

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Peran (*role*) dapat diartikan cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang di perankan.¹

Bermain peran atau teknik sosiodrama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan. Para peserta didik berpartisipasi sebagai pemain dengan tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.²

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

¹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal. 80

² Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 199.

tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam kondisi tidak nyata.³ Permainan simulasi menggabungkan unsur unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.⁴ 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*

³ Triyo Supriyanto, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), 131.

⁴ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), 77.

yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.⁵

- 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.⁶

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 social 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.

⁵ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta. 2007), 20-22.

⁶ Dirdjosoemarto dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya.2008), 50-

b. Aspek Metode Role Playing

Role playing berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari⁷ :

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

c. Aspek Metode Role Playing

Role playing berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari⁸ :

⁷ Hisyam Zaini., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal.

⁸ Ibid, hal. 98

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

d. Langkah-langkah Metode Role Playing

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

Dalam melaksanakan metode role playing, maka perlu memperhatikan langkah-langkah metode role playing⁹:

⁹ Roestiyah N. K, *Strategi ...*, hal. 91

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- 4) Bila ada kesedihan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu.
- 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- 6) Siswa yang tidak turut berperan harus menjadi penonton yang aktif. Disamping mendengarkan dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam berdialog.

- 8) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan, dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

e. Tujuan Penggunaan Metode Role Playing

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan pelaku orang lain.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode role playing antara lain adalah:¹⁰

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), Edisi Revisi, hal. 88

- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.
- 5) Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

f. Kelebihan Metode Role Playing

Pembelajaran dengan menggunakan metode role playing atau bermain peran, pada dasarnya memberikan ketrampilan kepada siswa untuk berekspresi, memahami dan menghayati peranan yang dimainkan.

Bentuk-bentuk kelebihan metode *role playing*, maka dibawah ini penulis kemukakan tentang kelebihan dari metode *role playing* menurut Roestiyah N.K, keunggulan metode role playing, antara lain:¹¹

- 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan bebas berekspresi secara utuh.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
Disamping merupakan pengalaman yang sulit dilupakan.

¹¹ Roestiyah N. K, *Strategi Belajar Mengajar.....*, hal. 93

- 5) Sangat menarik pada siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan mudah memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri sebagaimana dengan metode-metode yang lain.
- 8) Dengan metode ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka.
- 9) Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.

g. Kekurangan Metode Role Playing

Pada suatu metode pembelajaran dengan menggunakan bentuk apapun juga metode apapun pasti ada yang namanya kekurangan didalamnya, begitu juga pada implementasi metode role playing ini juga sudah pasti ada kekurangannya.

Dibawah ini akan dipaparkan oleh penulis dari beberapa kelemahan pada metode role playing menurut Abdorrahman Gintings, kelemahan metode role playing, antara lain:¹²

¹² Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hal. 57

- 1) Tidak semua guru menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi yang nyata.
- 2) Tidak semua guru memiliki kompetensi merancang kegiatan simulasi.
- 3) Memerlukan persiapan dan penyiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumberdaya lainnya.
- 4) Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadi kegiatan yang sia-sia dan perubahan dalam ketiga ranah perilaku tidak akan tercapai.
- 5) Jika waktu terbatas, tidak seluruh waktu pembelajaran dapat dituntaskan sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa dapat tercapai.
- 6) Terdapat kemungkinan siswa tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling mencemooh diantara mereka.

2. Tinjauan Tentang Kecerdasan Emosional

a. Pengertian Kecerdasan Emosional

Akar kata emosi adalah *movere*, kata kerja Bahasa Latin yang berarti mengerakkan, bergerak. “ditambah awalan “e-” untuk memberi arti “bergerak menjauh”, menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal

mutlak dalam emosi. Bahwasanya emosi memancing tondakan, tampak jelas bila kita mengamati binatang atau anak-anak; hanya pada orang-orang dewasa yang “beradab” kita begitu sering menemukan perkecualian besar dalam dunia makhluk hidup, emosi akar dorongan untuk bertindak terpisah dari reaksi-reaksi yang tampak di mata.¹³

Pengertian Istilah “kecerdasan emosional” pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari *Harvard University* dan John Mayer dari *University of New Hampshire* untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan.

Salovey dan Mayer mendefinisikan kecerdasan emosional atau yang sering disebut EQ sebagai himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan sosial yang melibatkan kemampuan pada orang lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan.¹⁴ Kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dapat berubah-ubah setiap saat. Untuk itu peranan lingkungan terutama orang tua pada masa kanak-kanak sangat mempengaruhi dalam pembentukan kecerdasan emosional.

Keterampilan EQ bukanlah lawan keterampilan IQ atau keterampilan kognitif, namun keduanya berinteraksi secara dinamis, baik pada tingkatan

¹³ Tutu April A. Suseno, *EQ Orangtua VS EQ Anak (Orangtua Pintar, Anak pun Pintar)*, (Yogyakarta : Diglossia Printika, 2009) hal 1

¹⁴ Lawrence E Saphiro. *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. (Jakarta : Gramedia,1998.) hal 8

konseptual maupun di dunia nyata. Selain itu, EQ tidak begitu dipengaruhi oleh faktor keturunan.¹⁵ Sebuah model pelopor lain tentang kecerdasan emosional diajukan oleh Bar-On pada tahun 1992 seorang ahli psikologi Israel, yang mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai serangkaian kemampuan pribadi, emosi dan sosial yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan.

Gardner dalam bukunya yang berjudul *Frame Of Mind* mengatakan bahwa bukan hanya satu jenis kecerdasan yang monolitik yang penting untuk meraih sukses dalam kehidupan, melainkan ada spektrum kecerdasan yang lebar dengan tujuh varietas utama yaitu linguistik, matematika/logika, spasial, kinestetik, musik, interpersonal dan intrapersonal. Kecerdasan ini dinamakan oleh Gardner sebagai kecerdasan pribadi yang oleh Daniel Goleman disebut sebagai kecerdasan emosional.¹⁶

Menurut Gardner, kecerdasan pribadi terdiri dari :”kecerdasan antar pribadi yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja bahu membahu dengan kecerdasan. Sedangkan kecerdasan intra pribadi adalah kemampuan yang korelatif, tetapi terarah ke dalam diri. Kemampuan tersebut adalah kemampuan membentuk suatu model diri sendiri yang teliti dan mengacu pada diri serta

¹⁵ Ibid hal 10

¹⁶ Daniel Goleman. *Emotional Intelligence (terjemahan)*. (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2002) hal 50-53

kemampuan untuk menggunakan modal tadi sebagai alat untuk menempuh kehidupan secara efektif.”¹⁷

Kecerdasan Emosional dalam pandangan islam menurut Jalalludin Rahmat adalah : Kecerdasan emosional diukur dari kemampuan mengendalikan emosi dan menahan diri.¹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan dan memahami secara lebih efektif terhadap daya kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri atau orang lain, pengendalian diri, mampu memahami perasaan orang lain dengan efektif, dan mampu mengelola emosi yang dapat digunakan untuk membimbing pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik.

Penelitian-penelitian sekarang menemukan bahwa keterampilan sosial dan emosional ini mungkin bahkan lebih penting bagi keberhasilan hidup ketimbang kemampuan intelektual. Dengan kata lain memiliki EQ tinggi mungkin lebih penting dalam pencapaian keberhasilan ketimbang IQ tinggi yang diukur berdasarkan uji standar terhadap kecerdasan kognitif verbal dan nonverbal.

¹⁷ Daniel Goleman. *Emotional*.....hal 52

¹⁸ Yasin Musthofa, *EQ untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta : SKETSA, 2007), hal 22-23.

b. Faktor Kecerdasan Emosional

Goleman mengutip Salovey menempatkan menempatkan kecerdasan pribadi Gardner dalam definisi dasar tentang kecerdasan emosional yang dicetuskannya dan memperluas kemampuan tersebut menjadi lima kemampuan utama, yaitu :¹⁹

1) Mengenali Emosi Diri

Mengenali emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai metamood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri.

Menurut Mayer kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin penguasaan emosi, namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi sehingga individu mudah menguasai emosi.

2) Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai

¹⁹ Daniel Goleman. *Emotional.....*hal 58-59

keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

3) Memotivasi Diri Sendiri

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.

4) Mengenali Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

5) Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi. Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain.

Orang-orang yang hebat dalam keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. Orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain. Orang-orang ini populer dalam lingkungannya dan menjadi teman yang menyenangkan karena kemampuannya berkomunikasi. Ramah tamah, baik hati, hormat dan disukai orang lain dapat dijadikan petunjuk positif bagaimana siswa mampu membina hubungan dengan orang lain. Sejauhmana kepribadian siswa berkembang dilihat dari banyaknya hubungan interpersonal yang dilakukannya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis mengambil komponen-komponen utama dan prinsip-prinsip dasar dari kecerdasan emosional sebagai faktor untuk mengembangkan instrumen kecerdasan emosional.

c. Komponen Kecerdasan Emosional

Goleman membagi kecerdasan emosional menjadi lima bagian. Lima komponen kecerdasan emosional tersebut adalah sebagai berikut:²⁰

a. Pengenalan Diri (*Self Awareness*)

Pengenalan diri adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui perasaan dalam dirinya dan digunakan untuk membuat keputusan bagi diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realitis atas kemampuan diri dan memiliki kepercayaan diri yang kuat. Unsur-unsur kesadaran diri yaitu:

- 1). Kesadaran emosi (*emosional awarness*), yaitu mengenali emosinya sendiri dan efeknya.
- 2). Penilaian diri secara teliti (*accurate self awarness*), yaitu mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri.
- 3). Percaya diri (*self confidence*), yaitu keyakinan tentang harga diri dan kemampuan sendiri.

b. Pengendalian Diri (*Self Regulation*)

Pengendalian diri adalah kemampuan menangani emosi diri sehingga berdampak positif pada pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati, sanggup menunda kenikmatan sebelum tercapainya suatu sasaran, dan mampu segera pulih dari tekanan emosi. Unsur-unsur pengendalian diri, yaitu:

²⁰ Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2010), hal. 158-161

- 1.) Kendali diri (*self-control*), yaitu mengelola emosi dan desakan hati yang merusak.
- 2.) Sifat dapat dipercaya (*trustworthiness*), yaitu memelihara norma kejujuran dan integritas.
- 3.) Kehati-hatian (*conscientiousness*), yaitu bertanggung jawab atas kinerja pribadi.
- 4.) Adaptabilitas (*adaptability*), yaitu keluwesan dalam menghadapi perubahan.
- 5.) Inovasi (*innovation*), yaitu mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan, dan informasi-informasi baru.

c. Motivasi (*motivation*)

Motivasi adalah kemampuan menggunakan hasrat agar setiap saat dapat membangkitkan semangat dan tenaga untuk mencapai keadaan yang lebih baik, serta mampu mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif. Unsur-unsur motivasi, yaitu:

- 1.) Dorongan prestasi (*achievement drive*), yaitu dorongan untuk menjadi lebih baik atau memenuhi standar keberhasilan.
- 2.) Komitmen (*commiten*), yaitu menyesuaikan diri dengan sasaran kelompok atau lembaga.
- 3.) Inisiatif (*initive*), yaitu kesiapan untuk memanfaatkan kesempatan.

- 4.) Optimis (*optimisme*), yaitu kegigihan dalam memperjuangkan sasaran kendati ada halangan dan kegagalan.

d. Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Mampu memahami perspektif orang lain dan menimbulkan hubungan saling percaya, serta mampu menyelaraskan diri dengan berbagai tipe individu. Unsur-unsur empati, yaitu:

- 1.) Memahami orang lain (*understanding others*), yaitu mengindra perasaan dan perspektif orang lain dan menunjukkan minat aktif terhadap kepentingan mereka.
- 2.) Mengembangkan orang lain (*developing other*), yaitu merasakan kebutuhan perkembangan orang lain dan berusaha menumbuhkan kemampuan orang lain.
- 3.) Orientasi pelayanan (*service orientation*), yaitu mengantisipasi, mengenali dan berusaha memenuhi kebutuhan.
- 4.) Memanfaatkan keragaman (*leveraging diversity*), yaitu menumbuhkan peluang melalui pergaulan dengan bermacam-macam orang.
- 5.) Kesadaran politis (*political awareness*), yaitu mampu membaca arus arus emosi sebuah kelompok dan hubungannya dengan perasaan.
- 6.)

d. Ketrampilan Sosial (*Social Skills*)

Ketrampilan sosial adalah kemampuan menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain, bisa mempengaruhi, memimpin, bermusyawarah, menyelesaikan perselisihan, dan bekerjasama dalam tim. Unsur-unsur ketrampilan sosial, yaitu:

- 1.) Pengaruh (*influence*), yaitu memiliki taktik untuk melakukan persuasi.
- 2.) Komunikasi (*communication*), yaitu mengirim pesan yang jelas dan meyakinkan.
- 3.) Manajemen konflik (*conflict management*), yaitu negosiasi dan pemecahan silang pendapat.
- 4.) Kepemimpinan (*leadership*), yaitu membangkitkan inspirasi dan memandu kelompok dan orang lain.
- 5.) Katalisator perubahan (*change catalyst*), yaitu memulai dan mengelola perusahaan.
- 6.) Membangun hubungan (*building bond*), yaitu menumbuhkan hubungan yang bermanfaat.
- 7.) Kolaborasi dan kooperasi (*collaboration and cooperation*), yaitu kerjasama dengan orang lain demi tujuan bersama.
- 8.) Kemampuan tim (*tim capabilities*), yaitu menciptakan sinergi kelompok dalam memperjuangkan tujuan bersama

3) Tinjauan tentang hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.²¹ Definisi lain hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²²

Menurut Keller dalam Nashar memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan. Beberapa masukan tersebut menurut Keller dapat dibedakan menjadi dua kelompok, masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*).²³

Dalam hal ini penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan itu terjadi pada seseorang dalam disposisi atau kecakapan manusia yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui usaha yang sungguh-sungguh dilakukan dalam waktu tertentu dan bukan merupakan proses pertumbuhan.

²¹Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 77

²²Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 22

²³Nashar, *Peranan....*, hal. 77

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Horward Kingsley dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.²⁴

Sedangkan menurut Gagne dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono membagi lima kategori hasil belajar, yakni:²⁵

1. Informasi Verbal

Tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan.

2. Kemahiran Intelektual

Kemahiran Intelektual menunjuk pada “*knowing how*”, yaitu bagaimana kemampuan seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri.

3. Pengaturan Kegiatan Kognitif

Kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.

4. Sikap

Sikap tertentu seseorang terhadap suatu obyek. Misalnya siswa bersikap positif terhadap sekolah karena sekolah berguna baginya.

²⁴Nana Sudjana, *Penilaian....*, hal. 22

²⁵Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), hal. 217-

5. Keterampilan Motorik

Apabila seorang siswa yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan anggota badan secara terpadu.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yakni:²⁶

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat sedang.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotoris

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dari ranah psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan

²⁶Nana Sudjana, *Penilaian...*, hal. 22-23

kasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut :²⁷

1) Faktor Internal

a) Faktor Biologis

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang menunjang keberhasilan belajar meliputi, intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat, dan daya konsentrasi.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan Keluarga

Kondisi lingkungan keluarga yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang diantaranya ialah adanya hubungan yang harmonis diantara sesama

²⁷Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspa Swara, 2004), hal. 11-21

anggota keluarga, tersedianya tempat dan peralatan belajar yang memadai, keadaan ekonomi keluarga cukup, suasana lingkungan ramah yang cukup tenang, adanya perhatian yang besar dari orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anaknya.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Salah satu hal yang paling penting mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adalah adanya tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

Sedangkan kondisi lingkungan sekolah yang menunjang keberhasilan belajar antara lain adalah adanya guru yang baik dalam jumlah yang cukup memadai sesuai dengan jumlah bidang studi yang ditentukan, peralatan belajar yang cukup lengkap, gedung sekolah yang memenuhi persyaratan bagi berlangsungnya proses belajar yang baik, adanya keharmonisan hubungan diantara semua personil sekolah. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu, bimbingan tes, kursus pelajaran tambahan yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah, dan sebagainya.

c) Faktor Waktu

Berkaitan dengan bagaimana mengatur waktu untuk belajar serta mencari dan menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya. Selain siswa menggunakan

waktunya untuk belajar dengan baik mereka juga bisa menggunakan waktu itu untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi yang sangat bermanfaat pula untuk menyegarkan pikiran (*refreshing*).

Adanya keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi itu sangat perlu. Tujuannya agar selain dapat meraih prestasi belajar maksimal, siswa dan mahasiswa tidak dihindangi kejenuhan dan kelelahan pikiran yang berlebihan serta merugikan.

4. Fikih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Makna fikih secara *etimologi* (bahasa) adalah faham. Adapun makna fikih pada istilah ialah mengetahui hukum-hukum *syara'* yang berkenaan dengan amal.²⁸ Fikih berarti ilmu yang membahas tentang hukum atau perundang-undangan Islam berdasarkan atas Al-Quran, hadits, Ijma', dan Qiyas. Fikih berhubungan dengan hukum perbuatan setiap mukallaf, yaitu hukum wajib, haram, mubah, makruh, sah, batal, berdosa, berpahala dan sebagainya.²⁹ Fikih merupakan tuntutan yang harus timbul dan sukar dielakkan dalam pelaksanaan syariah. Syariah dapat diartikan sebagai ketentuan dari Allah yang tidak dapat berubah kapanpun, dimanapun (*Qath'i*). Sedangkan fikih merupakan ilmu yang membahas hukum sama dengan syariah tetapi sifatnya dapat berubah setiap saat sesuai dengan situasi (*zhanni/dugaan*), karena fikih merupakan ketentuan dari ulama', hasil ijtihad, ijma'

²⁸ Rachmat Syafe'I, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2001) hal. 13

²⁹ Abdul Mujib, dkk. *Kamus Istilah Fiqih*. (Jakarta : Pustaka Firdaus, 1994). Hal, 77

dan qiyas sehingga sangat berpengaruh dengan keadaan yang ada. Fikih berlandaskan pada Al-Qur'an dan Al-Hadits yang bentuk lafadznya bisa jadi berupa muradhif (lafal yang hanya mempunyai satu makna), musytarak (satu lafadz yang menunjukkan lebih dari satu makna berbeda-beda) dan mutasyabihat (samar-samar).

Antara fikih dan syariah mempunyai hubungan yang sangat erat, karena sesungguhnya fikih tetap berpijak pada syariah. Syariah dan fikih adalah dua hal yang mengarahkan kita ke jalan yang benar. Dimana syariah bersumber dari Allah SWT, Al-Qur'an, Nabi Muhammad SAW dan Hadist. Sedangkan fikih bersumber dari para Ulama, ahli fiqh, hasil ijtihad, ijma' dan qiyas. Tetapi tetap merujuk pada Al-Qur'an dan Hadist. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa syariat lebih umum dari makna fikih, sedangkan fikih bagian dari syariah. Semua yang menyangkut syariat itu adalah fikih dan pengamalan dari syariah itu disebut dengan fikih. Pengertian diatas diperkuat oleh pendapat Salam al-Qabbani dalam Saifudin Zuhri mengatakan bahwa pengertian fikih meliputi segala hukum syara' baik yang mudah diketahui maupun yang tidak mudah diketahui atau yang ditetapkan dengan ijtihad.³⁰

Dalam Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran fikih mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan thaharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan

³⁰ Saifudin Zuhri, *Ushul Fiqih*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), cet.II. hal. 11

tentang makanan dan minuman, khitan, kurban dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.³¹

Mata pelajaran fikih sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) diterangkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya dasar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama islam.³² Dalam hal ini proses pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah tidak terlepas dari peran lembaga Madrasah Ibtidaiyah itu sendiri.

Dari beberapa pengertian tentang fikih diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fikih merupakan salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat maupun kehidupan manusia dengan Tuhannya.

a. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih

Ruang Lingkup pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :³³

- 1) Fikih ibadah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang baik dan benar, seperti tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.

³¹ Peraturan Menteri Agama RI, *Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi PAI dan Bahasa Arab di Madrasah* (Jakarta: 2008), hlm. 1

³² Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 130

³³ Nazar Bakry, *Fiqih & Ushul Fiqih*, Hal 23

2) Fikih muamalah, yang menyangkut sholat sunnah, sholat jum'at, tata cara sholat bagi orang sakit, puasa ramadhan, amalan dibulan ramadhan di Madrasah Ibtidaiyah mempunyai karakteristik yang khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan Ibadah Mahdhoh dan Muamalah serta dapat mempraktekkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

b. Tujuan Mata Pelajaran Fikih

Pada hakekatnya mata pelajaran fikih memiliki kontribusi dalam memberikan pengalaman riil pada aspek spiritual dari praktik ibadah dalam Islam yang dihadapi dengan sepenuh jiwa. Secara umum, tujuan mata pelajaran fikih pada Madrasah Ibtidaiyah adalah membentuk pribadi yang cerdas dari segi intelektual maupun spiritual.

Tujuan mata pelajaran fikih pada Madrasah Ibtidaiyah secara rinci dijelaskan sebagai berikut :³⁵

1) Tujuan

Mata pelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

³⁴ *Ibid*, Hal.5

³⁵ Amirudin, *Ushul Fiqih*,...hal.20

- a. Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

5. Tinjauan Tentang Materi ibadah Haji

a. Pengertian ibadah haji

Menurut bahasa : berkunjung atau menyengaja menurut istilah : sengaja mengunjungi ka'bah dengan niat beribadah dengan syarat dan rukun tertentu. Hukumnya wajib 'ain bagi setiap muslim yang telah memenuhi syarat. Kewajiban ini hanya wajib dikerjakan sekali seumur hidup, apabila seseorang telah melaksanakan ibadah haji maka jika ia menunaikan lagi ibadah haji hukumnya sunnah.

a. Firman Allah:

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَاللَّهُ عَلَى النَّاسِ حَكِيمٌ
الْبَيْتِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya :

Padanya terdapat tanda-tanda yang nyata, (di antaranya) maqam Ibrahim; barang siapa memasukinya (Baitullah itu) menjadi amanlah dia; mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barang siapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam. (Surat Ali-Imron(3) : 97)

b.Syarat Wajib dan sah Haji

Berikut merupakan syarat wajib Haji:

- (a) Beragama Islam
- (b) Baligh
- (c) Merdeka
- (d) Kuasa (jasmani, rohani, ekonomi dan terjaga keamanan)
- (e) Ada mahram bagi wanita

Syarat sah haji :

- (a) Dilaksanakan sesuai batas
- (b) Melaksanakan urutan rukun haji tidak dibolak balik
- (c) Dipenuhi syarat-syaratnya
- (d) Dilaksanakan ditempat yang telah ditentukan

c. Rukun haji

Rukun haji adalah syarat wajib yang harus dilakukan saat menunaikan ibadah haji antara lain :

- (a) Ihram dengan niat ibadah haji
- (b) Wukuf di arafah pada tanggal 9 dzulhijjah
- (c) Thawaf (mengelilingi ka'bah sebanyak 7x
- (d) Sa'i (lari lari kecil dari bukit shafa ke bukit marwa dan sebaliknya
- (e) Bercukur atau memotong sebagian rambut kepala (tahlul)
- (f) Tertib atau urutan

d. Wajib haji

Wajib haji adalah rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam ibadah haji, jika salah satu dari wajib haji ini ditinggalkan, maka haji nya tetap sah, namun harus membayar dam (denda) yang termasuk wajib haji adalah :

- (a) Ihrom dari miqot, baik miqot zamani maupun miqat makani
- (b) Hadir di mudzalifah setelah kembali dari arafah
- (c) Melontar jumroh aqobah pada hari raya haji
- (d) Bermalam di mina
- (e) Melontar jumrah aqobah pada hari raya haji
- (f) Tawaf wada
- (g) Menjauhkan diri dari semua larangan haji

e. Sunnah haji

Adapun sunnah-sunnah haji antara lain:

- (a) Ifrod, yakni mendahulukan haji kemudian umroh
- (b) Membaca talbiyah
- (c) Berdo'a setelah membaca talbiah
- (d) Membaca do'a atau dzikir sewaktu melakukan tawaf
- (e) Sholat 2 rokaat setelah tawaf
- (f) Masuk ke ka'bah

f. Larangan bagi orang yang melakukan ibadah haji

Beberapa larangan bagi orang yang melakukan ibadah haji antara lain :

- (a) Laki-laki dilarang berpakaian yang berjahit
- (b) Laki-laki dilarang menutup kepala
- (c) Perempuan dilarang menutup kepala
- (d) Laki laki maupun perempuan dilarang memakai harum haruman selama ihrom
- (e) Laki-laki dan perempuan dilarang menghilangkan rambut atau bulu badan yang lain, juga memakai minyak rambut
- (f) Dilarang memotong kuku sebelum tahalul
- (g) Dilarang meminang, menikah, menikahkan, dan menjadi wali dalam pernikahan

- (h) Dilarang berburu dan membunuh binatang darat yang liar dan halal dimakan.

g.Dam (denda)

- (a) Denda karena tidak dapat haji ifrod hukumanya menyembelih seekor kambing yang sah untuk berkurban
- (b) Denda karena melanggar larangan haji hukumanya mencukur rambut, memotong kuku, memakai pakaian berjahit, berminyak rambut, memakai harum-haruman
- (c) Denda karena bersetubuh sebelum tahalul ke 2 hukumannya menyembelih binatang jinak yang sebanding dengan binatang yang dibunuh
- (d) Denda karena terhalang musuh sehingga tidak dapat meneruskan ibadah haji dan umrah hendaklah ia tahalul dengan menyembelih seekor kambing di tempat terhalang itu.

h.Macam-macam haji

- (a) Haji tamatuk : mengerjakan umroh dahulu baru mengerjakan haji
- (b) Haji ifrod : mengerjakan haji saja yang dilakukan sebelum ibadah umroh
- (c) Haji qiran : adalah mengerjakan haji dan umrah di dalam satu niat atau satu pekerjaan sekaligus.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Adelia Shinta Dewi yang berjudul “Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Hasil penelitian berupa kesimpulan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini tampak dari peroleh observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Dan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 74,48 menjadi 83,21. Prosentasi ketuntasan siklus I sebesar 55,17% menjadi 82,76% pada siklus II.³⁶
2. Tesis dari Rina Kurnia dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013- 2014). Penelitian bertitik tolak dari rendahnya kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad dan belum adanya upaya intervensi melalui bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Tujuan penelitian untuk menguji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad.

³⁶ Adelia Shinta Dewi, *Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang* (Universitas Malang : 2010)

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi dan nonequivalent (pretest dan posttest) control group design. Sampel penelitian adalah peserta didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 dengan kategori rendah dalam kemampuan empatinya. Hasil penelitian menunjukkan bimbingan kelompok melalui Teknik role playing efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SD Negeri Pindad Tahun Ajaran 2013-2014. Adapun rekomendasi penelitian ini ditujukan kepada pihak-pihak sebagai berikut. Pertama, guru bimbingan dan konseling/konselor hendaknya dapat melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan empati, salah satunya dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing. Kedua, guru kelas/guru bidang studi hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi dengan bimbingan dan konseling. Ketiga, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan tema penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini dan mencari variabel-variabel lain yang diduga mempunyai hubungan maupun kontribusi dengan variabel kemampuan empati.³⁷

3. Penelitian tentang metode *Role Playing* ini pernah dilakukan oleh Wilda Rahmatul Mazidah dalam penelitiannya yang berjudul ” Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan

³⁷ Rina Kurnia, *Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013- 2014).*

Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: Rata-rata nilai persentase capaian setiap indikator siswa pada post test siklus I sebesar 76,2 dengan presentase ketuntasan 68,75%, dan pada siklus II sebesar 89,7 dengan presentase ketuntasan 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015.³⁸

Tabel perbandingan dalam penelitian

Nama Peneliti Dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Adelia Shinta Dewi yang berjudul “Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang.	Menggunakan metode role playing	Lokasi, subyek
Rina Kurnia dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun	Menggunakan metode role playing dan jenis penelitian	Lokasi, subyek

³⁸ Wilda Rahmatul Mazidah, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Kelas III di Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015, (Blitar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

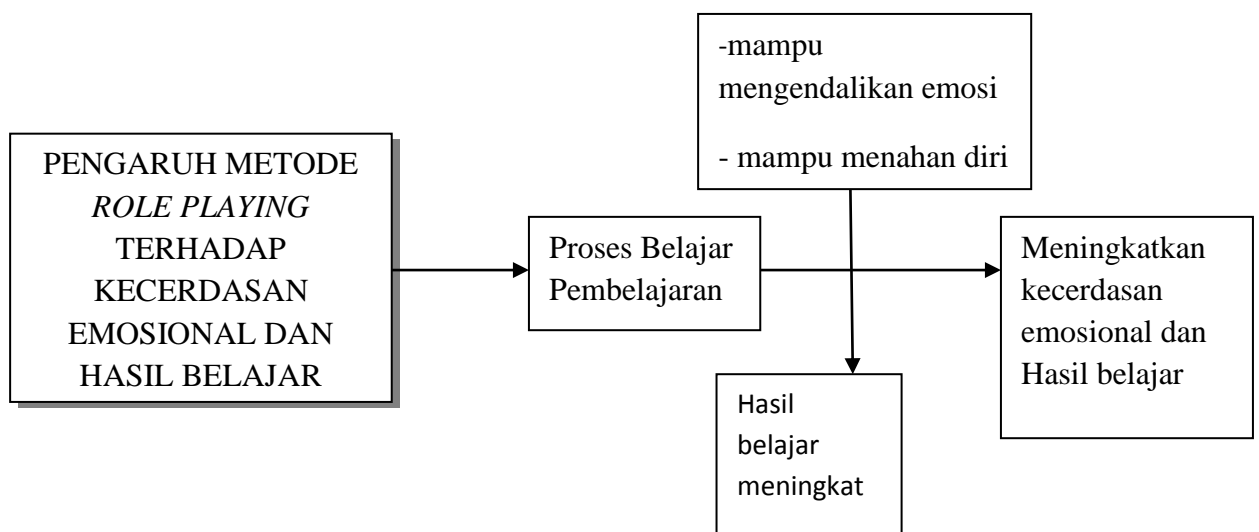
Ajaran 2013- 2014).		
Wilda Rahmatul Mazidah dalam penelitiannya yang berjudul ” Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar”.	Menggunakan metode <i>role playing</i> dan jenis penelitian	Lokasi dan mata pelajaran

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak perbedaan yang tertera antara peneliti dengan peneliti yang lain. Banyaknya perbedaan terdapat pada variabel terikatnya serta ada pula tujuan yang dipaparkan peneliti dan peneliti yang lain. Selain itu tempat yang diteliti pun sangatlah berbeda. Penelitian ini dipaparkan pada penekanan pengaruh metode *role playing* dan kecerdasan emosional sedangkan dalam penunjang proses pembelajaran. *Role playing* dan kecerdasan emosional ini akan menjadi stimulus bagi siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberi pengaruh baik maupun peningkatan hasil belajar siswa di MI Negeri 3 Tulungagung.

C. Kerangka berfikir

Permasalahan utama yang akan diteliti adalah siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya apresiasi dan motivasi yang diberikan guru pada siswa yang mengakibatkan hasil

belajar siswa menurun. Metode *Role Playing* sangat dibutuhkan bagi peserta didik, karena metode tersebut dapat mendorong siswa agar lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kecerdasan emosional dan hasil belajar mereka. Sehingga metode *role playing* sebagai dorongan untuk membantu proses pembelajaran, dengan bagan sebagai berikut:



Dengan adanya metode *role playing* merupakan sebuah stimulus yang dilakukan agar siswa-siswi bersemangat dalam pembelajaran di MI Negeri 3 Tulungagung. Apabila metode *role playing* diterapkan sehingga menjadi stimulus bagi siswa, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal ini dikarenakan dalam stimulus tersebut mengandung respon positif dalam proses pembelajaran. stimulus ini akan mendorong siswa untuk lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran. Pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat dibandingkan sebelumnya.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian.³⁹ Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu:⁴⁰ Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (Ha)

Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan atau perbedaan, maupun pengaruh antara dua variabel atau lebih.

“Ha = Terdapat hubungan yang signifikan antara metode *role Playing* oleh guru dengan kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung”

“Ha = Ada pengaruh *metode role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung”

“Ha = Ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung”

2. Hipotesis Nol (Ho)

³⁹ Musfiquon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*.(Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya,2012.) hal 46

⁴⁰ Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. (Bandung: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 50

Hipotesis nol menyatakan tidak adanya hubungan, perbedaan serta pengaruh antara dua variabel atau lebih.

“Ho = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara metode *role Playing* dan oleh guru dengan kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung”

“Ho = Tidak ada pengaruh *metode role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung”

“ Ho = Tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik MI Negeri 3 Tulungagung”