

BAB II KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹

Metode pembelajaran dapat diartikan benar-benar sebagai metode, tetapi dapat pula diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran, bergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih.²

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut.³

Model pembelajaran diatas merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, dapat juga diartikan suatu

¹ Pupuh Fathurrahman & M Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hal. 15.

² Sumiati & Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2011), hal. 1.

³ M. Basri & Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), hal. 2.

pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran.⁴

Joyce & Weil dalam Ali Mohammad berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain⁵).

Menurut Kemp adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, senada dengan pendapatnya Kemp Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa.⁶

Tidak dapat dipungkiri, model pembelajaran yang tepat sangat menentukan terhadap efektivitas belajar-mengajar di dalam kelas. Berbagai metode dapat dipilih oleh guru untuk melangsungkan proses

⁴ Imam Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, (KataPena, 2016), hal. 18.

⁵Mohammad Ali, *Modul Teori dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Dasar*, (Bandung: UPI Press, 2007), hal. 124.

⁶Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Prasada, 2010), hal. 132.

belajar-mengajar bersama para siswa dengan lebih efisien dan mengena.⁷

Bagi guru yang betul-betul peduli dengan segala proses pendidikan dan pengajaran yang berlangsung ditempat ia mengabdikan, maka ia harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Dimana ia harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.⁸

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

Menurut Turney mengungkapkan adanya delapan keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yang meliputi keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.⁹

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan

⁷ Ibid., hal. 11.

⁸ Imam Kurniasih & Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (KataPena, 2016), hal. 20.

⁹ Ibid., hal. 20.

tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat di gunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁰

b. Pengertian *Role Playing*

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi, penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.¹¹

Adapun tujuan model pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.¹²⁾

Bermain peran dimainkan dalam beberapa tindakan yakni menguraikan suatu masalah, memeragakan, dan mendiskusikan

¹⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 144.

¹¹ Kurniasih Imas & Sani Berlin, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Penerbit Kata Pena, 2016), hal. 68.

¹² Ibid., hal. 68.

masalah. Peserta didik terbagi dua kelompok yakni peserta didik sebagai pemeran dan sebagian lainnya sebagai pengamat. Seseorang menempatkan dirinya dalam posisi orang lain dan mencoba berinteraksi dengan orang yang lain yang juga mendapat tugas sebagai pemeran. Perasaan empati, simpati, kemarahan, dan kasih sayang sebagai bagian dari kehidupan juga dilibatkan dalam praktik bermain peran ini.¹³

1) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Adapun beberapa kelebihan metode pembelajaran *Role Playing* adalah:

- a. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi
- b. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama
- c. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- d. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- e. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- f. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

¹³Agus Soprojono, *Model-model Pembelajaran Manisporis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hal. 76.

- g. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- h. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- i. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi.
- j. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.¹⁴⁾

Adapun kelemahan metode pembelajaran *Role Playing* adalah:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pameran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan

¹⁴ Ibid., hal. 69.

kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini¹⁵⁾.

c. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran islam, dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar-umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹⁶

Devinisi pendidikan dan pendidikan islam ajaran pertama dalam islam adalah ketika Jibril dating menemui Nabi Muhamad SAW, yang ada di gua hira. Dalam pengajarannya Jibril bertanya kepada Nabi, membaca dan mengikuti apa yang dibacakan kepadanya. Terkandung dalam surah Al-Alaq ayat 1 sampai 5 adalah bukti bahwa kemunculan islam ditandai dengan pengajaran dan pendidikan sebagai fondasi utama setelah iman, islam dan ikhsan, berikut ayatnya:

١ . اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

¹⁵ Ibid., hal. 70.

¹⁶Baharrudin, *Pendidikan psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 196.

٢ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

٣ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

٤ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

٥ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “*Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang paling pemurah. Yang mengajar manusia dengan perataan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia yang tidak diketahui*”(Q.S Al-Alaq ayat 1-5).¹⁷

Dari ayat-ayat Al-Quran di atas setidaknya ada empat poin, yaitu pertama, manusia sebagai subjek dalam membaca, memperhatikan, merenungkan, meneliti dengan prinsip niat baik yang ditandai dengan menyebut nama tuhan. Kedua, objek yang dibaca, diperhatikan, dan direnungkan, yaitu materi dan proses penciptaan menjadi manusia yang sempurna. Ketiga, media dalam melakukan aktivitas membaca dan lainnya. Keempat, motivasi dan potensi yang dimiliki oleh manusia, “rasa ingin tahu”.

B. Kerangka Berpikir

Pada masa sekarang di era milenial ini guru dituntut untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebagai guru harus mampu merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

¹⁷ Mahmudi,(2019), *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi dan Materi*, hal. 3.

Guru bukan satu-satunya sumber informasi yang menyampaikan materi kepada peserta didik, namun guru sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru harus memahami teori-teori belajar, strategi pembelajaran, model-model pembelajaran yang akhirnya mampu merancang dan menyusun rencana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan yang dapat mengembangkan keaktifan, daya pikir, dan kreatifitas didik sehingga kecerdasan peserta didik dapat mengembangkan secara optimal.

Sebelum mengajar, guru sebaiknya memahami gaya belajar siswa. Belajar akan menjadi sangat menyenangkan apabila sesuai dengan gaya belajar siswa. Ada siswa yang mudah menerima pelajaran dengan pendengaran, ada yang mudah memahami dengan menangkap sebuah pelajaran dengan melihat, dan ada pula siswa yang lebih mudah dengan langsung mempraktikan apa yang didengar atau dilihat.¹⁸

Seorang guru harus mampu membimbing siswa agar bisa melaksanakan tugas perkembanganya dengan baik dan unik. Siswa adalah makhluk yang sangat unik. Fisik bisa saja ada kemiripan tapi bakat, minat, serta kemampuanya pasti akan berbeda. Semua itu berjalan dan berkembang sesuai dengan kemampuanya yang berbeda. Guru yang baik dalam hal ini juga berfungsi untuk membimbing menemukan potensi siswa, membimbing agar siswa mampu melaksanakan tugas perkembangan dengan baik, dan

¹⁸ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014), hal. 31.

membimbing agar siswa dapat berkembang sesuai keinginan dan harapan orang tuanya.¹⁹

Pembelajaran PAI di SMP Islam Al Falah saat ini masih cenderung konvensional. Guru kelas VIII B belum menggunakan variasi metode pembelajaran dan metode ceramah masih sering digunakan terutama pada pembelajaran PAI. Dampak yang ditimbulkan oleh siswa tersebut yaitu berkurangnya motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran PAI yang kemudian berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Tiap peserta didik memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicara. Ada yang lebih senang membaca, dan sebaliknya. Maka dari itu guru dituntut untuk bisa profesional dalam pembelajaran.

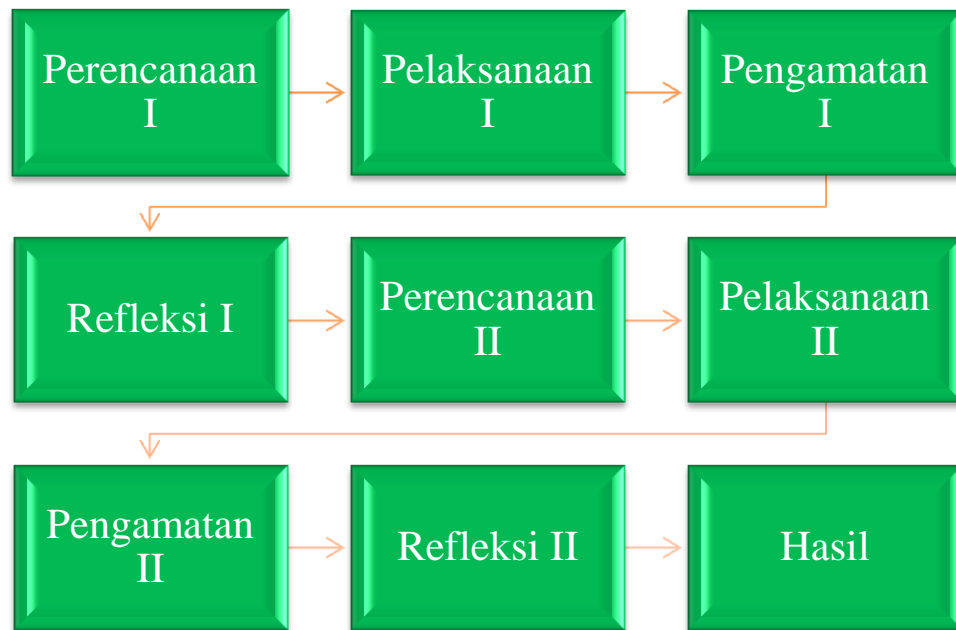
Tingkat pengetahuan dan pengalaman itu sangat berbeda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Meski secara umur dan kelas sama, tapi pengalaman siswa di luar kelas bisa menjadi pembeda. Perbedaan pengalaman ini bukan ukuran kecerdasan. Setiap siswa mempunyai tingkat pengalaman berbeda sehingga bisa saling mengisi antara yang satu dengan yang lainnya.²⁰

Pada penelitian ini, metode pembelajaran yang digunakan adalah *Role Playing* untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI siswa SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas kelas VIII B. Selanjutnya

¹⁹ Ibid., hal. 14.

²⁰ Ibid., hal. 30.

kerangka berfikir Kemmis dan Mc. Taggart dapat dilihat dalam diafgram sebagai berikut:



Gambar: Daur berfikir PTK

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan komparasi dan telaah penulis ada beberapa ilmiah yang sudah di tulis oleh beberapa penulis sebelumnya di antaranya:

1. Skripsi karya Telo Supriyanto dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 2 Ciputat, hasil penelitian menunjukan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP PGRI 2 Ciputat kelas VIII-4. Setelah dilakukan metode *Role Playing* pada siklus I

diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,35 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,46.²¹

2. Skripsi karya Dedi Rizkia Saputra dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Hasil peneliti menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS, peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59,64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.²²
3. Skripsi oleh Ari Fahrini yang berjudul strategi pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam pada SMP N 1 Pejagoan tahun pelajaran 2013/2014. Judul strategi pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam pada SMP N 1 Pejagoan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar PAI di kelas VIII D terdiri 2 siklus yang

²¹ Telo Supriyanto, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, (Skripsi Mahasiswa UIN Syrif Hidayattulloh tahun 2015).

²² Dedi Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*. (Skripsi Mahasiswa UNY Tahun 2015).

masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi empat tahap yang meliputi: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dan terbukti strategi *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam di kelas VIII D. pada kondisi awal, siswa yang tuntas belajar sebesar 36,67%, pada siklus I meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II meningkat menjadi 93,55%²³.

Dari telaah dan mengamati skripsi terdahulu yang terpapar diatas, penulis yakin 100% bisa untuk menerapkan metode *Role Playing* di SMP Islam Al Falah khususnya bagi siswa kelas VIII. Dan juga penulis yakin bisa menambah motivasi dan hasil belajar siswa jauh lebih baik.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.²⁴

Penelitian yang menggunakan hipotesis adalah penelitian dengan pendekatan ilmiah, sedangkan yang tidak menggunakan hipotesis adalah riset dengan pendekatan naturalis, hipotesis berbeda dengan proposisi. Menurut Kerlinger, hipotesis (*hypothesis*) adalah prediksi tentang fenomena. Proposisi

²³ Ari Fahrini, *Strategi Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada SMP N 1 Pejagoan*, (Skripsi Mahasiswi IAINU Angkatan 2013/2014).

²⁴ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 110.

(*proposition*) adalah pernyataan tentang konsep dapat dinilai benar atau salah jika dihubungkan dengan fenomena yang diobservasi.²⁵

Dari pemaparan diatas, peneliti menyakini memprediksi 90% dari total 26 siswa tuntas dalam hasil belajar dalam menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* ini, karena metode pembelajaran ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang akan mendorong motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas tahun pelajaran 2020/2021.

E. Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus di kelas VIII B SMP Islam Al Falah Tambak Banyumas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi sikap terpuji yaitu rendah hati dan jujur.

²⁵ Etta Mamang Sangadji, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*, (Jogjakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010), hal. 90.