

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role play*)

###### a. Definisi metode pembelajaran

Metode merupakan bagian dari komponen pengajaran yang menduduki posisi penting, selain tujuan, guru, siswa, media, lingkungan, dan evaluasi. Dalam kata lain proses pembelajaran dapat dikatakan sulit mencapai hasil manakala guru tidak menggunakan metode yang tepat sesuai karakteristik bidang studi masing-masing. Oleh karena itu, guru hendaknya menguasai, mengetahui dan memahami berbagai metode pengajaran, baik kelebihan maupun kelemahannya.<sup>11</sup>

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Maka metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui. Dalam bahasa Inggris dikenal term *method* dan *way* yang diterjemahkan dengan metode dan cara, dan dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata seperti kata *at-thariqah*, *al-*

---

<sup>11</sup> Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, (Semarang: RaSAIL, 2008), hlm. 55.

*manhaj*, dan *al-wasilah*, *at-thariqah* berarti jalan, *al-manhaj* berarti sistem dan *al-wasilah* berarti mediator atau perantara. Dengan demikian, kata Arab yang paling dekat dengan arti metode adalah *at-thariqoh*. Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis, istilah metode dapat dimaknai sebagai “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan.”<sup>12</sup>

Berikut ayat Al Qur’an yang berkaitan langsung dengan pemilihan metode dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah surat An Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

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 petunjuk. (Q.S. An-Nahl: 125)<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ismail SM, *Strategi...*, hlm. 7-8.

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur’an Dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha putra) hlm. 421.

Selain itu dalam Surat Al Imron ayat 159 Allah berfirman:

فِيمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ<sup>ط</sup> وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ<sup>ط</sup> فَاعْفُ عَنْهُمْ<sup>ط</sup> وَأَسْتَغْفِرْ لَهُمْ<sup>ط</sup> وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ<sup>ط</sup> فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ<sup>ع</sup> إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu Berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. karena itu ma'afkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya. (Q.S. Al Imron: 159)<sup>14</sup>

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan.<sup>15</sup> Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga dapat menarik

---

<sup>14</sup> Departemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha putra) hlm. 103

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 3.

siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi juga penggunaan metode yang bervariasi tidak menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis siswa.<sup>16</sup>

Terdapat beberapa tugas metode pembelajaran diantaranya adalah sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran, metode pembelajaran merupakan cara kerja yang tersistem untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>17</sup>

Metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, operasional dari strategi pembelajaran dalam menyiasati perbedaan individual siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan daya serap materi bagi siswa dan berdampak langsung dalam pencapaian tujuan. Metode merupakan cara untuk mengantarkan materi pelajaran mencapai tujuan. Oleh karena itu, materi pelajaran merupakan

---

<sup>16</sup> Syaiful, *Strategi...*, hlm. 46.

<sup>17</sup> Andi, *Pengembangan...*, hlm. 69.

salah satu pertimbangan guru dalam menentukan metode pembelajaran.<sup>18</sup>

Cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif merupakan tugas dari metode pembelajaran. Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam membentuk pengalaman belajar siswa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun untuk membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang efektif metode pembelajaran ini bukan hanya harus dikuasai oleh guru tetapi juga harus dikuasai oleh siswa itu sendiri.<sup>19</sup>

Dalam penyampaian bahan pelajaran, guru harus menggunakan metode yang tepat agar proses pembelajaran tidak mengalami kegagalan. Kegagalan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat, kurang sesuai dengan materi dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>20</sup>

Semua metode pembelajaran baik digunakan selama sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa.

---

<sup>18</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014), hlm. 282.

<sup>19</sup> Sri Anitah W, dkk., *Strategi Pembelajaran Di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 5.17.

<sup>20</sup> Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 81.

Siswa yang aktif tidak akan cocok jika diajar dengan metode ceramah, karena mereka akan bosan dan jemu. Guru juga dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran dalam mengoptimalisasikan proses pembelajaran. Metode pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi ciri-ciri di bawah ini:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan, karakteristik materi, dan karakteristik siswa.
- 2) Bersifat luwes, fleksibel, artinya dapat dipadukan dengan metode-metode lain untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.
- 3) Memiliki fungsi untuk menyatukan teori dengan praktik sehingga mampu mengantarkan siswa pada pemahaman materi dan kemampuan praktis.
- 4) Penggunaannya dapat mengembangkan materi.
- 5) Memberikan kesempatan pada siswa untuk ikut aktif di dalam kelas.<sup>21</sup>

b. Definisi Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Metode bermain peran (*role play*) ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan memerankan kegiatan ini akan

---

<sup>21</sup> Jamil, *Strategi...*, hlm. 282.

membuat siswa lebih meresapi apa yang diperolehnya. Melalui metode ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.<sup>22</sup> Metode ini membutuhkan peran aktif siswa dalam memainkan peran.<sup>23</sup>

Bermain peran (*role play*) adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.<sup>24</sup> Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau teman lain dalam kelas, atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan/atau situasi yang spesifik dalam mata pelajaran tersebut.<sup>25</sup>

Dalam penggunaannya metode bermain peran menjadi sebuah metode alternatif bagi guru untuk menerangkan materi-materi pelajaran yang sifatnya lebih banyak mengungkapkan masalah sosial dalam kehidupan. Ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan *role*

---

<sup>22</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 237-238.

<sup>23</sup> Acep Yoni dan Sri Rahayu Yunus, *Begini Cara Menjadi Guru Inspiratif dan Disenangi Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2011), hlm. 111.

<sup>24</sup> Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 98.

<sup>25</sup> Hisyam, *Strategi...*, hlm. 100.

*play*, yaitu perencanaan dan persiapan, interaksi, dan refleksi dan evaluasi.<sup>26</sup>

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk berpura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan hutan, keamanan kampung, dan lain sebagainya.<sup>27</sup>

Dengan metode bermain peran, siswa dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat siswa belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain.<sup>28</sup> Metode bermain peran juga dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Hisyam, *Strategi...*, hlm. 104.

<sup>27</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 45.

<sup>28</sup> Mulyono, *Strategi...*, hlm. 52

<sup>29</sup> Mulyono, *Strategi...*, hlm. 45

Metode ini membuat siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena dengan memunculkan masalah-masalah sosial dalam proses pemeranan mereka akan mudah dalam memahami permasalahan yang sedang dihadapinya. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, siswa dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama.<sup>30</sup> Metode bermain peran (*role play*) bertujuan menggambarkan peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang.<sup>31</sup>

Metode bermain peran (*role play*) merupakan metode yang mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa diikutsertakan dalam dramatisasi tersebut. Bermain peran adalah cara pembelajaran yang membimbing siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.

---

<sup>30</sup> Roestiyah N.K., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 90.

<sup>31</sup> Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2002), hlm. 84.

Siswa dimotivasi agar tampil menggambarkan atau mengekspresikan sesuatu yang dihayati. Siswa diarahkan untuk memperoleh kesempatan belajar, yaitu menyatakan perasaan, pikiran, gagasan dengan disertai berbagai gerakan sehingga dapat dipahami orang lain.<sup>32</sup>

Tujuan penerapan metode ini adalah:

- 1) Memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa
- 5) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan<sup>33</sup>

Menurut Mulyasa terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan nilai-nilai sosial yang berkedudukan sejajar dengan metode mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok siswa dimungkinkan untuk

---

<sup>32</sup> Asis saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 133.

<sup>33</sup> Ismail SM, *Strategi...*, hlm. 83-84.

menciptakan analogy mengenai suatu kehidupan nyata. Terhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para siswa dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

- 2) Bermain peran memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin dengan orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- 3) Metode bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi

pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, siswa dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Metode bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

- 4) Metode bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan pemeranan secara spontan. Dengan demikian, siswa dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, siswa sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.<sup>34</sup>

Sementara itu, menurut Shaftel terdapat sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi siswa
- 2) Memilih partisipan atau peran

---

<sup>34</sup> Mulyono, *Strategi...*, hlm. 46-48

- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Pemeranan ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
- 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan<sup>35</sup>

Di dalam referensi lain tertulis langkah-langkah pembelajaran *role play*, sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah, guru mengungkapkan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat naskah bermain peran sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini siswa mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai apa yang terdapat pada skenario bermain peran.

---

<sup>35</sup> Andi, *Pengembangan...*, hlm. 95-96.

- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.<sup>36</sup>

Kelebihan metode bermain peran diantaranya:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terlupakan
- 2) Menumbuhkan imajinasi siswa
- 3) Mendorong kreatifitas siswa
- 4) Meningkatkan potensi seni yang dimiliki siswa<sup>37</sup>
- 5) Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran
- 6) Siswa bebas mengambil keputusan dan berkreasi secara utuh
- 7) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan saat melakukan *role play*
- 8) *Role play* pada hakekatnya adalah sebuah permainan yang mudah sehingga bisa digunakan pada situasi dan waktu yang diinginkan.<sup>38</sup>

Kelemahan metode *role play*

- 1) Siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif
- 2) Banyak memakan waktu

---

<sup>36</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

<sup>37</sup> Acep, *Begini Cara Menjadi Guru...*, hlm. 112.

<sup>38</sup> Jumanta, *Model dan Metode...*, hlm. 191.

- 3) Membutuhkan tempat yang luas
- 4) Sering kelas yang lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.<sup>39</sup>

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 play* satu minggu sebelumnya guru sudah menjelaskan hal-hal yang akan dilakukan dalam proses pemeranan nantinya dan membagikan naskah *role play* 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 play*.
- 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.

---

<sup>39</sup> Jumanta, *Model dan Metode...*, hlm. 191.

## 2. *Setting* kelas formasi huruf U

### a. Pengertian *setting* kelas

Kelas merupakan lingkungan belajar yang diciptakan untuk mewedahi kepentingan pembelajaran dan digunakan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pengelolaan kelas mengarah pada peran guru untuk menata pembelajaran secara kolektif atau klasikal dengan cara mengelola perbedaan-perbedaan individual menjadi sebuah aktivitas belajar bersama.<sup>40</sup>

Siswa dalam kelas biasanya memiliki kemampuan yang beragam, ada yang memiliki tingkat kepandaian tinggi, sedang, dan kurang. Menurut pandangan psikologi pendidikan, sebenarnya tidak ada siswa yang pandai atau bodoh, yang lebih tepat adalah siswa dengan kemampuan lambat atau cepat dalam belajar. Dalam materi yang sama, bagi siswa satu memerlukan dua kali pertemuan untuk memahami isinya, namun bagi siswa lain perlu empat kali pertemuan atau lebih untuk dapat menyerapnya. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif.<sup>41</sup>

Karena itu, guru perlu mengatur kapan siswa bekerja secara perorangan, berpasangan, kelompok, atau klasikal. Jika

---

<sup>40</sup> Jamil, *Strategi...*, hlm. 309.

<sup>41</sup> Asis, *Pembelajaran...*, hlm. 8.

harus dibentuk kelompok, kapan siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya sehingga ia dapat berkonsentrasi membantu siswa yang kurang, dan kapan siswa dikelompokkan secara campuran sehingga terjadi tutor sebaya. Pengelolaan kelas merujuk pada penyediaan fasilitas bagi bermacam-macam kegiatan belajar mengajar siswa yang berlangsung pada lingkungan sosial, emosional, dan intelektual anak dalam kelas, menjadi sebuah lingkungan belajar yang membelajarkan.<sup>42</sup>

“Made Pidarta mengatakan, pengelolaan kelas atau *setting* kelas adalah proses seleksi dan penggunaan alat-alat yang tepat terhadap problem dan situasi kelas”. Di sini guru bertugas menciptakan, memperbaiki, dan memelihara sistem/organisasi kelas, sehingga siswa dapat memanfaatkan kemampuannya, bakatnya, dan energinya pada tugas-tugas individual. Sedangkan “Sudirman N berpendapat bahwa pengelolaan kelas atau *setting* kelas merupakan upaya yang mendayagunakan potensi kelas”.<sup>43</sup>

Mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran. Pengelolaan kelas didukung oleh bagaimana kondisi ruangan kelas, seperti perangkat dan peralatan yang ada di dalam

---

<sup>42</sup> Jamil, *Strategi...*, hlm. 309.

<sup>43</sup> Syaiful Bahri, *Guru...*, hlm. 172.

kelas.<sup>44</sup> Pengelolaan kelas menunjuk kepada kegiatan-kegiatan yang menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.<sup>45</sup>

Sistem pengajaran yang berjalan hingga sekarang masih dominan klasikal. Siswa diperlakukan sama rata antar satu dengan yang lainnya dalam suatu kelas.<sup>46</sup> Oleh karena itu, kelas mempunyai peranan dan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses interaksi edukatif. Maka agar memberikan dorongan dan rangsangan terhadap siswa untuk belajar, kelas harus dikelola sebaik-baiknya oleh guru.<sup>47</sup>

Dalam kerangka mewujudkan desain belajar siswa maka pengaturan ruang kelas dan siswa (*setting* kelas) merupakan tahap yang penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena itu, kursi, meja, dan ruang belajar perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, yakni memungkinkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Aksesibilitas yaitu siswa mudah menjangkau sumber belajar yang tersedia.

---

<sup>44</sup> Suparman S., *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), hlm. 97.

<sup>45</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 143.

<sup>46</sup> Thoifuri, *Menjadi...*, hlm. 127.

<sup>47</sup> Syaiful Bahri, *Guru...*, hlm. 172.

- 2) Mobilitas yaitu siswa dapat menjangkau bagian lain di dalam kelas.
- 3) Interaksi yaitu memudahkan interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa.
- 4) Variasi kerja siswa yaitu memungkinkan siswa bekerja sama secara perorangan, berpasangan atau kelompok.

Lingkungan fisik dalam ruangan kelas dapat menjadikan belajar aktif. Tidak ada satupun bentuk ruang kelas yang ideal, namun ada beberapa pilihan yang dapat diambil secara variasi. Dekorasi interior kelas perlu dirancang yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Ada setidaknya 10 macam formasi kelas dalam kerangka mendukung penerapan pembelajaran aktif. *Setting* atau formasi kelas berikut ini tidak dimaksudkan untuk menjadi susunan yang permanen, namun hanya sebagai alternatif dalam penataan ruang kelas. Jika meja atau kursi yang ada di ruang kelas dapat dengan mudah dipindah-pindah, maka sangat mungkin menggunakan *setting* kelas yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang diinginkan pendidik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *setting* kelas adalah penataan ruang kelas menjadi lebih menarik sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru,

sehingga dapat menjadikan siswa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>48</sup>

b. Formasi huruf U

Dalam mengatur tempat duduk yang terpenting adalah memungkinkan terjadinya tatap muka, di mana dengan demikian guru sekaligus dapat mengontrol tingkah laku peserta didik. Pengaturan tempat duduk akan mempengaruhi kelancaran pengaturan proses belajar mengajar.<sup>49</sup> Terdapat banyak jenis pengelolaan kelas atau *setting* kelas, diantaranya adalah *setting* kelas formasi huruf U.

*Setting* kelas formasi huruf U adalah bentuk penataan ruang belajar menjadi sedemikian rupa menyerupai huruf U, *setting* kelas seperti ini memposisikan guru berada di tengah-tengah di depan siswa yang memungkinkan bagi guru untuk menjangkau seluruh siswa.

Formasi seperti ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Para siswa dapat melihat guru dan atau melihat media visual dengan mudah dan mereka dapat saling berhadapan langsung satu dengan yang lain. Susunan ini ideal untuk membagi bahan pelajaran kepada siswa secara cepat karena guru dapat masuk ke huruf U dan berjalan ke berbagai arah.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Ismail SM, *Strategi...*, hlm. 57.

<sup>49</sup> Ahmad, *Pengelolaan...*, hlm. 149.

<sup>50</sup> Ismail SM, *Strategi...*, hlm. 58.

*Setting* kelas formasi huruf U sangat efisien dan efektif untuk diterapkan, hal ini dikarenakan guru tidak perlu berkeliling kelas karena ia bisa mengawasi seisi ruangan dengan sangat leluasa dari tempat duduknya.<sup>51</sup> Ruang kelas yang dikelola secara efektif adalah ruang kelas yang berlangsung dengan lancar, dengan meminimalisir hambatan yang akan terjadi di kelas tersebut, dan membuat proses belajar mengajar menjadi maksimal.<sup>52</sup>

Pengaturan ruang kelas yang baik akan lebih memudahkan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran. *Setting* kelas yang baik akan membuat siswa terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran.<sup>53</sup> Pengaturan ruangan, kursi, dan meja dimaksudkan untuk mendapatkan suasana baru, ruangan diatur sedemikian rupa agar muncul suatu kenyamanan dalam belajar.<sup>54</sup> Mengganti bentuk atau format ruangan belajar menjadi sangat penting untuk kelancaran proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain dengan mengubah posisi siswa duduk setiap harinya, terdapat cara lain untuk memvariasikan proses pembelajaran agar tidak

---

<sup>51</sup> Suparman, *Gaya Mengajar...*, hlm. 104.

<sup>52</sup> Carolyn M. Evertson dan Edmund T. Emmer, *Manajemen Kelas Untuk Guru Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 26.

<sup>53</sup> Rita Mariyana, dkk., *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 52.

<sup>54</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 28.

terkesan monoton, yakni dengan mensetting ruang kelas (dalam hal ini menata meja dan kursi) salah satunya dengan merubah formasi tempat duduk seperti huruf U.<sup>55</sup>

Tujuan dari pengelolaan atau *setting* kelas dengan formasi huruf U adalah untuk menciptakan kelas yang interaktif, *setting* kelas seperti ini dapat menimbulkan interaksi yang positif antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Lingkungan belajar yang positif mendorong siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>56</sup>

Kelebihan dan kelemahan *setting* kelas formasi huruf U

Kelebihan

- 1) Guru dapat dengan mudah menjangkau semua siswa
- 2) Guru dapat meminimalisir berjalan di dalam kelas, karena dengan duduk saja guru sudah bisa menjangkau semua siswa
- 3) Siswa dengan mudah berkomunikasi dengan temannya
- 4) Dapat digunakan untuk mata pelajaran yang mempergunakan metode kerjasama, seperti metode bermain peran, metode simulasi, dsb.

Kelemahan

- 1) Formasi seperti ini hanya bisa di terapkan untuk kelas yang siswanya sedikit
- 2) Membutuhkan ruangan yang luas

---

<sup>55</sup> Suparman, *Gaya Mengajar...*, hlm. 103.

<sup>56</sup> Carolyn, *Manajemen Kelas...*, hlm. 81.

3) Membutuhkan waktu yang lumayan lama untuk mengatur meja dan kursi

Solusi untuk mengantisipasi kelemahan dari *setting* kelas formasi huruf U

1) Untuk menggunakan *setting* kelas seperti ini alangkah baiknya digunakan untuk kelas yang siswanya sedikit, karena formasi ini membutuhkan tempat yang lumayan luas untuk mengatur meja dan kursi menjadi seperti huruf U.

2) Jika akan mensetting formasi kelas seperti ini lebih baik meja dan kursinya ditata sebelum hari akan melaksanakan pembelajaran dengan formasi huruf U, sehingga pada saat melakukan pembelajaran dapat meminimalisir waktu untuk menata ruangan.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian belajar

“Menurut Gagne belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Perubahan tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Sedangkan “menurut Travers, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku”.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Agus Suprijino, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.2-7.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan siswa giat mengumpulkan atau menerimanya.<sup>58</sup>

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam berinteraksi aktif

---

<sup>58</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 17.

dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>59</sup>

Pada dasarnya belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang ditimbulkan dari pengalaman siswa. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan sikap, pengetahuan pemahaman, dan apresiasi. Oleh sebab itu, belajar adalah proses aktif, yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah suatu proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.<sup>60</sup>

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung.<sup>61</sup>

Menurut Gagne, belajar tidak merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu:

---

<sup>59</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 38.

<sup>60</sup> Jamil, *Strategi...*, hlm. 14.

<sup>61</sup> Jamil, *Strategi...*, hlm. 15.

- 1) Kondisi internal, antara lain menyangkut kesiapan siswa dan sesuatu yang telah dipelajari.
- 2) Kondisi eksternal, merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.<sup>62</sup>

b. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>63</sup> Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan.<sup>64</sup> Ruang lingkup hasil belajar terdiri dari perencanaan hasil belajar, pengumpulan data hasil belajar, verifikasi terhadap data yang diperoleh, analisis data, serta interpretasi dan penggunaan tes hasil belajar.<sup>65</sup>

Menurut Gagne hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan terhadap stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru yang menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.

---

<sup>62</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 47.

<sup>63</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22.

<sup>64</sup> Jamil, *Strategi...*, hlm. 37.

<sup>65</sup> Wayan Nurkencana dan Sunartana, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1990), hlm. 19.

Skema itu akan beradaptasi dan berubah selama perkembangan kognitif seseorang.<sup>66</sup>

“Menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Mulyono menyebutkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap ruangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif yang bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

---

<sup>66</sup> Purwanto, *Evaluasi...*, hlm. 42.

- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar prilaku.

Hasil belajar berfungsi untuk mengetahui kemajuan, perkembangan dan keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu, untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran, untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap siswanya, untuk keperluan BK, dan untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.<sup>67</sup>

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Oleh sebab itu agar dapat dikontrol dan berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran di kelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh guru dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulannya secara efektif.<sup>68</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar pada umumnya mengandung fungsi dan tujuan sebagai berikut:

---

<sup>67</sup> Dirman dan Cicih Juarsih, *Penilaian dan Evaluasi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 34.

<sup>68</sup> Aunurrahman, *Belajar...*, hlm. 35.

- 1) Untuk menentukan angka kemajuan atau hasil belajar siswa. Angka-angka yang diperoleh dicantumkan sebagai laporan kepada orang tua, untuk kenaikan kelas, dan untuk penentuan kelulusan para siswa.
- 2) Untuk menempatkan siswa ke dalam situasi pembelajaran yang tepat dan serasi dengan tingkat kemampuan, minat, dan berbagai karakteristik yang dimiliki oleh setiap siswa.
- 3) Untuk mengenal latar belakang siswa (psikologis, fisik, dan lingkungan), yang berguna untuk menentukan sebab-sebab kesulitan belajar para siswa.
- 4) Sebagai umpan balik bagi guru yang pada gilirannya dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan program remedial bagi siswa.<sup>69</sup>

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menalar). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatori*, *pre-routine* dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, tehnik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

---

<sup>69</sup> Dirman, *Penilaian...*, hlm. 37.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.<sup>70</sup> Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.<sup>71</sup>

## **B. Kajian Pustaka**

Untuk mempermudah penyusunan skripsi maka peneliti akan mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun karya tersebut adalah:

1. Penelitian karya Ahmad Muhson yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode *Role Playing* Di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun Ajaran 2010/2011”<sup>72</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun Ajaran 2010/2011 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Umar Bin Khattab dengan menggunakan

---

<sup>70</sup> Agus, *Cooperative...*, hlm.2-7.

<sup>71</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hlm. 10.

<sup>72</sup> Ahmad Muhson, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing Di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun Ajaran 2010/2011*, (Semarang: Perpustakaan UIN Walisongo, 2011).

metode *Role Playing*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muhson pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Khalifah Umar Bin Khattab belum mendapatkan peningkatan hasil belajar yang diinginkan pada pelaksanaan pra siklus sebelum menggunakan metode bermain peran (*Role Play*) tingkat keberhasilan siswa pada ranah kognitif sangat rendah yaitu 18 siswa atau 40,00% yang mendapat nilai tuntas dan 27 siswa atau 60,00% yang mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus I setelah menggunakan metode bermain peran (*Role Play*) mulai terjadi peningkatan yaitu 30 siswa atau 66,67% yang mendapat nilai tuntas dan 15 siswa atau 33,33% yang mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus II terdapat 42 siswa atau 93,33% yang mendapat nilai tuntas dan 3 siswa atau 06,67% yang mendapat nilai belum tuntas. Dan pada siklus III terdapat 45 siswa atau 100% yang mendapat nilai tuntas. Sedangkan pada ranah afektif dan psikomotorik untuk pra siklus persentasenya sangat rendah yaitu 50,00% dan 53,00%, pada siklus I 57,91% dan 57,92%, pada siklus II 80,55% dan 82,92%, dan pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat pesat yaitu 83,75% dan 85,00%. Pada siklus I, siklus II, dan siklus III terjadi peningkatan hasil belajar di mana rata-rata nilainya sudah di atas KKM 65 pada siklus II dan siklus III hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sudah di atas persentase ketuntasan yang diinginkan yaitu di atas 85%.

2. Penelitian karya Khus'un Nafisah yang berjudul "Penerapan *Role Playing* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Bagi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI MI Tsamarotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak Tahun Ajaran 2010/2011"<sup>73</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VI MI Tsamarotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak Tahun Ajaran 2010/2011 pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi membiasakan perilaku terpuji dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dalam penelitian yang dilakukan Khus'un Nafisah terdapat peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VI MI Tsamaotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran akidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji setelah menerapkan metode bermain peran (*role play*) pada pra siklus tingkat ketuntasannya 12 siswa atau 40% naik menjadi 20 siswa atau 67% pada siklus I, terakhir pada siklus II menjadi 26 siswa atau 87% . demikian juga pada keaktifan siswa pada kategori baik dan baik sekali juga mengalami peningkatan dimana pada pra siklus ada 11 siswa atau 36% naik menjadi 19 siswa atau 63% pada siklus I, dan di siklus

---

<sup>73</sup> Khus'un Nafisah, *Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Bagi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI MI Tsamarotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak Tahun Ajaran 2010/2011*, (Semarang: Perpustakaan UIN Walisongo, 2011).

II sudah mencapai 27 siswa atau 90%. Hasil yang dicapai siswa sudah melebihi indikator yang ditentukan yaitu 85% ke atas.

3. Penelitian karya Nanik Wahyuningsih yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Melalui Penggunaan *Setting Class* Formasi Huruf U (Study Tindakan Kelas) Di Kelas V MI Matholi’ul Huda Kedungwaru Kidul Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2010/2011”<sup>74</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan kedisiplinan dan hasil belajar siswa kelas V MI Matholi’ul Huda Kedungwaru Kidul Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2010/2011 pada mata pelajaran Aqidah Akhlak melalui penggunaan *setting class* formasi huruf U. Dalam penelitian yang dilakukan Nanik Wahyuningsih terdapat peningkatan hasil belajar siswa di kelas V MI Matholi’ul Huda Kedawung Kidul Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak pada pembelajaran aqidah akhlak melalui penggunaan *setting class* formasi huruf U. Pada siklus I terdapat 16 siswa atau 53,3% yang memperoleh nilai tuntas dan 14 siswa atau 46,7% yang memperoleh nilai belum tuntas, dan pada siklus II terdapat 25 siswa atau 83,3% yang memperoleh nilai tuntas dan 5 siswa atau

---

<sup>74</sup> Nanik Wahyuningsih, *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Melalui Penggunaan Setting Class Formasi Huruf U (Study Tindakan Kelas) Di Kelas V MI Matholi’ul Huda Kedungwaru Kidul Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2010/2011*, (Semarang: Perpustakaan UIN Walisongo, 2011).

16,7% yang memperoleh nilai belum tuntas. Dengan demikian berdasarkan hasil yang diperoleh siswa nilai ketuntasan sudah mencapai 83,3% artinya hasil yang dicapai siswa sudah mencapai indikator yang diinginkan.

Dari uraian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan baik itu waktu, tempat, tahun, materi, mata pelajaran, dan judul penelitian. Judul penelitian yang peneliti ambil adalah penerapan metode bermain peran (*role play*) berbantu *setting* kelas formasi huruf U dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat di kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang tahun ajaran 2015/2016.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul Penerapan metode bermain peran (*role play*) berbantu *setting* kelas formasi huruf U dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat di kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang tahun Ajaran 2015/2016 yang dilakukan oleh peneliti, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) berbantu *setting* kelas formasi huruf U dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat di kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang tahun ajaran 2015/2016.”