

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Model Pembelajaran *Role Play*

1. Definisi Model Pembelajaran *Role Play*

Model pembelajaran *role play* dikenal dengan model pembelajaran kelompok. Model pembelajaran adalah prosedur langkah demi langkah yang mengarah kehasil belajar yang spesifik. Model Pembelajaran menurut Joyce dan Weil adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk Kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain¹.

Model *role play* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran (*role play*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.²

Oleh karena itu, bentuk pengajaran *role play* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar memb-

¹ Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H.. *Instruction: A models approach*. (Boston: Allyn and Bacon, 1990) h. 67.

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2004), h.214

yangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.

Model pembelajaran bermain peran (*role play*) dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya, dan bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis³. *Role play* (bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup⁴.

Model *role playing* dapat membimbing anak didik untuk memahami perilaku dan peran mereka dalam interaksi sosial, agar mampu memecahkan masalah-masalah dengan lebih efektif. *Role playing* dirancang secara husus oleh Fannie dan George untuk membantu anak didik mempelajari dan merefleksikan nilai-nilai sosial, membantu mereka mengumpulkan dan mengolah informasi, mengembangkan empati dan memperbaiki keterampilan sosial mereka. Dengan penyesuaian yang cocok, model ini dapat diterapkan pada siswa di seluruh tingkat umur.⁵

Menurut Hadfield *Role Play* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu

³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012) h. 25.

⁴ Udin S. Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*, (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), h. 15.

⁵ Bruce Joice & Marsha Weil, *Models of Teaching*, Terj. Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 36.

menurut Syamsu *Role Play* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang⁶.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa model *role playing* adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas..

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan model *role play* ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja, latihan singkat dialog dan pelaksanaan permainan peran⁷.

Metode mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode. Berikut ayat yang terkait secara langsung tentang dorongan langsung untuk memilih metode secara tepat dalam proses pembelajaran adalah firman Allah SWT. dalam Q.S. An-Nahl: 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِآلَتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahannya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk⁸.

⁶ Ragam Penelitian Tindakan Kelas, dalam *File//D1/aku/penerapan-pembelajaran-role.html*. Diakses tanggal 21 Februari 2016.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), h. 237.

⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), h. 383

Hikmah dari ayat tersebut ialah perkataan yang tegas dan benar dan dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil. Ayat di atas menyuruh supaya manusia memperhatikan metode dalam menyampaikan ajaran Tuhan, yaitu dengan cara-cara yang bijaksana, sesuai antara bahan dan orang yang akan menerimanya dengan mempergunakan faktor-faktor yang akan membantu supaya ajarannya itu dapat diterima.

Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakoni skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.

2. Prinsip-prinsip *Role Play*

Model ini dirancang khususnya untuk mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu model ini digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial.⁹

Model *role play* memiliki empat prinsip atau kebenaran tetap.

1. Penggunaan model *role play* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien.
2. Mengetahui kemampuan awal siswa.

⁹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: alfabeta, 2009), h. 155.

3. Kemudahan materi untuk dapat diterapkan dalam model *role play*.
4. Kegunaan model *role play* dalam penyampaian materi itu sendiri.

3. Langkah-langkah menggunakan Model *Role Play*

Adapun langkah-langkah dalam model *role play* yaitu: 1). Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2). Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario pementasan, 3). Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4-5 orang, 4). Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5). Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6). Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7). Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, 8). Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9). Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10). Evaluasi, 11). Penutup¹⁰.

Dalam menyiapkan suatu situasi *role play* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut¹¹.

1. Persiapan dan Intruksi

- a. Guru memiliki situasi bermain peran

Situasi atau masalah yang dipilih dalam *role play* ini adalah masalah yang familier, serta penting bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan.

¹⁰ Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, (Semarang: Rasail Media Group, 2010), h. 39-40.

¹¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h. 215-217.

- b. sebelum pelaksanaan bermain peran, harus diadakan latihan-latihan, latihan ini diikuti oleh semua siswa baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai pengamat aktif.
- c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada seluruh kelas.
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang berkaitan dengan masing-masing peran kepada *audience*.

5. Kelebihan dan Kelemahan model *Role Play*

a. Kelebihan model *role play*

- (1) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar,
- (2) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,
- (3) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa,
- (4) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda,
- (5) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan,
- (6) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan,
- (7) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- (8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/mebuka kesempatan bagi lapangan kerja.

b. Kelemahan model *role play*

(1) sebagian anak didik yang tidak ikut memerankan drama mereka menjadi kurang kreatif, (2) Banyak memakan waktu, baik persiapannya maupun pelaksanaan, (3) Memerlukan waktu yang cukup luas, karena jika tempatnya sempit kurang bebas berekspresi, (4) Kelas lain terganggu dengan pemain dan penonton yang kadang berteriak dan kadang bertepuk tangan riuh. (Djamarah dan Zain, 2006:89-90).¹²

B. Deskripsi Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu usaha untuk mendapatkan perubahan perilaku. Perubahan ini diperoleh dari pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini maka dapat dipahami bahwa lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi dalam perubahan perilaku individu. Hamalik mengemukakan pengertian belajar merupakan:

Suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru itu, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya perubahan sikap, keterampilan. Kesugunan menghafal, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani¹³.

Belajar adalah suatu proses yang menghendaki adanya perubahan dalam diri seseorang, apakah itu perubahan kebiasaan, perubahan pengetahuan maupun perubahan sikap/kepribadian.

Menurut Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

¹² Andra W, "Kelebihan dan Kekurangan Role Playing", Tersedia: <http://edusogem.blogspot.co.id/2010.kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html?m=1>, diakses pada tanggal 7 maret 2016, pukul 15.52.

¹³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksra, 1999), h. 21.

yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya¹⁴.

Dari definisi-definisi di atas dapat dikemukakan bahwa untuk dapat disebut belajar maka perubahan harus merupakan akhir dari pada periode yang cukup panjang. Berapa lama waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bertahun-tahun. Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata proses itu terjadi dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar. Jadi, yang dimaksud dengan belajar bukan tingkah laku yang nampak, tetapi prosesnya terjadi secara internal di dalam diri individu dalam penguasaan memperoleh hubungan baru.

2. Pengertian hasil belajar

Hasil dari proses belajar disebut sebagai hasil belajar yang dapat dilihat dan diukur. Hasil belajar merupakan tujuan akhir yang ingin dicapai setelah terjadinya kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan terdidik. Tim penyusun buku pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah “yang telah dicapai dalam proses pembelajaran”¹⁵.

Istilah hasil belajar selalu digunakan untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik di sekolah. Hasil belajar adalah nilai yang menunjukkan hasil dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan peserta didik dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu. Hasil belajar peserta didik ditentukan oleh dua faktor

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta), 2003, h. 2.

¹⁵ Tim penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 1009.

yaitu ekstern dan intern. Faktor intern merupakan faktor-faktor yang berasal atau bersumber dari luar peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal atau bersumber dari luar peserta didik. Faktor intern meliputi prasyarat belajar, yakni pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik sebelum mengikuti pelajaran berikutnya, keterampilan belajar yang dimiliki oleh peserta didik meliputi cara-cara yang berkaitan dengan mengikuti mata pelajaran, mengerjakan tugas, membaca buku, dan lain-lain. Sedangkan, faktor ekstern antara lain meliputi proses pembelajaran, sarana belajar yang dimiliki, lingkungan belajar, dan kondisi sosial ekonomi keluarga¹⁶.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Adapun ragam evaluasi yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Pre test
2. Pos test
3. Evaluasi diagnostic
4. Evaluasi formatif
5. Evaluasi sumatif

Hasil belajar menurut benyamin Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

¹⁶ Usman dan Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1993), h. 2.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir antara lain yaitu: (1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*Knowledge*), (2) Pemahaman (*Comprehension*), (3) Penerapan (*Application*), (4) Analisis (*Analysis*), (5) Sintesis (*Synthesis*), (6) Penilaian (*Evaluation*).¹⁷

Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang dialami oleh siswa. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah kognitif diharapkan siswa mampu melakukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

2. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa setiap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Adapun jenis kategori dalam ranah ini adalah sebagai hasil belajar mulai dari tingkat dasar sampai dengan kompleks yaitu : (1) Menerima rangsangan (*Receiving*), (2) Merespon rangsangan (*Responding*), (3) Menilai sesuatu (*Valuing*), (4) Mengorganisasikan nilai (*Organization*), (5) Menginternalisasikan mewujudkan nilai-nilai (*Characterization by Value or Value Complex*).¹⁸

¹⁷ Annas Sudjono, *Pengantar evaluasi pendidikan*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.50.

¹⁸ Muhibbin dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996), h.71-72.

Pada ranah ini siswa mampu lebih peka terhadap nilai dan etika yang berlaku, dalam bidang ilmunya perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka siswa tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja melainkan mampu melakukan suatu sistem nilai yang berlaku dalam ilmunya.

3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam merupakan sebuah proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relative menatap dalam tingkah laku seseorang yang sesuai dengan tujuan pendidikan islam. Baik yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik, maupun aspek-aspek yang lain sehingga perubahan sifat yang terjadi pada masing-masing aspek tersebut tergantung pada kedalaman belajar.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dalam belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja. Menurut Slameto "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern".¹⁹

Kedua faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Cet. III, (PT. Rineka Cipta, Jakarta, 1995), h.54.

1. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain:

a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Demikian dengan halnya kesehatan rohani (jiwa) kurang baik misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena ada konflik atau permasalahan yang sedang dialaminya, atau masalah yang lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

b. Intelegensi dan bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

c. Minat dan Motivasi

Sebagaimana dengan halnya intelegensi dan bakat minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang

kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

d. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.²⁰

2. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain:

a. Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta family yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

²⁰ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), h.55.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak anaknya bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.²¹

Belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan, dan faktor yang datang dari siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk

²¹ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), h.56.

diteliti, seberapa kuat kontribusi/sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang dinanti dan disadarinya. Siswa harus berusaha mengerahkan segala upaya untuk mencapainya.

Meskipun demikian hasil yang dapat diraih masih bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada di luar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Maksud dari kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah dari Blom yang mengatakan ada tiga variabel dalam teori belajar di sekolah yakni: 1) karakteristik individu, 2). Kualitas pengajaran 3). Hasil belajar siswa²².

C. Deskripsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental, juga mempunyai konstruktif dalam hidup manusia. Oleh karena itu kita dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan sebagai wujud pertanggung jawaban terhadap perbuatan yang dilakukan, yaitu: mendidik dan didik. Pendidikan agama islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik sekolah SD, SMP, maupun SMA.

Definisi dari pendidikan agama islam, adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang

²² Syahrudin & Irwan Nasution, *Manajemen Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Ciputat Press 2005), h. 43.

dimiliki oleh peserta didik dalam bidang pendidikan agama islam. Pendidikan agama islam memiliki karakter khusus yakni usaha pendidikan untuk membimbing mengarahkan dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar agar terbina kepribadian utama sesuai dengan ajaran dan nilai-nilai dalam islam.

Drajat mendefinisikan pendidikan agama islam sebagai berikut :

- a. Pendidikan agama islam adalah usaha sadar berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*)
- b. Pendidikan agama islam adalah pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan agama islam.
- c. Pendidikan agama islam adalah dengan melalui ajaran-ajaran agama islam yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikannya ia dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang telah diyakini secara menyeluruh serta menjadikannya ajaran agama islam sebagai pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di akhirat kelak.²³

Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa pendidikan memiliki ranah potensi yang beragam. Dengan proses yang dimulai sebagai usaha sadar yang dilakukan para pendidik, dengan harapan agar peserta didik dapat menjadikan islam sebagai pandangan hidup *way of life* serta mengamalkan ajaran-ajaran agama sesuai dengan landasan nilai-nilai agama islam.

D. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra yang berjudul “*Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Maniserenggo Klaten, Jawa Tengah*” mengambil kesimpulan Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS

²³ Zakiah Drajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2000), h. 86.

materi pokok kegiatan perekonomian masyarakat di SD Negeri 2 Kecemen dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59,64, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 67,86 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 57,14%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 71,43%, dan meningkat lagi menjadi 92,9% pada akhir siklus II, serta metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain²⁴.

2. Jurnal penelitian dengan judul “*Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*” menyimpulkan bahwa Motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mengalami peningkatan setelah menggunakan metode role play, yaitu pada siklus I peningkatan motivasi mahasiswa mencapai 80,83% sedangkan peningkatan motivasi siswa pada siklus II mencapai, 85,97 %. Hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mengalami peningkatan setelah menggunakan metode role play, yaitu hasil belajar mahasiswa pada siklus I hanya 23 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 63,89%. Sedangkan pada

²⁴ Dedi Rizkia Saputra. Skripsi, *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Maniserenggo Klaten, Jawa Tengah*, 2015.

siklus II hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu mencapai 34 orang mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 94,44%. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tindakan pada siklus II sudah mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu persentase motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa untuk belajar dengan menggunakan metode role play juga mendukung mencapai ketuntasan²⁵.

Dari dua penelitian yang dikemukakan di atas, ada beberapa aspek-aspek tertentu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada tindakannya, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun persamaan tersebut tidak menyangkut substansi yang diteliti, karena didalam penelitian yang pertama, hanya fokus pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Sedangkan untuk penelitian yang ke-2, fokus penelitiannya terletak pada motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Arab. Masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini berbeda dengan fokus masalah yang ada dalam penelitian sebelumnya. Penelitian yang akan penulis lakukan fokus pada hasil belajar siswa dan penelitian yang saya lakukan pada mata pelajaran PAI di SMP.

²⁵ Hasrian Rudi Setiawan, dan Zulkarnein Lubis “*Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*”, Intiqad Vol. 8, No. 2 Desember (2016), h. 47–51.