

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dan kehidupan manusia merupakan dua sisi yang tidak dapat terpisahkan, sejak zaman prasejarah sampai sekarang. dalam bentuk yang sesederhana dengan proses yang sesederhana pula para orang tua mewariskan ilmu dan kemampuannya pada generasi muda berikutnya. Pendidikan kecakapan hidup telah mereka jalankan demi kelangsungan komunitas suku dan bangsa mereka. Demikian pula pada era modern seperti sekarang ini pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan manusia-manusia yang unggul yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki kecakapan dan kompetensi dalam menghadapi persaingan global yang semakin kompetitif. Bangsa yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologilah yang akan menguasai dunia. Bangsa tersebut dapat menguasai berbagai lapangan baik ekonomi, politik maupun sumber daya alam sebuah bangsa yang menguasai teknologi untuk mengelolanya (Meilia & Murdiana, 2019).

Pemerintah Republik Indonesia melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, telah dengan jelas menggariskan tentang manusia seperti apa yang ingin dihasilkan dunia pendidikan. Dalam BAB II Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Keberpihakan kebijakan pemerintah pada sektor pendidikan yang sangat tinggi perlu diikuti dengan peningkatan kualitas budaya masyarakat yang berorientasi pada prinsip belajar seumur hidup (*long life education*) sesuai dengan ajaran agama yang menganjurkan bahwa belajar sampai ke liang lahat. Oleh karena itu seluruh element masyarakat secara terus menerus harus bekerja keras untuk mensosialisasikan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas bangsa, harkat dan martabat bangsa peraturan global yang semakin penuh dengan persaingan.

Pendidikan merupakan tahap awal dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Pendidikan semakin hari semakin berkembang untuk lebih berperan sebagai pendidikan yang mengembangkan sumber daya manusia dan tatanan kehidupan. Pendidikan juga merupakan suatu fenomena manusia yang sangat kompleks, karena sifatnya yang kompleks maka dari itu pendidikan bisa dilihat dan dijelaskan berbagai dari sudut pandang, seperti sudut pandang psikologis, sosiologis, antropologi, ekonomi, politik, dan lainnya. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari

proses belajar dan pembelajaran yang terjadi di sekolah maupun luar sekolah. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang menggunakan ilmu pengetahuan yang didapatkan hasil interaksi antara siswa dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Sedangkan dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang dilakukan (Ilham & Wardatul, 2016).

Oleh karena itu, dalam rangka mewujudkan cita-cita membentuk masyarakat Indonesia yang cerdas dan berkualitas sesuai dengan tujuan yang tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas, maka semua harus bekerja keras dengan kata lain harus belajar karena belajar merupakan kunci dari ilmu pengetahuan. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (*psikomotor*) yang menyangkut perubahan sikap dan nilai (*afektif*). Memproses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan. Sumber pesan atau media penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau pendidikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesan bagi

guru, siswa dan orang lain ataupun penulis dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesanya adalah siswa atau guru. Jika proses komunikasi dua arah ini berjalan dengan baik, maka akan menghasilkan *output* pendidikan berupa siswa yang baik dan berkualitas.

Upaya untuk menghasilkan *output* pendidikan yang baik dan berkualitas pada taraf pendidikan Sekolah Dasar (SD) tidak dapat dicapai, jika taraf pendidikan SD masih menggunakan metode konvensional, yakni pembelajaran hanya berpusat pada guru. Aktivitas siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Siswa kurang diarahkan dalam kegiatan belajar yang aktif. Siswa hanya dianggap sebagai objek yang hanya menerima materi yang pendidikan sampaikan. Guru menjelaskan hanya sebatas produk dan sedikit proses. Salah satu penyebabnya adalah padatnya materi yang harus dibahas dan diselesaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan masalah dari penelitian terdahulu oleh Lestari (2017) pada proses pembelajaran, yaitu seorang guru menggunakan metode konvensional yang hanya berpusat pada guru saja dan tidak berpusat pada siswa, sehingga mengakibatkan siswa cenderung jenuh serta dapat menurunya minat anak pada kegiatan pembelajaran dan menimbulkan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan kutuhan siswa dengan model pembelajaran yang kurang menarik. Modal utama seorang guru yaitu harus tampil dalam mengelola kelas karena guru sebagai pemimpin

pembelajaran di kelas yang bertanggung jawab dalam memelihara lingkungan kelas agar senantiasa menyenangkan serta dapat merangsang siswa untuk belajar dan memberikan rasa aman juga dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan usaha untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa. Menurut Hamalik (2004) hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain (2006 hlm 38), menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Ciri-ciri hasil belajar siswa Syaiful Bahri, dan Aswan Zain (2006 hlm 45), yaitu: 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap dan cita-cita, 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani, dan 3) memiliki dampak pengajaran dan dampak pengiring. Berdasarkan beberapa pendapat ini, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah siswa menerima suatu pengetahuan yang berupa angka (nilai). Sehingga aktivitas siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya aktivitas

siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik, akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa rendah.

Guru merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menguasai kelas, serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang tidak menguasai kelas karena tidak mengetahui karakteristik siswanya. Sebagian besar guru mengajar hanya memperhatikan materi ajar, sedangkan strategi pembelajaran sering diabaikan, sehingga pembelajaran hanya bersifat *teacher center*. Kecermatan guru dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat akan dapat merangsang siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga apa yang didapat oleh siswa bukanlah suatu kegiatan yang sia-sia.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dan siswa pun tidak lagi pasif dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Apabila metode pembelajaran yang digunakan tepat, maka peluang memperoleh hasil pembelajaran para siswa yang sesuai dengan harapan pun akan lebih besar. Metode pembelajaran yang menitikberatkan kepada siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar satu di antaranya adalah metode *role playing*. Menurut Miftahul A'la (2011 hlm 93), metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

yang dimiliki oleh setiap siswa. Dalam pengertian tersebut berarti bahwa siswa diajak untuk meresapi materi secara lebih mendalam dengan membayangkan serta memerankan secara nyata kondisi atau suasana yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari dan hasil belajar siswa pun meningkat. Menurut Saepudin dan Ika (2014 hlm 88), metode *role playing* selain memberikan suasana berbeda dalam belajar juga lebih bermakna karena siswa dapat merasakan langsung suasana yang tercipta ketika melakukan *role playing* dengan suasana yang sesungguhnya terjadi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Rohmanurmeta (2017) menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam drama tentang keindahan alam dengan ketentuan nilai  $\geq 70$  sebanyak 80% siswa, kerjasama siswa dengan ketentuan  $\geq 75$  sebanyak 80% dan motivasi siswa dengan ketentuan nilai  $\geq 75$  sebanyak 80%. Sehingga dapat dilihat kelebihan model ini adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dapat meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia, menumbuhkan potensi siswa, meningkatkan kerjasama siswa. Sedangkan kekurangannya adalah memerlukan waktu yang lama dan membutuhkan tempat yang cukup luas.

Hasil penelitian Haq dkk (2014) menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan siswa kelas XI Pemasaran 3 SMK

Negeri 1 Sukoharjo. Hasil penelitian Hermawati (2012) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat diterapkan pada mata diklat pelayanan prima dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Winarti, dkk (2016) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran kimia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Nanga Taman dari siklus I ke siklus II sebesar 36,36%. Hasil penelitian Nurhasanah, dkk (2016) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Mahaputra dkk., (2016) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V semester ganjil SDN 4 Bungkulan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian Pratiwi & Mungit (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*, dalam proses pembelajaran materi koperasi siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan kriteria “Cukup” meningkat pada siklus II dengan kriteria “Sangat Baik” dan meningkat lagi pada siklus III dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing*, proses pembelajaran materi koperasi siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo dapat meningkat dari siklus I dengan kriteria “Baik” mengalami peningkatan pada siklus III

dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil ini membuktikan dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya agar meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan melakukan kegiatan siswa yang membutuhkan sebuah dorongan dari guru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat, sehingga peneliti tertarik akan melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing***”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai acuan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pembelajaran Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *role playing*?
2. Bagaimana strategi metode *role playing* diterapkan di Sekolah Dasar dalam meningkatkan hasil belajar?
3. Bagaimana hubungan penerapan pembelajaran metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu di antaranya:

1. Untuk mendeskripsikan konsep pembelajaran Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Untuk mendeskripsikan strategi metode *role playing* diterapkan di sekolah dasar agar hasil belajar meningkat.
3. Untuk mendeskripsikan hubungan penerapan pembelajaran metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diterapkan dapat memberikan manfaat secara langsung dan tidak langsung untuk dunia pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya teori-teori yang berkaitan dengan metode pembelajaran *role playing*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengembangkan potensi, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, serta dapat memudahkan untuk memahami konsep materi yang akan diajarkan menggunakan metode *role playing*.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian dijadikan sebagai sumber informasi untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran yang lebih baik. Serta membantu dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan permasalahan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

c. Bagi Sekolah

Memanfaatkan hasil penelitian sebagai wadah untuk mengembangkan metode *role playing* dengan cara mensosialisasikan kepada para guru untuk menerapkan metode *playing* agar kualitas pembelajaran di sekolah meningkat yang dapat berdampak pada peningkatan kualitas hasil pembelajaran dan peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang metode *role playing*.

## **E. Tinjauan Pustaka**

### **1. Metode *Role Playing***

#### **a. Definisi *Role Playing***

Hadfield (Santoso dan Ras Budi, 2011 hlm 61) menyatakan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Sehubungan dengan itu, Santoso dan Ras Budi (2011 hlm 45) mengatakan bahwa model *role playing* adalah adalah suatu cara

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Mulyono (2012 hlm 54), *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktikmenepatan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Shoimin, dalam Kurniawati 2021). *Role playing* juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru (Huda, 2013 hlm 208-209). Menurut Yamin (2005 hlm 62) *role playing* adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindak lakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memeperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh. *Role playing* melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Jadi *role playing* merupakan model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu

maupun sosial. Suatu metode mengajar yang dilakukan sekelompok siswa dengan memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh dan *role playing* ini juga diorganisaikan sebagai sekelompok siswa yang heterogen.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* ini kemampuan siswa untuk bermain peran yang di dalamnya mempunyai tujuan dan pengembangan imajinasi siswa dan cara untuk berkreasi agar siswa lebih memahami pembelajaran.

#### **b. Karakteristik *Role Playing***

Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu proses pembelajaran yang dimana tujuan dari pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *role playing* memiliki kesesuaian karakteristik peserta didik terutama siswa sekolah dasar. Menurut Syaodih (2010 hlm 41), karakteristik anak sekolah dasar yang pertama adalah senang bermain, kedua senang bergerak. Jadi karakteristik anak SD tersebut mengharuskan pendidik untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dari pernyataan tersebut, dapat dipastikan bahwa model *role playing* memiliki karakteristik, yaitu belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran di kelas terasa lebih menyenangkan.

Sementara itu, menurut Siska (2016 hlm 68) karakteristik dari *role playing* adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati, maka dalam pembelajaran di dalam kelas, peserta didik diharapkan dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya. Sejalan dengan itu menurut Ary & Meter (2011 hlm 79), model pembelajaran *role playing* diterapkan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengapresiasi sesuatu yang berkaitan tentang materi yang diberikan guru dan siswa akan lebih mengerti dan memahami apabila siswa yang dapat melakukannya sendiri dan mengalaminya.

Jadi dapat disimpulkan, karakteristik *role playing* ini adalah bermain sambil belajar, sehingga pembelajaran yang diberikan pendidik terasa lebih menyenangkan. Dalam model *role playing* ini di butuhkan sikap kerja sama antar peserta didik, sehingga tercipta interaksi dengan kelompoknya untuk merangsang baik sosial maupun intelektual.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing***

#### **1) Kelebihan *Role Playing***

Setiap model pembelajaran pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sama halnya seperti model *Role playing* yang dikemukakan oleh Gintings (2014 hlm 56-57)

kelebihan model *role playing*, yaitu a) mampu melatih kompetensi siswa dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan pembekalan petugas atau pekerja. b) Metode bermain peran yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar PAKEM. c) Jika suasana pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasana yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan metode permainan peran sangat efektif dalam mengajarkan ranah afektif atau sikap.

Sementara itu menurut Suprijanto (2012 hlm 118-120) model *role playing* memiliki kelebihan antara lain: a). Sebagai suatu metode baru. b) Membuat lebih banyak peserta didik yang aktif dari pada teknik diskusi lain. c) Dapat membawa ke hadapan kelompok contoh perilaku dan hubungan manusia yang tidak mudah disajikan dengan menggunakan metode tradisional. d) Mengenalkan situasi kepada pemain dan pengamat dengan pengaruh drama. e) Membawa kelompok dari pengalaman intelektual ke pengalaman emosional. f) Dapat meningkatkan minat terhadap masalah. g) Dapat membantu menjelaskan masalah, h) Memberi jalan untuk menyajikan beberapa pemecahan masalah kepada kelompok.

Dilain pihak, menurut Poorman dalam Sinambela (2011) ada beberapa keunggulan model *role playing*, sebagai berikut: a) Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat peserta didik. b) Strategi bermain peran dapat meningkatkan keaktifan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. c) Strategi bermain peran dapat mengajarkan peserta didik untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang. d) Strategi bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh yang barangkali dalam kehidupannya sehari-hari.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *role playing* ialah: a) Mampu melatih kompetensi siswa dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan pembekalan petugas atau pekerja. b) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah. c) Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru akan menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. d) Dapat membawa ke hadapan kelompok contoh perilaku dan hubungan manusia yang tidak mudah disajikan dengan menggunakan metode tradisional. e) Strategi bermain peran dapat

mengajarkan peserta didik untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang.

## **2) Kekurangan Model *Role Playing***

Penggunaan model *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. selain memiliki kelebihan model *role playing* memiliki kelemahan. Kelemahan dari model *role playing* menurut Gintings (2014 hlm 57), antara lain: a) Tidak semua pendidik menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi nyata. b) Memerlukan persiapan dan kesiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumberdaya lainnya. c) Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadi kegiatan yang sia-sia dan perubahan dalam ketiga ranah perilaku tidak akan tercapai. d) Jika waktu terbatas, tidak seluruh skenario pembelajaran dapat dituntaskan, sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa dapat tercapai. e) Terdapat kemungkinan siswa tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling mencemooh di antara mereka.

Adapun kelemahan dari model *Role Playing* yang dikemukakan oleh Suprijanto (2012 hlm 118-120) adalah sebagai

berikut: a) Permainan peran tidak selalu merupakan metode yang cocok. b) Permainan peran memerlukan waktu yang banyak. c) Permainan peran dapat menjadi sangat tidak efektif apabila dianggap sebagai tujuan akhir dari 25 metode untuk mencapai tujuan yang diinginkan. d) Permainan yang efektif biasanya sebentar. e) Kadang-kadang peran yang dimainkan di atas atau dibawah tingkat pengertian dan kematangan kelompok. f) Kelompok tidak seharusnya mencoba berhubungan dengan masalah yang bukan milik atau bukan tingkat mereka. g) Permainan peran dapat menjadi tidak efektif atau bahkan menjadi lebih buruk apabila orang yang ditunjuk tidak mampu melakukannya. h) Permainan peran tidak efektif apabila hanya ada satu pemecahan masalah saja. Kemudian menurut Suparman dalam Putu *et al.*, (2017) sementara kekurangan dari model *role playing* adalah kecenderungan dalam melakukan bermain peran tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model *role playing* ini memiliki kekurangan yaitu: a) Tidak semua pendidik menguasai kompetensi yang akan disimulasikan, sehingga jika dipaksakan menerapkan metode bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi nyata. b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran, maupun pelaksanaan pertunjukkan. c) Kecenderungan dalam melakukan

bermain peran tidak bersungguh-sungguh, dan d) Permainan peran dapat menjadi tidak efektif atau bahkan menjadi lebih buruk apabila orang yang ditunjuk tidak mampu melakukannya.

#### **d. Sintak *Role Playing***

Salah satu kompetensi yang diujikan dalam uji kompetensi guru adalah kompetensi profesional, yaitu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Agar terlaksana proses belajar mengajar dengan baik dikelas, guru harus melaksanakan sintak pembelajaran pada setiap model pembelajarannya. Menurut Aprillasari (2017 hlm 20) sintak strategi *role playing* dapat dilihat dalam tahapan-tahapannya sebagai berikut: 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. 3) Guru membentuk kelompok, masing-masing anggota terdiri dari peserta didik 5 orang. 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah diperagakan. 6) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil

kesimpulannya. 8) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Sejalan dengan itu, menurut Shaftel dalam Mulyasa *et al.*, (2016 hlm 117-120) menyatakan bahwa terdapat sembilan tahap dalam bermain peran, di antaranya: 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. 2) Memilih peran dalam pembelajaran. 3) Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini pemeran menyusun adegan yang akan dimainkan. 4) Menyiapkan pengamat, pada tahap ini peserta didik yang belum mendapat peran akan menjadi pengamat. 5) Tahap pemeranan, peserta didik mulai memainkan perannya sesuai dengan karakter dari peran yang diciptakan. 6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran, pada tahap ini dimulai dengan penjabaran dari hasil baik tidaknya peran yang dimainkan oleh seluruh peserta didik. Diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif pemeranan yang akan ditampilkan kembali. 7) Pemeranan ulang, pada tahap ini pendidik berhak melakukan pemeranan ulang terhadap peserta didik. 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua, pada tahap ini hanya menganalisis hasil dari pemeranan ulang yang 20 dilakukan oleh peserta didik. 9) Membagi pengalaman dan penarikan kesimpulan, pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman yang dirasakannya setelah melakukan bermain peran.

Sejalan dengan itu, menurut Huda (2013 hlm 209-210) sintak model *role playing* dapat dilihat dalam tahap-tahapnya adalah

sebagai berikut: 1) Pendidik menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2) Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. 3) Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing beranggotakan lima orang. 4) Pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Pendidik memanggil peserta didik yang telah ditunjuk untuk memainkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing peserta didik berada pada kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik memberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Pendidik memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Jadi terdapat beberapa sintak di atas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* ini guru dan peserta didik memperlakukan masalah yang mereka alami dan mendeskripsikan karakter yang disukai oleh peserta didik dan dalam model *role playing* ini terbuat dari beberapa kelompok yang setiap kelompok beranggotakan 5 orang dan guru membuat siswa nyaman akan pembelajaran dan diseting sedemikian rupa supaya pembelajaran akan nyaman.

## **2. Hasil Belajar**

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah perubahan individu setelah menerima pengalaman belajar. Hal ini diperkuat oleh Suprijono (2012 hlm 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknta (2012 hlm 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penelitian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu. dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jihad & Haris (2012 hlm 14) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses hasil belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dapat dilihat dari perubahan yang ada dalam diri peserta didik sebagai dari hasil proses belajar yang dilaksanakan baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu

setelah mengikuti belajar mengajar. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti belajar mengajar. Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, dapat dipahami tentang makna. Sedangkan Menurut Brahim (2011 hlm 71), hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013 hlm 68). Sedangkan menurut Gagne ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Benyamin Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suprijoyo, 2010 hlm 87).

Berdasarkan pendapat di atas adalah hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh individu setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut dapat memungkinkan perubahan peningkatan dan pengembangan pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan kearah yang lebih baik.

## b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri siswa, sedangkan eksternal yaitu yang berasal dari luar siswa.

### 1) Faktor Internal

Menurut Slameto (Raresik, 2016 hlm 3) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor dari dalam diri (intern) dikelompokkan menjadi dua yaitu: faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh; faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan. Sejalan dengan itu Riyana (Kurniawan *et al.*, 2012 hlm 157) mengatakan bahwa faktor internal dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sehingga hal ini dapat diperkuat oleh pendapat Aisyah (2017 hlm 4) bahwa semua faktor yang berada dalam diri siswa yaitu secara jasmani dan rohani.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang biasa mempengaruhi hasil pembelajaran yaitu di antaranya kesehatan tubu, kecerdasan, perhatian, minat, dan bakat.

### 2) Faktor Eksternal

Selain faktor internal faktor eksternal juga mempengaruhi hasil belajar siswa. menurut Slameto (Raresik, 2016 hlm 3) faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar siswa, faktor eksternal yaitu; metode belajar siswa, kurikulum, metode mengajar, metode pembelajaran dan lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyana (Kurniawan *et al.*, 2012 hlm 157) bahwa faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Sementara itu menurut Wasliman (Fitri, 2017 hlm 76) mengatakan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan. Nerdasarka beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yaotu sekolah, keluarga, masyarakat, dan lingkungan. Faktor keluarga berkaitan dengan orang tua siswa yang mendidik anak dengan metode belajar dengan mengajar siswa, sedangkan fator masyarakat berkaitan dengan keberadaan siswa dalam masyarakat.

#### c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga bagian yaitu aspek kognitif, psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam berfikir. Aspek afektif berkaitan dengan sikap spriritual maupun sosial. Sedangkan aspek psikomotor

berkaitan dengan keterampilan siswa saat membuat karya.hal ini sejalan denganperaturan menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) Nomor 2 Tahun 2016 bahwa ada tiga aspek yang dinilai dari hasil belajar siswa di antaranya:

- 1) Aspek Sikap. Penilaian sikap adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kecenderungan prilaku spriritual dan sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian sikap ditujukan untuk mengetahui pencapain atau perkembangan sikap siswa,dan memfasilitasi pertumbuhan prilaku siswa sesuai butir-butir sikap dari KI-1 sampai KI-2. Pada penilaian sikap bisa dilakukan melalui teknik pengamatan berupa lembaran observasi atau buku jurnal. Penilaian sikap dilakukan oleh guru BK dengan cara mencatat sikap spriritual dan sosial dalam jurnal.
- 2) Aspek Pengetahuan. Penilaian pengetahuan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur proses dan hasil pencapaian kompetensi siswa yang berupa perpaduan antara penguasaan proses kognitif, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisi, mengevaluasi, dan mengkreasi dengan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural maupun metakognitif. Penilaian pengetahuan menggunakan teks tertulis berupa pilihan ganda, esai dan, uraian, sedangkan teks lisan berupa angka dan deskripsi.

3) Aspek Keterampilan. Penilaian keterampilan merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan untuk menilai kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan melalui tugas tertentu dari berbagai macam konteks sesuai indikator pencapaian kompetensi. Bentuk penilaian keterampilan berupa penilaian praktek, penilaian produk, dan penilaian portofolio. Sejalan dengan itu Moore (Ricardo, 2017 hlm 194) mengatakan bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar terdiri dari tiga aspek di antaranya : a) Aspek kognitif, yaitu berkaitan dengan, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi. b) Aspek afektif, yaitu meliputi penerimaan, menjawab, penilaian organisasi, dan penentu ciri-ciri nilai. c) Aspek psikomotor, yaitu *fundamental movement, generice movement, ordinative movement, dan creative movement.*

Sementara itu rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Bloom dalam Sudjana (2013 hlm 22) terdapat tiga ranah, antara lain:

1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa terdiri dari tiga ranah yaitu ranah apektif, kognitif, dan psikomotor pada ranah kognitif meliputi hasil belajar intelektual, ranah apektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari aspek penerimaan jawaban, penilaian, organisasi dan internalisasi, dan ranah psikomotor berkenaan dengan bentuk keterampilan (*skill*).

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan metode atau pendekatan kepustakaan (*library research*), studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan

mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2010 hlm 3). Dalam penelitian studi pustaka setidaknya ada empat ciri utama yang penulis perlu perhatikan di antaranya: Pertama, bahwa penulis atau peneliti berhadapan langsung dengan teks (nash) atau data angka, bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan. Kedua, data pustaka bersifat “siapa pakai artinya peneliti tidak terjun langsung ke lapangan karena peneliti berhadapan langsung dengan sumber data yang ada di perpustakaan. Ketiga, bahwa data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh bahan atau data dari tangan kedua dan bukan data orisinal dari data pertama di lapangan. Keempat, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu (Zed, 2010 hlm 4-5).

Berdasarkan dengan hal tersebut di atas, maka pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa jurnal, buku, dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data dan atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

Berdasarkan pendapat di atas metode penelitian ini adalah mengambil penelitian studi pustaka yang mencakup dari jurnal-jurnal atau buku sumber dapat langsung dari sumber perpustakaan sumber sekunder dan primer dan metode penelitian dengan cara ilmiah untuk mendapatkan data tertentu supaya lebih efektif.

## **2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah keputusan (*library research*), yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan. Atau telah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaah kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Menurut Poppy (2020 hlm 12) bahwa penelitian kepustakaan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan dalam pengumpulan informasi dan data secara mendalam melalui berbagai literatur, buku, catatan, majalah, referensi lainnya. Serta hasil sebelumnya yang relevan untuk mendapatkan jawaban dan landasan teori yang akan mengenai masalah yang akan diteliti menurut Nazir (2014 hlm 93) studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, laporan maupun jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang dipecahkan. Sementara itu Sugiyono (2017 hlm 219) mengatakan bahwa studi pustaka ialah jenis penelitian yang berkaitan kajian teoritis dan referensi lainnya yang berhubungan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Studi kepustakaan tidak terlepas dari literatur-literatur ilmiah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang sasaran utamanya adalah buku-buku sumber kepustakaan lainnya dijadikan landasan teori dan menjawab permasalahan dari penelitian. Data-data penulisan skripsi ini dapat melalui berbagai sumber

yaitu berupa jurnal, buku-buku, artikel, catatan-catatan, majalah, dokumen, dan sumber lainya yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.

### **3. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian adalah suatu konsep dan aturan untuk penelitian yang meliputi tahapan-tahapan mulai dari asumsi luas hingga metode terperinci dalam mengumpulkan data, analisis, dan intepretasi. Pada penelitian ini peneliti mengambil penelitian pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu jenis pendekatan yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta yang ada. Hal ini dikemukakan oleh Sukmadinata (2011 hlm 73) bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan atau memberikan gambaran kejadian-kejadian yang bersifat alamiah atau rekayasa manusia. Pada penelitian deskriptif penelitian tidak memberikan perlakuan manusia melainkan hanya mengkaji literatur yang ada. Pendapat lain dikemukakan Arikunto (2010 hlm 151) mengemukakan bahwa penelitian yang menghimpun data berdasarkan faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian kemudian melakukan analisis terhadap faktor tersebut untuk mencari peranannya. Sementara itu menurut Sugiyono (2017 hlm 15) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berdasarkan pada filsafat digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, pengambilan sampel dilakukan secara

*purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari generalisasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan tentang objek yang akan diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai buku-buku, jurnal, artikel maupun sumber lainnya. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan gambaran yang secara terperinci dan hubungan objek yang diselidiki.

#### **4. Sumber Data**

Sumber data ialah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi tentang data. Sejalan dengan itu Arikunto (2013 hlm 172) mengatakan bahwa sumberdata yang dimaksud dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Pendapat lain dikemukakan oleh Indrianto & Supomo (2013 hlm 142) bahwa sumber data adalah segala sesuatu yang menjadi pertimbangan dalam menentukan pengumpulan data ataupun jenis data yang telah dibuat diawal. Sugiyono (2017 hlm 225) juga menyatakan bahwa jika dilihat dari sumber datanya, pengumpulan data bisa dilakukan dengan menggunakan data primer dan sekunder.

##### **a. Data Primer**

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui instrument penelitian. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017 hlm 308) bahwa data

primer adalah sumber pokok yang langsung menerikan data kepada peneliti. Menurut Purhantara (2010 hlm 79) data primer merupakan data yang langsung diperoleh dari subjek penelitian. Sedangkan menurut Hasan (2012 hlm 82) data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer di dapat dari sumber informan yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Misalnya dengan wawancara atau hasil observasi akan, tetapi penelitian ini akan menggunakan jurnal untuk mengambil data dan untuk mempertimbangkan hasil penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa data primer merupakan data yang langsung didapatkan dan disajikan oleh peneliti sebagai penelitian langsung objek. Pada penulisan ini, data primer dapat diambil melalui jurnal-jurnal, buku-buku, artikel dan lain sebagainya dan data primer dapat diambil untuk mempertimbangkan hasil penelitian.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang mendukung data pokok, dimana data tersebut tercatat dalam buku, laporan, jurnal atau sumber lainnya. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2012 hlm 58). Data ini digunakan

untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya. Menurut Sugiyono (2017 hlm 308) bahwa data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikat data atau sumber pendukung yang berkaitan baik berupa buku, makalah, jurnal maupun sumberlainya. Sedangkan menurut Silalahi (2012 hlm 289) bahwa data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian sekunder adalah penelitian data yang peroleh secara tidak langsung oleh peneliti ini, tetapi melalui sumber literatur, misalnya buku-buku mengenai teori pendidikan dari hasil belajar serta jurnal pendidikan atau jurnal lain sejenis yang berkaitan dengan metode *role playing* dan hasil belajar siswa.

#### **4. Analisis Data**

Analisis data yang dimaksud disini ialah menurut Bogdan dalam Sugiyono (2017 hlm 244) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Sedangkan menurut Hasan (2012 hlm 98) analisis kualitatif ialah analisis yang tidak menggunakan model matematika, model statistik dan model-model tertentu lainnya.

Proses analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan model Miles & Huberman dalam Prastowo (2012 hlm 242) yaitu melalui proses reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan serta triangulasi. Terdapat beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa analisis data suatu proses yang dilakukan untuk menganalisis dan memproses suatu data yang dilakuakn untuk mengumpulkan data.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam sistematika penulisan struktur sistematika skripsi ini menjelaskan mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya, dari setiap bab yang dapat peneliti jelaskan secara rinci sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Bab ini menggambarkan pernyataan mengenai permasalahan dalam penelitian. Permasalahan tersebut timbul mengenai masalah dalam penelitian. Permasalahan tersebut timbul dikarenakan ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori atau telaah pustakan, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian untuk Masalah 1. Pada masalah ini berisi kajian untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu bagaimana penerapan pembelajaran Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *role playing* melalui jurnal-jurnal dan sumber data lainnya.

BAB III Kajian untuk Masalah 2. Bab ini menjelaskan rumusan masalah yang kedua bagaimana strategi metode *role playing* diterapkan di sekolah dasar agar hasil belajar siswa meningkat melalui jurnal-jurnal dan sumber buku lainnya.

BAB IV Kajian untuk Masalah 3. Bab ini menjelaskan rumusan masalah ke tiga yaitu bagaimana dampak penerapan pembelajaran metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar melalui jurnal-jurnal dan sumberdata lainnya.

BAB V Penutup

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari skripsi untuk rumusan masalah dan saran-saran untuk pendidik menggunakan metode pembelajaran *role playing* .