

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

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

Metode pembelajaran adalah cara sistematis dalam bentuk konkrit berupa langkah-langkah untuk mengefektifkan pelaksanaan suatu pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, Metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Yang dimaksud disini bahwa metode merupakan sebuah cara yang digunakan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi ajar kepada siswanya (Prihatini, 2017). Metode pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pokok bahasan yang diajarkan. Sedangkan menurut M. Sobri Sutikno menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran tentu adalah tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut. (Febianti, 2014)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran adalah kerangka atau pedoman pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar guna membantu ketercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri.

Tahun 1920, Dr. Moreno memperkenalkan konsep “teater eksperimental” untuk membantu setiap orang memahami aspek yang berbeda dari kepribadian mereka sendiri dan orang lain. Tahun 1932 konsep *roleplay* diperkenalkan kepada masyarakat luas, dengan anggapan bahwa orang akan bisa lebih banyak belajar tentang dirinya dan orang lain dalam menyelesaikan masalah sosial daripada hanya membicarakannya saja. Dari konsep dasar *roleplay* yang sederhana kemudian berkembang menjadi permainan modern dan berkembang luas dimasyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh teater sebagai media pelatihan calon pemeran. Konsep ini juga diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode

pembelajaran memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. (Subagjo, 2013)

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. (Yulianto et al., 2020)

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah. *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hakim, 2014). *Role play* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

- a) Mengambil peran (*role talking*) yaitu, tekanan ekspektasi- ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak) 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.
- c) Tawar menawar peran (*role negotiation*) yaitu, tingkat dimana peran-peran di negosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dasar metode pembelajaran *role playing* terdapat dalam al- Qur`an, berikut firman Allah dalam al- Qur`an Surat al- Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يُؤَيِّلَتَا أَعْجَبْتُ أَنْ
أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya:

“Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.”

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak. Serta dapat dipahami dari ayat ini bahwa manusia banyak pula mengambil pelajaran dari alam dan jangan segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkatan pengetahuannya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *role playing* (bermain peran) adalah mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat.

Pendapat mengenai *role playing* dikemukakan oleh Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok (Herman et al., 2017). Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Sedangkan menurut Wintari, bermain peran merupakan suatu metode untuk mengetahui suatu peristiwa atau kejadian dalam keadaan

sosial yang terdiri dari sejumlah bagian yang saling berhubungan. Bermain peran adalah untuk menjadi individu yang diperankan atau mendramatisasikan cara bertingkah laku, cara berkomunikasi, guna melatih kemampuan mengungkapkan perasaan dan untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dengan tujuan untuk menghayati perasaan. (Meliyanti, 2018)

Metode pembelajaran bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu, upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar dan sasaran yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran dengan melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi dengan terbuka, para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemostrasikan masalah-masalah sosial untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis agar pembelajaran aktif menyenangkan.

Tujuan dari metode *role playing* atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang di tunjukkan orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa (Yanto, 2015). Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah: (1) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. (2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. (3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. (4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. (Wijayanti, 2020)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui *Role Playing* atau bermain peran siswa dapat memainkan sebuah peran

yang terjadi saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan memecahkan masalah tertentu. Dalam hal ini peran yang akan dimainkan adalah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik.

2. Langkah – Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Langkah-langkah dalam pembelajaran bermain peran atau *role playing* menurut Hesti dkk, dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

- 1) Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai. Kalimat-kalimat yang dikurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
- 2) Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
- 3) Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
- 4) Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup. (Purwatiningsih, 2019)

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik *role playing* atau bermain peran menurut Wicaksono dkk dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4) Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.

- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum. (Suciati, 2021)

Pendapat mengenai langkah-langkah yang hampir sama terkait pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dari Roestiyah N.K. sebagaimana berikut:

- 1) Guru menerangkan kepada siswa sekilas tentang metode *Role Playing*.
- 2) Menetapkan masalah yang menarik dan tepat jika menggunakan metode ini.
- 3) Guru meminta sukarelawan dari siswa untuk berperan, atau menunjuk siswa untuk berperan.
- 4) Siswa yang tidak sedang berperan menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar mereka dapat memberikan kritik dan saran.
- 5) Siswa yang belum terbiasa dapat dibantu oleh guru dalam menimbulkan kalimat dalam dialog.
- 6) Sebagai tindak lanjut dilaksanakan diskusi dan tanya jawab serta mengambil kesimpulan. (Rofiq & Mashuri, 2021)

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode pembelajaran *Role Playing* yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menerapkan metode ini secara garis besar hampir sama. Hal tersebut oleh peneliti dijadikan acuan dalam penyusunan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Langkah-langkah pembelajaran SKI pada kelas X IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berdasarkan prosedur yang telah diuraikan sebelumnya dalam (Haliza & Nugrahani, 2021) sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Salam pembuka dan berdoa.
- 2) Apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan motivasi.
- 3) Menentukan topik atau materi yang akan diangkat dan tujuan dari pembelajaran dengan *Role Playing*.
- 4) Guru memberikan sebuah gambaran atau petunjuk tentang situasi yang akan didramakan siswa secara garis besarnya saja.
- 5) Guru memilih siswa sebagai pemegang peran yang akan dimainkan. Pemilihan dapat dilakukan dengan cara menunjuk atau meminta siswa secara sukarela. (Dalam penelitian ini, seluruh siswa mendapat giliran sebagai pemain peran, namun dilakukan secara bergantian pada pertemuan yang berbeda)
- 6) Siswa yang belum mendapatkan giliran sebagai pemain peran bertugas sebagai pengamat.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Siswa yang akan memainkan peran dalam *Role Playing* dibimbing atau diberikan pengarahan oleh guru terlebih dahulu.
- 2) Siswa yang akan berperan diberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri.
- 3) Siswa yang belum mendapatkan giliran untuk bermain peran membentuk kelompok heterogen yang bertugas mengamati jalannya pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Siswa mendramakan topik yang diangkat sesuai dengan peran yang diberikan kepada mereka.
- 5) Guru mengarahkan dan memberikan motivasi pada siswa agar proses jalannya *Role Playing* berlangsung dengan baik.
- 6) Siswa berdiskusi tentang hal yang berkaitan dengan materi yang ada dalam kegiatan *Role Playing*.

- 7) Di akhir, guru menyampaikan pembahasan materi yang terdapat kegiatan pembelajaran *Role Playing*.
- 8) Kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi berupa tes.
- c. Tahap Akhir (Tindak Lanjut)
 - 1) Berdasarkan hasil evaluasi dilakukan generalisasi atau menyimpulkan materi yang diangkat.
 - 2) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa.
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)
 - a) Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Penggunaan metode mengajar mempunyai tujuan agar peserta didik bekerja sama dengan teman lain dalam mencapai tujuan bersama, sehingga peserta didik aktif belajar dan merasa terangsang untuk meningkatkan belajar lebih baik, memupuk inisiatif dan berani bertanggungjawab. Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing.

Adapun keunggulan dari metode *Role Playing* ini menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain adalah :

- 1) Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
- 2) Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
- 3) Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- 5) Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. (Tuara, 2021)

Adapun kelebihan metode *role playing* menurut Roestiyah antara lain:

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama.
 - 2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 - 3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
 - 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
 - 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - 6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. (Susiani et al., 2013)
- b) Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)
- Selain memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kekurangan, antara lain:
- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
 - 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
 - 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas
 - 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Sedangkan menurut Aris Sohimin kekurangan dalam metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu yang digunakan relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memeragakan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model.

Beberapa cara untuk mengantisipasi kelemahan metode bermain peran:

- 1) Siswa yang tidak mengikuti pemeranan di suruh mengamati dan mengevaluasi temannya yang sedang melakukan pemeranan.
- 2) Sebelum melakukan *role playing* satu minggu sebelumnya guru sudah menjelaskan hal-hal yang akan dilakukan dalam proses pemeranan nantinya dan membagikan naskah *role playing* untuk dipelajari siswa di rumah.
- 3) Dalam melakukan metode bermain peran tentunya memerlukan tempat yang luas untuk memperlancar proses pemeranan, untuk itu jika pemeranan dilakukan di dalam kelas dan kebetulan kelasnya sempit maka penataan ruang harus di tata sedemikian rupa yang sekiranya bisa cukup untuk melakukan pemeranan. Seperti menata kursi dan meja yang di tumpuk, atau menggunakan aula sekolah untuk melaksanakan *role playing*.
- 4) Guna menghindari kebisingan yang ditimbulkan dari pemeranan maka tempat pemeranan bisa di pindahkan ke tempat yang lebih luas dan lumayan jauh dari kelas yang lain, seperti di aula ataupun di gedung serba guna.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu masalah yang selalu dibicarakan para ahli pendidik dan para ahli psikologi. Belajar sebagai suatu proses perbuatan manusia yang dilakukan secara terus menerus dalam hidupnya. Dalam setiap perubahan belajar yang dilakukan oleh setiap individu selalu mengharapkan adanya suatu perubahan yang baik dari kognitif, afektif dan psikomotorik.

Robbins mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru (Waspada, 2022). Berdasarkan definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu (1) menciptakan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi, dalam makna belajar, di sini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan dari keterkaitan dari dua pengetahuan sudah ada dengan pengetahuan yang baru.

Hasil Belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*Instructional effect*) maupun hasil sampingan (*Nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang dirancang untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk di capai, sebagai contoh setelah mengikuti pembelajaran siswa menyukai pelajaran SKI yang semula tidak disukai karena siswa senang pada guru yang mengajar.

Menurut Dimyati hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. (Suprihatin, 2017)

Sedangkan menurut Rosyid, hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, dengan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang juga merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Suryana et al., 2022). Hasil belajar dapat ditentukan apabila siswa memiliki tujuan dan proses pembelajaran yang memiliki standar dalam mengukur perubahan atau perkembangan jiwanya yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan itu, pembelajaran akan memiliki tujuan tertentu sehingga dalam pelaksanaannya akan berjalan sistematis dan terarah.

Kemudian pendapat lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Kasmawati, ditinjau dari segi bahasa, hasil belajar diartikan sebagai hasil yang dicapai seseorang yang di tunjukkan oleh apa yang telah di gunakan sebagai alat ukur untuk melihat tingkat keberhasilan setelah melakukan usaha tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan penguasaan kemampuan yang dapat diukur melalau tes setelah menjalani proses pembelajaran.

2. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Terkait dengan hasil belajar, Benyamin S. Bloom mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain memiliki jenjang kemampuan mulai dari hal yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Rincian domain tersebut sebagaimana berikut ini:

a. Domain Kognitif

Domain kognitif ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comperehension*), adalah jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya.

- 3) Penerapan (*application*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut siswa agar menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi yang baru dan konkret.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- 5) Sintesis (*synthesis*), kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), merupakan jenjang yang menuntut siswa untuk mengevaluasi sesuatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

b. Domain Afektif

Domain afektif merupakan kemampuan siswa dalam mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk tingkah laku. Domain afektif juga memiliki beberapa jenjang kemampuan yang meliputi:

- 1) Kemauan menerima (*receiving*), merupakan kemampuan siswa untuk peka kepada fenomena atau rangsangan tertentu.
- 2) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), merupakan kemampuan siswa untuk tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
- 3) Menilai (*valuing*), merupakan kemampuan siswa untuk menilai suatu objek, fenomena, maupun tingkah laku tertentu secara konsisten.
- 4) Organisasi (*organization*), kemampuan siswa dalam menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai.

c. Domain Psikomotor

Domain psikomotor merupakan kemampuan siswa yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian lain, mulai dari gerakan

yang sifatnya sederhana sampai yang kompleks. (Ihwan Mahmudi et al., 2022)

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tercapainya hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Purwanto mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman antara lain meliputi:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- 2) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat dipengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

- 2) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Hasil belajar didapatkan dari faktor internal dan eksternal, karena setiap faktor dalam kondisi tertentu saling berperan penting. Dalam hal ini penetapan metode pembelajaran ditentukan oleh guru yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai serta sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal.

C. Urgensi Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pembelajaran merupakan terjemahan kata *instruction* mengandung makna tidak hanya ada dalam konteks guru – murid di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik, dan dalam kata pembelajaran ditekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar mengajar. (Rahmah, 2020)

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu ilmu pengetahuan yang membahas atau mengkaji tentang kejadian-kejadian yang berhubungan dengan agama Islam, baik awalnya ataupun perkembangannya. Sejarah itu adalah ilmu pengetahuan yang berusaha melukiskan tentang peristiwa masa lampau umat manusia yang disusun secara kronologis untuk menjadi pelajaran bagi manusia yang hidup sekarang maupun yang akan datang. Itulah sebabnya, dikatakan bahwa sejarah adalah guru yang paling bijaksana. Sebagai umat Islam, tentu merupakan sebuah keharusan untuk mempelajari dan memahaminya. Madrasah Aliyah sebagai lembaga pendidikan Islam, secara langsung telah menerapkan Sejarah Kebudayaan Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, secara langsung Madrasah Aliyah

menjadi pelopor bagi generasi Islam untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif atau efisien, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seyogyanya tahu bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Huda, 2017)

Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman temannya, tutor, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan, materi/ bahan ajar, metode pengajaran, media, evaluasi, siswa dan guru. (Nudin, 2016)

Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengelolah pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif. Biasanya ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif di antara dua subjek pengajaran. Perlu diketahui bahwasannya tugas seorang siswa yaitu senantiasa menanamkan rasa tanggung jawab pada diri masing-masing. Tanggung jawab siswa yaitu belajar dengan baik, mengerjakan tugas, disiplin dalam menjalani tata tertib dan sebagainya.

Metode *Role Playing* adalah salah satu dari sekian banyak strategi yang bersifat ekstrinsik, memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran khususnya Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam strategi ini peneliti menanamkan kepada peserta didik bahwa pendidikan agama sangatlah penting bukan hanya pada kehidupan saat ini melainkan untuk kehidupan yang akan datang. Sehingga, dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* peserta didik akan sadar mengenai perilaku terpuji dan tidak terpuji yang ada pada materi “Perkembangan Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin” yang diharapkan dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga, sekolah bahkan masyarakat.

Melalui metode pembelajaran *Role Playing* pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran dimana peserta didik satu dengan yang lainnya saling keterkaitan dan saling membutuhkan satu sama lain. Sehingga, interaksi antar peserta didik satu dengan yang lain dapat saling memberikan motivasi. Dapat dicontohkan ketika salah satu kelompok maju memberikan argumentasi berdasarkan penampilan kelompok lain, pada kesempatan ini peserta didik yang lain dapat termotivasi untuk belajar berkomentar atau berbicara didepan peserta didik yang lain, sehingga keantusiasan mengikuti pembelajaran akan semakin tergali pada masing-masing peserta didik. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran *role palying* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI lebih menyenangkan, baik dari kelompok yang maju ketika memerankan drama namun kelompok yang lain (penonton) dapat ikut serta dalam berkomentar atau menyimpulkan permainan yang telah di peragakan. (Wahyuni et al., 2022)

