Novita Purwandari dalam skripsinya dengan judul “Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa

²⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 794.

³⁰ Joko Tri Prasetya dkk., Ilmu Budaya Dasar, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal. 28.

³¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar... , hal. 131

³² Joko Tri Prasetya dkk., Ilmu Budaya..., hal. 29.

Indonesia Materi Pesan Melalui Telepon di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten Purbalingga”. Hasil penelitian menunjukkan pada nilai aktivitas peserta didik kelas eksperimen dari nilai rata-rata 68,87% menjadi 77,64% pada pertemuan pertama dan 83,76% pada pertemuan kedua Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

2. Agus Triyanto dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep penggolongan Hewan (Kuasi Eksperimen Pada Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nur-Attaqwa Kelapa Gading Jakarta)”. Hasil penelitian dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) lebih besar dari kelompok *kontrol* yang menggunakan metode ceramah (*konvensional*) ($62,88 > 60,40$). Namun nilai rata-rata tersebut tidak mencapai nilai ketuntasan KKM 65.
3. Ahmad Jauli dalam skripsinya dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Sedayu Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan pada nilai aktivitas peserta didik kelas eksperimen dari nilai rata-rata 37,50% menjadi 54,46% pada pertemuan pertama dan 70,98% pada pertemuan kedua Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode

bermain peran (role playing) dapat meningkatkan keaktifan ibadah shalat Fardhu.

Didalam penelitian ini peneliti berperan sebagai peneliti baru. Meskipun antara peneliti dengan peneliti terdahulu menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran (role playing). Namun demikian antara peneliti terdahulu tetaplah ada beberapa perbedaan. Adapun perbedaan tersebut terletak pada lokasi, subyek, dan tujuan yang hendak dicapai.

F. Kerangka Berpikir

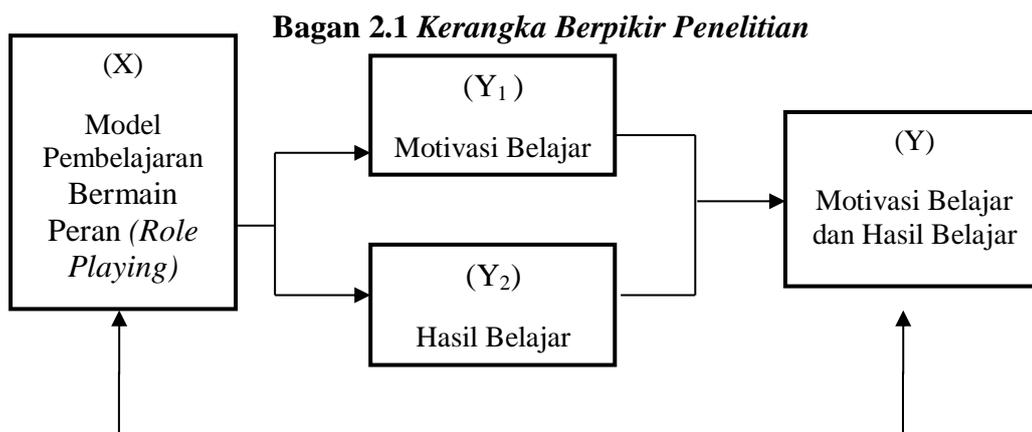
Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh metode bermain peran (role playing) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung ”, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Shery Novita Purwandari dalam skripsinya dengan judul “Keefektifan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan Melalui Telepon di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Purbalingga Kidul Kabupaten	1. Mengetahui adanya pengaruh/ keefektifan atau tidak metode bermain peran (role playing)	1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran (role playing) dengan nilai aktivitas peserta didik kelas eksperimen dari nilai rata-rata 68,87% menjadi 77,64% pada pertemuan pertama dan 83,76% pada pertemuan kedua.	1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh/ keefektifan atau tidak metode bermain peran (role playing)	1. Materi yang berbeda 2. Lokasi yang berbeda. 3. Subjek yang diteliti yang berbeda.

Purbalingga”.				
<p>Agus Triyanto dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep penggolongan Hewan (Kuasi Eksperimen Pada Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nur-Attaqwa Kelapa Gading Jakarta)”</p>	<p>1. Mengetahui adanya pengaruh/ keefektifan atau tidak metode bermain peran (role playing)</p>	<p>1. Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPA dengan hasil uji “t” didapatkan adalah tidak berbeda nyata t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu $0,92 < 1,68$</p> <p>2. Terdapat pengaruh dalam metode pembelajaran bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata hasil belajar <i>posttest</i> kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran (role playing) lebih besar dari kelompok <i>kontrol</i> yang menggunakan metode ceramah (konvensional) ($62,88 > 60,40$).</p>	<p>2. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh/ keefektifan atau tidak metode bermain peran (role playing)</p>	<p>1. Lokasi yang berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda</p>
<p>Ahmad Jauli dalam skripsinya dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Sedayu Bantul”</p>	<p>1. Mengetahui adanya pengaruh/ keefektifan atau tidak metode bermain peran (role playing)</p>	<p>1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran (role playing) dengan nilai aktivitas peserta didik kelas eksperimen dari nilai rata-rata 37,50% menjadi 54,46% pada pertemuan</p>	<p>1. Tujuan yang sama, yaitu mengetahui adanya pengaruh/ keefektifan atau tidak metode bermain peran (role playing)</p>	<p>1. Materi yang berbeda 2. Lokasi yang berbeda. 3. Subjek yang diteliti yang berbeda.</p>

		pertama dan 70,98% pada pertemuan kedua		
--	--	---	--	--



Dari bagan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik rendah dikarenakan beberapa faktor. Diantara faktor tersebut adalah peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. peserta didik menganggap bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membosankan, dan Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang menarik. Sehingga diperlukan inovasi/ perubahan baru dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan Metode bermain peran (*role playing*) untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti meneliti dua kelas, dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen, yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Metode bermain peran (*role playing*) dan satu kelas yang lain diperlakukan sebagai kelas kontrol, yaitu menggunakan metode ceramah. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan *post test* yang sama. Kemudian hasil *post test* dari masing-masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Dengan demikian akan diketahui apakah Metode Bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Selain *post test*, masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol juga diberikan angket mengenai motivasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Setelah itu data yang didapat dari angket akan dianalisis. Sehingga akan diketahui pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi belajar peserta didik.