

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Role Playing*

*Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain).<sup>1</sup> Model pembelajaran *Role Playing* merupakan berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.<sup>2</sup>

Sebagai salah satu upaya pendidikan karakter yang ditanamkan oleh guru kepada peserta didik, penggunaan model Pembelajaran *Role Playing* dirasa dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral sosial yang terkandung dalam bidang studi kepada peserta didik. Adapun langkah-langkah pokok dalam pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* menurut Musthofa adalah sebagai berikut:<sup>3</sup>

- a. Identifikasi/pengenalan masalah
- b. Uraian masalah
- c. Pemeranan/ peragaan tindakan
- d. Diskusi dan evaluasi.

---

<sup>1</sup> Hamid S Hasan, *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta:Depdikbud, 1996, hlm.23

<sup>2</sup> Aris Shoimin, *Op.Cit.* hlm.161

<sup>3</sup> Musthofa, *Op.Cit.* hlm. 218-223.

Shaftel berpendapat sebagai mana yang dikutip oleh Musthofa bahwa model Pembelajaran *Role Playing* meliputi sembilan langkah yang akan diuraikan secara ringkas dibawah ini:

- 1) Memotivasi kelompok. Dalam merangsang minat siswa terhadap kegiatan bermain peran, guru perlu menawarkan masalah yang baik. Berikut adalah beberapa kriteria yang ada pada masalah yang baik, Aktual berkaitan dengan kehidupan siswa, merangsang rasa ingin tahu siswa, bersifat problematik dan memungkinkan terpakainya berbagai alternatif pemecahan.
- 2) Memilih pemeran (pemegang peranan). Pada tahap kedua ini, bersama-sama para siswa dan guru mendiskusikan gambaran karakter yang akan diperankan. Selanjutnya akan dipilih/ di tawarkan kepada siswa yang berminat atau dianggap mampu memerankan peranan tersebut.
- 3) Mempersiapkan pengamat. Dalam melangsungkan model bermain peran diperlukan adanya pengamat yang diambil dari kalangan siswa sendiri. Pengamatan ini sebaiknya terlibat dalam cerita yang dimainkan. Seorang memiliki peran yang harus dilakukan, yaitu:
  - a) Menilai sejauh mana kecocokan peran yang dimainkan dengan masalah yang sesungguhnya
  - b) menilai sejauh mana efektivitas perilaku yang ditunjukkan pemeran
  - c) menilai sejauh mana pengkayatan pemeran terhadap tokoh ( peran yang dimainkan).
- 4) Mempersiapkan tahapan peranan. Dalam bermain peran tidak diperlukan adanya dialog-dialog khusus seperti dalam sinetron, sebab apa yang dibutuhkan para aktor (peserta didik) adalah dorongan untuk berbicara dan bertindak secara kreatif dan spontan. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar maka adanya persiapan mengenai susunan adegan dan sarana prasarana yang dibutuhkan.
- 5) Pemeranan. Setelah semua persiapan sudah selesai maka tibalah waktu untuk memainkan perannya, walaupun diberikan ruang yang luas untuk peserta didik berkreatifitas tetapi semua adegan secara garis besar harus tetap sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 6) Diskusi dan evaluasi. Setelah peranan sudah dimainkan. Perlu adanya evaluasi untuk perbaikan peranan-peranan yang dirasa belum maksimal. Evaluasi ini dilakukan dengan adanya tukar pikiran yang dilakukan oleh guru dan tim pengamat yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 7) Pengulangan pemeranan. Setelah evaluasi dilakukan maka akan muncul gagasan baru yang dianggap lebih baik jika dibandingkan dengan pemeranan yang sudah dimainkan. Gagasan tersebut dapat digunakan untuk pemeranan selanjutnya.

- 8) Diskusi dan evaluasi ulang. Setelah adanya peranan selanjutnya, maka perlu adanya evaluasi ulang. Tahapan ini dirasa perlu karena untuk mencapai perbaikan-perbaikan pada pemeranan selanjutnya.
- 9) Membagi pengalaman dan generalisasi. Tahapan ini digunakan untuk memberikan pengalaman peserta didik untuk dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam topik cerita. Pengalaman ini dapat memberikan bekal peserta didik dalam berinteraksi dengan kehidupan sosialnya.<sup>4</sup>

Dalam penelitian ini, langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* yang digunakan mengikuti langkah-langkah Shaftel. Yaitu meliputi memotivasi kelompok, memilih pemeran, pengamat, mempersiapkan, mempersiapkan tahapan peranan, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pengulangan pemeranan, diskusi dan evaluasi ulang, membagi pengalaman dan generalisasi.

Implementasi model pembelajaran *Role Playing* dilakukan dengan beberapa tindakan yang dilakukan oleh guru, tindakan tersebut yang akan digunakan sebagai acuan dalam implementasi model pembelajaran *Role Playing*, langkah-langkah tersebut diantaranya adalah:<sup>5</sup>

- a. membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.
- b. Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa bertindak “seolah-olah” tanpa perasaan malu.
- c. Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- d. Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.

Seorang guru perlu memperhatikan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, terutama harus mengetahui mengapa guru memilih menggunakan model pembelajaran tertentu. Berikut adalah beberapa sebab mengapa metode *Role Playing* digunakan:<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>*Ibid*, hlm. 218-223.

<sup>5</sup> Aris shoimin, *Op.Cit.* hlm.161;162

<sup>6</sup> Aris Shoimin, *Op.Cit.* hlm.23

1. Menerangkan peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, mendramatisasi peristiwa tersebut dirasa akan lebih efektif jika dibandingkan dengan membaca atau mendengarkan saja.
2. Untuk melatih anak-anak dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat sosio psikologis.
3. Untuk melatih peserta didik agar dapat bergaul dan memahami orang lain beserta masalahnya.

Masing-masing dari model pembelajaran mempunyai tujuan yang akan dicapai, adapun tujuan yang diharapkan dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* adalah:

1. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Agar peserta didik belajar untuk membagi tanggung jawab.
3. Agar peserta didik belajar mengambil keputusan dalam kelompok secara spontan.
4. Merangsang kela untuk berpikir memecahkan masalah.<sup>7</sup>

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun kelebihan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada diri peserta didik dapat dikembangkan sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seniman drama dari sekolah.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Peserta didik terbiasa untuk membagi dan menerima tanggung jawab dengan temannya.
6. Kemampuan berbahasa siswa dapat dibina agar bahasa baik dan dapat dipahami orang lain.

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm.23

Adapun Kekurangan dari metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :<sup>8</sup>

1. Sebagian peserta didik yang tidak dapat peran jadi kurang kreatif
2. Banyak memakan waktu
3. Memerlukan tempat yang cukup luas
4. Sering kelas lain terganggu dengan suara yang ditimbulkan selama pembelajaran.

## 2. Model Pembelajaran *Cooperative Scribts*

*Cooperative Scribts* adalah satu model pembelajaran *Cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri antar dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>9</sup> Sedangkan model pembelajaran *Cooperative Scribts* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada pembelajaran. Pembelajaran dengan model ini memungkinkan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui kerja sama dengan kelompok. Siswa menemukan ide, informasi dan pengetahuan dari apa yang dijelaskan oleh guru.

Pada pembelajaran *Cooperative Scribts* terjadi kesepakatan antara siswa tentang aturan-aturan dalam berkolaborasi, yaitu siswa satu dengan yang lainnya bersepakat untuk menjalankan peran masing-masing. siswa yang berperan menjadi pembicara membacakan hasil pemecahan yang diperoleh beserta prosedurnya dan siswa yang menjadi pendengar, menyimak dan mendengar penjelasan dari pembicara serta mengingatkan pembicara jika ada kesalahan. Masalah dipecahkan bersama kemudian disimpulkan bersama.<sup>10</sup>

Model Pembelajaran *Cooperative Scribts* tidak lepas dari beberapa langkah. langkah-langkah dalam model pembelajaran *Cooperative Scribts* adalah sebagai berikut:

---

<sup>8</sup> Djamarah,dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta Rineka: Cipta, 2010, hlm: 88

<sup>9</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka pelajar : Yogyakarta, 2013, hlm. 45

<sup>10</sup> Aris Shoimin, *Op. Cit.* hlm. 51

1. Guru membagi peserta didik untuk berpasangan.
2. Guru membagi materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya.
3. Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
4. Sesuai kesepakatan, pembicara membicarakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok kedalam ringkasannya. Sedangkan peserta didik yang lain berperan:
  - a. menyimak/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap
  - b. membantu mengingat, menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya kemudian dilakukan kembali kegiatan seperti diatas.
6. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran.<sup>11</sup>

Seperti halnya model pembelajaran yang lain, model pembelajaran *Cooperative Scribts* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Cooperative Scribts* adalah sebagai berikut:<sup>12</sup>

1. Dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar.
2. Mengajarkan peserta didik untuk percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain.
3. Mendorong peserta didik berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temannya.
4. Membantu peserta didik belajar menghormati peserta didik yang pintar dan yang kurang pintar, serta menerima perbedaan yang ada.
5. Memotivasi peserta didik yang kurang pandai agar bisa pikirannya.
6. Memudahkan siswa berdiskusi dan berinteraksi sosial.
7. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

### 3. Kecerdasan Emosional

---

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm. 50-51

<sup>12</sup> Miftahul Huda, *Op. Cit*, hlm. 43

Kecerdasan emosional (*Emotional Intelengensi*) adalah temuan baru yang berkaitan dengan intelegensi yang dikemukakan oleh Daniel Goleman pada tahun 1995 melalui bukunya yang berjudul *Emotional Intelengensi*.<sup>13</sup> Kecerdasan Emosional adalah kemampuan untuk memotivasi diri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa.<sup>14</sup> Peran EQ sangat penting untuk diperhatikan, karena peran IQ (*Intelegency Quotient*) yang dulu begitu di agung-agungkan kini sedikit tergeser posisinya dengan keberadaan EQ (*Emotional Quotient*) yang begitu menghebohkan.<sup>15</sup> Senada dengan itu, Laurence E Shapiro mengatakan bahwa penelitian-penelitian sekarang menemukan bahwa ketrampilan sosial dan emosional mungkin lebih penting bagi keberhasilan hidup dari pada kemampuan intelektual. Dengan kata lain memiliki EQ tinggi mungkin lebih penting dalam mencapai keberhasilan dari pada IQ tinggi yang hanya di di ukur berdasarkan uji standar terhadap kecerdasan kognitif verbal dan non verbal.<sup>16</sup>

Menurut Goleman, kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ).<sup>17</sup> Dalam proses belajar siswa, kedua inteligensi itu sangat diperlukan. IQ tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa partisipasi penghayatan emosional terhadap mata pelajaran yang disampaikan di sekolah. Namun biasanya kedua inteligensi itu saling melengkapi. Keseimbangan antara IQ dan EQ merupakan kunci keberhasilan belajar siswa di sekolah. Pendidikan di sekolah bukan hanya perlu mengembangkan rasional

---

<sup>13</sup> Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013, hlm. 108

<sup>14</sup> Helmawati, *Pendidik Sebagai Model*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016, hlm: 141

<sup>15</sup> Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia sukses Membangun ESQ (Emotional-Spiritual Quotient) berdasarkan 6 Rukun Iman dan 5 Rukun Islam*, Jakarta: Arga, 2001, hlm.XII.

<sup>16</sup> Shapiro La wrence E, *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*, Jakarta : Gramedia, 1999, hlm. 4.

<sup>17</sup> Daniel Goleman, *Op. Cit.*, hlm. 44, lihat juga Riana Masher, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*, Jakarta : Prenatal Media Group, 2015. hlm.62

intelligence yaitu model pemahaman yang lazimnya dipahami siswa saja, melainkan juga perlu mengembangkan *emotional intelligence* siswa

Aspek kecerdasan emosional yang digunakan dalam Penelitian ini adalah menurut pendapat Salovey. Salovey membagi kecerdasan emosi menjadi lima aspek, yaitu:<sup>18</sup>

1. *Mengenal Emosi diri*. Kesadaran diri merupakan dasar kecerdasan emosional, karena orang yang memiliki keyainan yang lebih tentang perasaannya adalah pilot yang andal bagi kehidupannya. Orang yang mempunyai kemampuan ini akan dapat memperbaiki diri dalam mengenali dan merasakan emosinya sendiri, lebih mampu memahami penyebab perasaan yang timbul dan mengenali perbedaan perasaan dengan tindakan.
2. *Mengelola Emosi*. Orang-orang yang buruk kemampuannya dalam kemampuan pengendalian emosi akan terus menerus bertarung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar dapat bangkit kembali dengan jauh lebih cepat dari kemerosotan dalam kehidupan. Orang yang mempunyai kemampuan ini akan mempunyai toleransi tinggi terhadap frustrasi dan pengelolaan amarah, berkurangnya ejekan verbal, mampu mengungkapkan amarah dengan tepat, dan lebih baik dalam menangani ketegangan jiwa.
3. *Memotivasi diri sendiri*. Orang-orang yang memiliki keterampilan memotivasi diri sendiri cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam hal apapun yang mereka kerjakan.
4. *Mengenal emosi orang lain*. Empati, orang yang empatik lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan atau dikehendaki orang lain. Orang yang mempunyai keterampilan ini dapat lebih mampu menganalisis dan memahami hubungan dan lebih baik dalam menyelesaikan pertikaian dan merundingkan persengketaan.
5. *Membina hubungan*. Ini merupakan keterampilan yang meunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi. Orang-orang

---

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm. 57-59.



yang hebat dalam keterampilan ini akan sukses dalam bidang apapun yang mengandalkan pergaulan yang mulus dengan orang lain.

Namun kelima aspek yang dikemukakan oleh Goleman diringkas lagi oleh Martini Hamaris menjadi dua, yaitu:<sup>19</sup>

1. Aspek yang berkaitan dengan pemahaman terhadap diri sendiri, seperti tujuan hidup, arti hidup, respon terhadap perilaku dan lain-lain.
2. Aspek yang berkaitan dengan pemahaman terhadap perasaan orang lain.

Dalam penelitian ini, aspek-aspek kecerdasan emosional yang digunakan mengikuti aspek-aspek yang dikemukakan oleh Salovey.

Dilihat dari jenis kelamin, Goleman mengemukakan bahwa terdapat perbedaan terhadap pertumbuhan emosional antara anak laki-laki dan anak perempuan. Dimana dihasilkan dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Goleman bahwa pada anak umur tiga tahun sebagian temannya adalah berlainan jenis, sedangkan ketika umur lima tahun presentasi teman lawan jenis mereka tidak lebih dari dua puluh persen, sedangkan ketika anak berumur tujuh tahun jarang sekali ada yang mengatakan bahwa temannya ada yang laian jenis. Perbedaan kecerdasan emosional antara anak laki-laki dan perempuan juga disebabkan karena pola didikan yang digunakan dibedakan oleh orang tua. Pada umumnya, orang tua membahas emosi lebih banyak dengan anak perempuannya dari pada dengan anak laki-lakinya.

Leslie Brody dan Judith Hall meringkas penelitian tentang perbedaan-perbedaan emosi antara pria dan wanita, menyebutkan bahwa karena anak perempuan lebih cepat terampil berbahasa dari pada anak laki-laki, karena itu perempuan lebih berpengalaman dalam mengutarakan perasaannya dan lebih cakap dari pada anak laki-laki dalam memanfaatkan kata-kata untuk menjelajahi dan untuk menggantikan reaksi-reaksi emosional seperti perkelahian fisik. Sebaliknya anak laki-laki verbalisasinya ditumpulkan,

---

<sup>19</sup> Martini Jamaris, *Op.Cit*, hlm. 109

sebagian besar tampaknya kurang peka akan keadaan emosinya dalam dirinya sendiri maupun orang lain.<sup>20</sup>

Adapun yang dimaksud dengan kecerdasan emosional dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk membina hubungan, mengenali emosi orang lain, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi diri dan mengelola emosi.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

Penelitian Dwi Anita Apriani yang meneliti mengenai Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia *Play Group* yang hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar tidak ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang datang dari dirinya ataupun simulasi-simulasi yang datang dari lingkungan, akan tetapi merupakan interaksi timbal balik dari determinan-determinan individu dan determinan-determinan lingkungan.<sup>21</sup>

Penelitian Riyan Rosal Yosma Oktapyanto yang meneliti mengenai Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini adalah Model simulasi dalam konteks model pembelajaran sosial sangat efektif digunakan jika guru menghendaki agar siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam dunia sosial dan memecahkan dilema atau masalah dengan bantuan kelompok.<sup>22</sup>

Penelitian Indah Aminatuz Zuhriyyah yang meneliti mengenai Aplikasi Model *Role Playing* Sebagai Upaya Pembelajaran Nilai dalam Pendidikan IPS SD/MI. Hasil dari penelitian ini adalah sesuatu yang perlu

---

<sup>20</sup>Goleman, *Op.Cit*, hlm:183-184. Lihat juga Rachmadiarti, dkk, *Pembelajaran Active Learning*, Surabaya: University Press UNESA, 2000, hlm. 53

<sup>21</sup> Dwi Anita Alfiani, Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group, *Jurnal FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2011, diakses melalui internet, pada hari Senin, tanggal 1 Januari 2018, pukul 20.00 WIB.

<sup>22</sup> Riyan Rosal Yosma Oktapyanto, Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Jurnal SDN Ciparay 01 Kabupaten Bandung*, 2016, diakses melalui internet, pada hari Senin, tanggal 1 Januari 2018, pukul 20.00 WIB.

diperhatikan siswa dan guru dalam bermain peran ini adalah kesadaran bahwa mereka sedang belajar. Dalam kesadaran ini haruslah terdapat dua hal yang perlu mendapatkan kesadaran yang sungguh-sungguh. Pertama, dalam suatu proses belajar melalui bermain peran haruslah ada kesediaan untuk memahami dan mempelajari nilai yang dianut orang lain. Kedua, mereka harus sadar bahwa temannya yang sedang bermain peran itu bukanlah musuhnya. Oleh karena itu, jika suatu proses belajar bermain peran sudah selesai, guru harus mengingatkan siswa agar mereka tetap bersahabat seperti biasa.<sup>23</sup>

Penelitian Luvira Nilam Sari, yang melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kecerdasan Linguistik-Verbal Anak Kelompok TK Aisiyah 3 Surabaya. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) sangat berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak TK A Aisiyah 3 Surabaya.<sup>24</sup>

Penelitian Diyanti Jati Pratiwi, yang melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Sosio-Emosional Siswa Kelas V SDN Lidah Kulon I Surabaya. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil observasi kecerdasan sosio-emosional siswa kelas V SDN Lidah Kulon I Surabaya yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.<sup>25</sup>

Perbandingan dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

---

<sup>23</sup> Indah Aminatuz Zuhriyyah, Aplikasi Model *Role Playing* Sebagai Upaya Pembelajaran Nilai Dalam Pendidikan IPS SD/MI, *Jurnal UIN Malang*, 2009, diakses melalui internet, pada hari senin, tanggal 1 januari 2018, pukul 20.00 WIB.

<sup>24</sup> Luvira Nilam Sari M, Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kecerdasan Linguistik-Verbal Anak Kelompok TK Aisiyah 3 Surabaya, *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 2009, diakses melalui internet, pada hari senin, tanggal 1 januari 2018, pukul 20.00 WIB.

<sup>25</sup> Diyanti Jati Pratiwi, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Sosio-Emosional Siswa Kelas V SDN Lidah Kulon I Surabaya, *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 2010, diakses melalui internet, pada hari senin, tanggal 1 januari 2018, pukul 20.00 WIB.

**Tabel 2.1**  
**Tabel Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu**

Penulis/ Komponen	Judul Penelitian	Lokasi Penelitian	Metode Dan Alat Penelitian	Kesimpulan Penelitian
Anita Apriani (2012)	Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group	PGMI FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon	Studi Literatur, Observasi dan implementasi	hasil belajar tidak ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang datang dari dirinya ataupun simulasi-simulasi yang datang dari lingkungan, akan tetapi merupakan interaksi timbal balik dari determinan-determinan individu dan determinan-determinan lingkungan.
Riyamrosal Yosma Oktapyanto (2016)	Penerapan Model Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar	SDN Ciparay 01 Kabupaten Bandung	Studi literatur	Model simulasi dalam konteks model pembelajaran sosial sangat efektif digunakan jika guru menghendaki agar siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam dunia sosial dan memecahkan dilema atau masalah dengan bantuan kelompok
Indah Aminatuz Zuhriyyah (2009)	Aplikasi Model <i>Role Playing</i> Sebagai Upaya Pembelajaran Nilai Dalam Pendidikan Ips SD/MI	Fakultas Tarbiyah UIN Malang	Studi Literatur , Observasi dan implementasi	terdapat dua hal yang perlu mendapatkan kesadaran yang sungguh-sungguh. Yaitu ada kesediaan untuk memahami dan mempelajari nilai yang dianut orang lain dan sadar bahwa temannya yang sedang bermain peran itu bukanlah musuhnya
Luvira Nilam Sari M (2014)	Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) Terhadap Kecerdasan Linguistik- Verbal Anak Kelompok	Tk Aisiyah 3 Surabaya	Studi Literatur, Observasi dan implementasi	Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ( <i>Role Playing</i> ) sangat berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak TK A Aisiyah 3 Surabaya

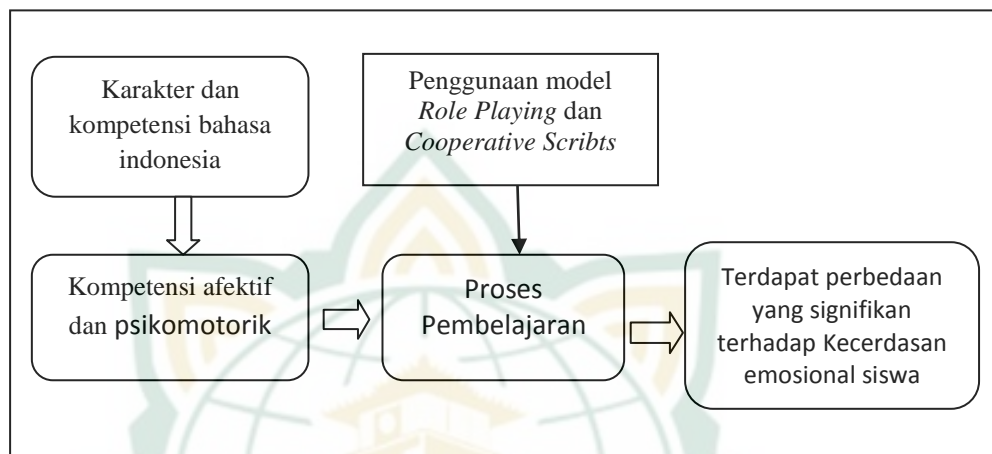
Penulis/ Komponen	Judul Penelitian	Lokasi Penelitian	Metode Dan Alat Penelitian	Kesimpulan Penelitian
Diyanti Jati Pratiwi (2015)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Kecerdasan Sosio- Emosional	SDN Lidah Kulon I Surabaya	pre- experimental design observasi dan dokumentasi.	bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil observasi kecerdasan sosio-emosional siswa kelas V SDN Lidah Kulon I Surabaya
Penulis	Eksperimentasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> dan <i>Cooperative Scribts</i> Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat	Kecamatan Bonang Kabupaten Demak	Eksperimen, angket, wawancara	Belum dilakukan penelitian

### C. Kerangka Berpikir

Perbaikan pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah sangat perlu dilakukan. Mengingat tingginya kasus yang berorientasi pada gejolak emosi terjadi pada anak di usia sekolah dasar, seperti kasus kriminal dan tragedi bunuh diri yang dilakukan anak usia sekolah dasar, kasus tersebut menunjukkan tingkat kecerdasan emosional anak yang rendah.

Perbaikan pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran secara tepat, yaitu model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang aktif dan inovatif adalah model pembelajaran *Role playing* dan *Cooperative Scribts* merupakan sebagian model pembelajaran yang dapat mewujudkan tercapainya kecerdasan emosional yang diinginkan.

Berawal dari pemaparan di atas, maka dapat dikemukakan kerangka berpikir, adapun kerangka berpikirnya sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir**

Gambar tersebut diatas menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Indonesia lebih kuat pada ranah afektif dan psikomotorik. Jika disampaikan dengan model pembelajaran *Role Playing* dan *Cooperative Scribts*, dimana kedua model tersebut menawarkan situasi yang memungkinkan interaksi siswa dengan lingkungan sekitar akan dapat memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa.