

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Tujuan dari riset terdahulu ialah memberi perbandingan serta acuan. Ada penelitian terdahulu dari beberapa sumber lain dan jurnal yang membahas tentang metode pembelajaran *role Playing*. Tinjauan pustaka berisi hasil riset terdahulu yang akan mengidentifikasi perbedaan dengan penelitian sekarang.

Penelitian dari Ananda pada tahun 2018, yang membahas tentang *Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota*. Membahas bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga dilakukan cara untuk mengatasi yaitu dilakukan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*.¹

Hasan Basri juga melakukan penelitian pada tahun 2017. Yang membahas tentang *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk*

¹ Hasan Basri, "Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode *Role Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, Vol 1, No.1 (Juli 2017)

Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. Yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa dapat meningkatkan prestasi baik secara individu maupun klasikal. Dari hasil tersebut dapat menggunakan metode *role playing* ² untuk membantu memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Sekaitan dengan Penelitian di atas , Leny Angraeni, F Puput Martin HB, Wiwi Isnaeni, juga meneliti pada tahun 2015, yang juga membahas tentang *Efektivitas Metode Role Playing berbantuan Medispro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Dari hasil penelitian yang di lakukan di SMA N 1 Batang sangat diperlukan adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Diketahui bahwa dalam materi tertentu guru masih kesulitan untuk mencari metode yang sesuai, salah satu materi tersebut adalah materi system reproduksi manusia. Berdasarkan dengan kondisi sekolah siswa dan guru tersebut terbuka peluang untuk menggunakan

² Rizki Ananda, " Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang," *Jurnal Basicedu*, Vol 2, No.2 (2018).

metode *role playing* yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat.³

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu yang analisis sebelumnya di atas dapat dilihat persamaan dari karya ilmiah yang akan diteliti yakni membahas tentang *Role Playing*. Tetapi ada juga yang membedakan yaitu riset dari Basri lebih membahas tentang metode *role playing* dalam meningkatkan hasil Belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian Ananda yang membahas tentang Peningkatan Pembelajaran PKN dengan penerapan metode *role playing*. Selanjutnya Anggraeni, dkk, membahas tentang Efektifitas Metode *Role Playing* Berbantuan Medispro. Dari ketiga riset awal maka perbedaan dengan penelitian sekarang ini ialah peneliti lebih fokus kepada menerapkan metode *Role Playing* pada siswa PAK kelas V SDN 2 Denpina Toraja Utara. Penulis akan melihat metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

B. Pemahaman Siswa

1. Pengertian Pemahaman siswa

Pemahaman merupakan kemampuan dari siswa dalam mengartikan, merumuskan, kata atau kalimat yang rumit dan berkaitan.

³ Leny Angraeni, F Puput Martin HB, Wiwi Isnaeni, "Efektivitas Metode Role Playing berbantuan Medispro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia," *Jurnal J.Bio.Edu*, Vol 4, No. 3 (2015).

Diartikan juga sebagai kesanggupan dalam menafsir teori dan konsekuensi, meramalkan karena diakibatkan oleh sesuatu.⁴

Benyamin S.Bloom menjelaskan pemahaman sebagai kesanggupan seorang untuk mengerti sesuatu yang dipahami serta di mengingat sesuatu jika memberi penjelasan uraian memakai bahasanya sendiri.⁵

Ngalim Purwanto menjelaskan pemahaman atau komprehensi merupakan pencapaian kemampuan dari individu untuk mengerti suatu konsep, situasi dan keadaan yang diketahuinya.⁶ Menurut Sardiman, menjelaskan pemahaman sebagai sesuatu pada pikiran. Winkel menyebut Pemahaman sebagai kemampuan dari makna yang di pelajari.⁷

Dari teori di atas maka pemahaman siswa ialah kemampuan dalam mendefenisikan serta menguasai suatu hal. Melalui pemahaman seseorang mampu mengerti hal yang biasanya dipelajari pada teori serta konsep.

⁴S. Natusion, *Teknologi Pendidikan*, 1999, 27.

⁵Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta, Rajawali Pers, 2011), 50.

⁶Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 44.

⁷Ws. Winkel, *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 1991), 274.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa

a. Faktor Intelegensi

Intelegensi ialah individu berfikir dengan intelektual. Kecepatan atau terpecahnya masalah dilihat dari kemampuan inteleg yang dimiliki seseorang. Dari intelegensi, seseorang dapat dikatakan pintar, bodoh, pandai, jenius, dengan atau idiot.⁸ Berfikir ialah keaktifan individu yang memberikan penemuan bagi semua tujuan. Manusia berfikir sehingga mendapatkan pengertian tentang yang dikehendaki.

b. Faktor Eksteren

Merupakan factor pada individu yang menyampaikan, sebab yang bisa berpengaruh pengertian. Apabila cara dalam menyampaikan sesuatu baik maka orang lain lebih mudah dalam memahami dan sebaliknya.⁹

3. Karakteristik Pemahaman Siswa

Pemahaman dapat di jabarkan dalam tiga bagian yakni:¹⁰

a. Menerjemahkan

Dalam hal ini bukan hanya mengenai penglihatan bahasa yang lain namun juga bisa dari konsep abstrak menjadi satu

⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1996), 52

⁹Oemar Hamalik, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*, 2011, 43.

¹⁰Ibid., 107.

simbol sehingga memudahkan seseorang dalam memahaminya.

b. Mengintrepretasikan/Menafsirkan

Mengintrepretasi mempunyai arti lebih dari pada menerjemahkan. Mengintrepretasi adalah kesanggupan seseorang dalam mengenal ide utama dari komunikasi.

c. Mengeksplorasi

Merupakan kemampuan intelektual tinggi dalam mengeksplorasi diharapkan individu dapat melihat apa yang tertulis serta meramal konsentrasi dan bisa meluaskan suatu persoalan.

Keterlibatan peserta didik dalam belajar menjadikan guru perlu menghadirkan metode atau cara sehingga meningkatkan pengertian siswa untuk belajar. Cara yang bisa diberikan untuk memberi peningkatan dalam belajar serta meminimalkan kesalahan dalam pelajaran ialah guru perlu menghadirkan metode yang tepat dalam memberi peningkatan pemahaman dalam PAK serta diterima oleh peserta didik menjadi maksimal.¹¹

Pada proses belajar, pemahaman tidak terpisahkan dari psikologis seseorang seperti : konsentrasi, motivasi, serta reaksi. Peserta didik selaku subjek perlu menumbuhkan ide serta skill. Selanjutnya dari unsur organisasi

¹¹devi alfriyuni Yoland, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKN Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV Mi Mambaul Ulum Tegelglondo Karangploso Malang," *cakrawala pendas* 3, no. 1 (2007): 55.

pembelajaran dapat ditata serta memberi hal sebagai pola, sebab sudah belajar data, secara terus menerus siswa akan mengerti serta mengaplikasikan permasalahan secara keseluruhan. Pemahaman bukan hanya harus, namun menghendaki subjek bisa menjadikan bahan yang sudah dimengerti akan mendasar, namun pada faktanya banyak subjek sebagai unsur *comprehension*. Contohnya tidak sedikit dari siswa yang belajar di malam hari sebab akan melakukan ujian pada keesokan harinya.¹²

Pemahaman yang dimiliki oleh seseorang dilihat dari kata kerja operasional yakni memberi perbandingan, merinci, menghitung, mengubah, menguraikan, membedakan, mendiskusikan, memberi contoh, menerangkan, dan lainnya. Seorang pelajar mempunyai pemahaman apabila mampu menerapkan kata operasional.¹³

4. Ciri-ciri Pemahaman Siswa

Wina Sanjaya menyebutkan ciri pemahaman :¹⁴

- a. Tingkatnya melebihi pengetahuan.
- b. Bukan mengingat fakta namun menjelaskan pengertian dari sesuatu.
- c. Bisa menjelaskan serta menerjemahkan.
- d. Dapat menafsirkan serta menjelaskan dengan variable

¹²Ibid., 57.

¹³Ibid.58.

¹⁴Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori , Pengembangan KTSP* (Jakarta: kencana, 2008), 45.

e. Memahami eksplorasi serta menentukan estimasi.

5. Indikator Pemahaman siswa

Dari beberapa pengertian karakteristik, ciri-ciri dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa maka penulis menetapkan indikator pemahaman siswa sebagai berikut.¹⁵

1. Kemampuan memahami konsep yang dipelajari
2. Dapat menafsirkan dengan membedakan dua konsep yang berbeda
3. Dapat mengeksplorasi dalam hal memprediksi serta berkonsentrasi dalam pemecahan masalah

C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode diambil dari dua kata yakni *meta* serta *hodos*. *Meta* dimaknai 'melalui' dan *hodos* dimaknai sebagai 'jalan'. Sehingga metode dimaknai sebagai cara dan jalan yang dilakukan dalam mendapatkan tujuan. Kegunaan dari metode ialah memberi jalan dengan melaksanakan operasional bagi ilmu pendidikan. Pada pengertian yang lain, metode menjadi wadah untuk mengembangkan ilmu. Dengan

¹⁵Ibid., 48.

demikian bisa disimpulkan metode sebagai cara yang penting sebab akan membantu mencapai tujuan pada pendidikan.¹⁶

Metode dalam belajar sangat penting dilakukan sehingga bisa berlangsung dengan maksimal. Adanya metode pembelajaran maka akan mudah mengarahkan proses mengajar dan bisa dengan mudah memahami kebutuhan nara didik. Proses belajar sangat konseptual serta dalam implementasi metode tertentu. Strategi menjadi *"a plan of operation achieving something"* dan metode ialah *"a way in achieving something"* (Wina Senjaya (2008). Sehingga metode dipahami sebagai wadah dalam mengerjakan rencana yang telah dibuat dengan praktis sehingga tujuan tercapai.¹⁷ J.R David dalam *Teaching Strategies for College Class Room* dikutip oleh Abdul Majid, menjelaskan metode sebagai cara mencapai tujuan. Dalam pelaksanaannya, strategi dipakai dengan metode tertentu.¹⁸ Metode pembelajaran dipakai pengajar dalam menghadirkan lingkungan pembelajaran khususnya keterlibatan pengajar serta peserta didik dalam belajar.¹⁹

¹⁶Hamid Hamadi, *Kemampuan Dasar Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2009), 42,43.

¹⁷Ahmad sudrajat, *Pengertian, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model Pembelajaran Online*, 2008, 2.

¹⁸Eti. Sulastri, *Aplikasi Metode Pembelajaran* (guepedia, 2019), 344.

¹⁹Abdul Ahmad, *Belajar Dan Pembelajaran Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 132.

2. Definisi Metode *Role Playing*

Metode *role playing* ialah salah satu metode dalam belajar dari pendidikan perseorangan atau kelompok. Metode ini akan menolong siswa dalam mendapatkan makna bagi diri sendiri juga kelompok sehingga menolong siswa untuk memecahkan masalah melalui kelompok.²⁰ Metode bermain peran (*role playing*) dicetuskan oleh *George Shaftel* pada pemahamannya mengenai permainan peran yang mendorong pelajar memberi ekspresi perasaan dan memberi arahan akan kesadaran serta terlibat dengan spontan melalui analisis akan masalah kehidupan.

Role Playing, akan mendorong pelajar untuk mengekspresikan perasaan dan menyadari keterlibatan secara spontan melalui analisis akan keadaan masalah (Uno, 2012). Djamarah (2010) menyebut metode *role playing* (bermain peran) sebagai cara memberi peran dalam dunia nyata melalui pertunjukan peran di ruang kelas sehingga menjadi bahan evaluasi untuk menilai pelajaran dalam mengembangkan peran itu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode *role playing* ialah cara belajar melalui penugasan kepada siswa dalam memerankan tokoh pada suatu peristiwa dalam cerita sederhana dari pengajar.²¹

²⁰Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 115.

²¹Arleni Tagiran, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 003 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Uki," *primari*

3. Langkah-langkah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

Berikut langkah menerapkan metode *role playing*:²²

- a. Persiapan dan pemanasan. Pengajar menjelaskan masalah sebagai hal yang dipelajari serta dikuasai. Keadaan ini bisa memunculkan imajinasi siswa atau juga disediakan oleh pengajar. Misalnya pengajar menceritakan di depan kelas. Cerita berhenti dibacakan apabila masalah sudah jelas. Lalu pengajar memberi pertanyaan yang memancing siswa dalam berpikir mengenai persoalan itu. pada metode *role playing* pelajaran di kelas akan sangat menyenangkan.
- b. Mencari pemeran (partisipan). Peserta didik serta pengajar membahas mengenai karakter pemain serta menentukan siswa yang akan memainkan peranan tersebut. Sebelum menentukan pemain, pengajar dapat memilih peserta didik yang sesuai misalnya apabila siswa pasif atau mempunyai peningkatan belajar dalam rana kognitif tidak jauh dari karakter metode *role playing*.
- c. Menata panggung. Pengajar melihat dan menata jalannya peran. Pemahaman yang sederhana akan memudahkan untuk diperankan

program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Riau 5, no. 3 (2016): 103.

²²Hamzah B Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya: Kajian & Analisis Di Bidang Pendidikan*, 2008, 27.

sebab bukan kemewahan panggung sebagai prioritas melainkan pemain peran.

- d. *Role playing* di mulai, berapa siswa dijadikan pengamat dan pengajar diberi tugas sehingga siswa juga menjalankan *role playing* tersebut.
- e. Guru Bersama siswa mendiskusikan *role playing* dalam evaluasi
Saat belajar, peserta didik diajak dalam memainkan peran sambil belajar. Dengan demikian materi menjadi mudah dimengerti oleh siswa sebab tidak mengharuskan siswa menghafal.

Maka dapat dipahami bahwa metode *role playing* akan memberi banyak manfaat kepada siswa saat belajar, seperti memberi kreativitas, siswa dapat bekerja sama dengan orang lain, memunculkan bakat siswa pada seni drama, menjadikan siswa berani tampil, menganalisa suatu persoalan, memberi kesimpulan pada waktu singkat dan dapat memposisikan diri menjadi orang lain.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Role Playing

Kelebihan dan kekurangan peran (*role playing*) yaitu:²³

- a. Kelebihan
 - 1) Melatih siswa mengingat, serta memahami bahan yang diperankan.
 - 2) Menjadikan siswa kreatif dan inisiatif.

²³Andini Nur Ayni, Sri, *Metode Bermain Peran* (cv dotplus, 2021), 22,23.

- 3) Memupuk kemampuan siswa yang muncul dari drama yang dimainkan.
- 4) Kerjasama siswa dibina sebaik-baiknya.
- 5) Peserta didik terbiasa menerima serta membagi tugas dengan orang lain.
- 6) Membina bahasa lisan dari peserta didik sehingga mudah dimengerti oleh orang lain.

b. Kelemahan

Kelemahan metode ini ialah: ²⁴

- 1) Siswa yang tidak memainkan peran menjadi kurang aktif.
- 2) Memakan waktu, baik persiapan, mengerti isi pelajaran dan pertunjukan.
- 3) Membutuhkan tempat luas apabila tempat yang disediakan sempit maka tidak akan bebas.
- 4) Mengganggu kelas lain karena suara penonton dan tepuk tangan.
- 5) Metode ini tidak akan efektif jika guru tidak kreatif.
- 6) Murid yang merasa rendah diri atau merasa malu terkadang sulit untuk memerankan suatu adegan.

²⁴Ibid., 23.

D. Pendidikan Agama Kristen

a. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

PAK dimulai saat agama muncul. Pengajaran PAK didasarkan pada Firman Tuhan yang ada dalam Alkitab selaku kitab suci. Melalui Rasul Paulus dalam suratnya kepada Timotius (2 Tim. 3:15-17),²⁵ menjelaskan bahwa Paulus telah mengenal kitab suci sehingga memberi hikmat untuk menuntun pada keselamatan dalam iman kepada Yesus. Semua tulisan yang diberikan oleh Allah bertujuan mengajar, menyatakan kesalahan, serta memperbaiki kelakuan sehingga semua orang diperlengkapi dalam tindakan yang baik.²⁶

Pengertian PAK ialah cara yang dikerjakan untuk memberi pengembangan bagi siswa sehingga mampu melalui Roh Kudus mengenal kasih Allah dalam Yesus dan dinyatakan pada hidup setiap yang dilakukan dalam menciptakan generasi sehingga dapat bertumbuh dalam iman melalui pemahaman yang dalam sehingga mempunyai buah iman yakni mengasihi Allah dengan sesama.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Kristen menjadi pelajaran yang dapat mewujudkan identitas serta ciri Kristen pada setiap ajarannya, yakni mengaku bahwa Yesus ialah Tuhan yang

²⁵*Alkitab*, n.d.

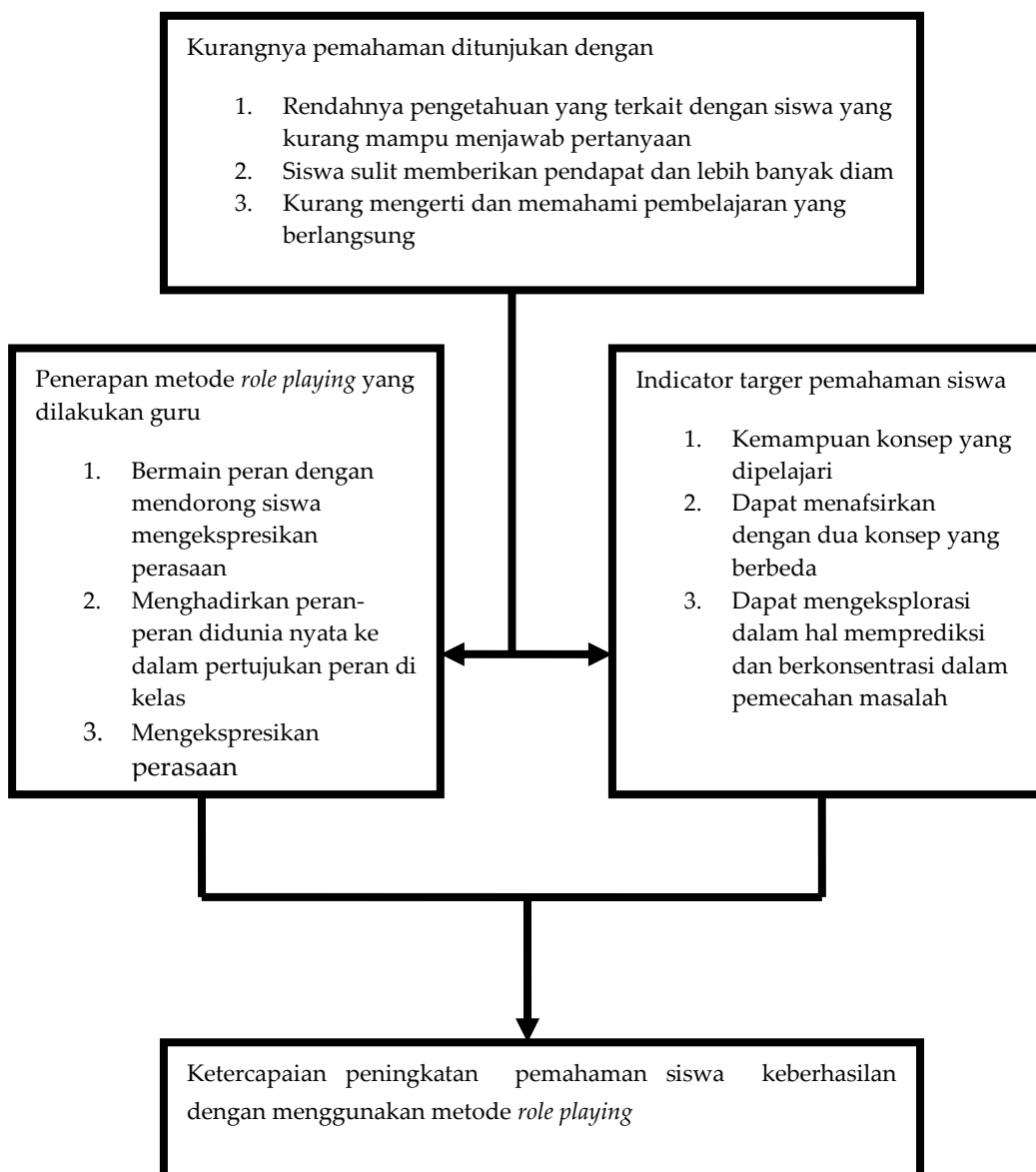
²⁶Martha Berliana Simanjuntak, "Hubungan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Dengan Kepribadian Siswa," *Pendidikan Religious 2*, no. 1 (2020): 61.

²⁷*Ibid.*, 62.

memiliki wibawa kepada umat-Nya. PAK perlu menyampaikan materi sesuai dengan sumber Alkitab.

E. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir yang dirancang oleh penulis sebagai alur dalam memecahkan permasalahan dalam pemahaman siswa adalah sebagai berikut:



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah "Jika penerapan metode *role playing* di laksanakan, maka pemahaman siswa meningkat .

