

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskriptif Teori

1. Metode *Role Playing* (Bermain Peran) sebagai pembelajaran dikelas.

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode merupakan tingkat penerapan teori-teori yang ada pada tingkat pendekatan. Penerapan dilakukan dengan cara melakukan pemilihan keterampilan khusus yang akan dibelajarkan, materi yang akan diajarkan, sistematika urutannya. Metode pembelajaran adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan sesuai dengan yang dikehendaki.¹

Metode adalah sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di dalam pengajaran bahasa, metode digunakan untuk menyatakan kerangka yang menyeluruh tentang proses pembelajaran atau pembelajaran. Proses itu tersusun dalam rangkaian kegiatan yang sistematis, tumbuh dari pendekatan yang digunakan sebagai landasan.² Atau dengan kata lain metode adalah keseluruhan rencana dalam mempersentasikan bahasa yang sistematis yang tidak ada bagian yang berlawanan, dan semua bagiannya berdasarkan pada pendekatan yang dipilih.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaiannya itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang

¹.Murtono, “Merencanakan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif”, (Jakarta : Wade Group, 2017), 27.

² Iskandarwassid, Dadang Sunendar, “Strategi Pembelajaran Bahasa”, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), 41

digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian metode pembelajaran alat untuk menciptakan proses belajar-mengajar.³

Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Tugas guru dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kemauan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar terciptanya suasana belajar secara wajar dengan penuh kegembiraan, dan mengadakan pembatasan positif terhadap dirinya sebagai seorang guru. Jadi, metode pembelajaran merupakan salah satu faktor atau komponen pendidikan yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran.

Pembelajaran dikelas pastinya terdapat beberapa metode pembelajaran agar menunjang tujuan pembelajaran dikelas. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu metode pembelajaran yang cukup menarik untuk siswa-siswi yang sifatnya kurang aktif, sehingga akan menjadi lebih hidup dalam pembelajaran, yakni metode pembelajaran *role playing (bermain peran)* dikelas.

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaanya

³. Hamdani, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Bandung : CV Pustaka Setia,2011), 80.

tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.⁴

Metode bermain peran adalah cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan. Metode bermain peran (*Role Playing*) lebih mengutamakan kepada pengalaman yang didapatisiswa setelah proses belajar selesai.⁵

Menurut Zainal Aqib, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Menurut Roestiyah metode *role playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu. Menurut Wina Sanjaya, metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa

⁴ Ismawati Alidha Nurhasanah, Asep Sujana, Ali Sudin, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”, jurnal Pena Ilmiah, Vol 1, No 1 (2016) : 613.

⁵ Riry Hardiyana, “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Dalam Pembelajaran Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA NEGERI 3 BUKITINGGI dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*): 153.

aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.⁶

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran menggunakan pendekatan scientific. Menurut Kemendikbud pendekatan *scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami, berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak tergantung pada informasi searah dari guru.⁷

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran di dikelas/pertemuan, yang kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.⁸

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Mansyur kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. Role playing dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan

⁶ Ernani, Ahmad Syarifuddin, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”, jurnal Ilmiah PGMI, Vol 2, No 1, (2016): 31.

⁷ Dita Tricandria Ningsih, Mugiadi, Herman Tarigan, “Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar”, Jurnal Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung (2014) :1.

⁸ Muhammad Fathurrohman, “Model- Model Pembelajaran Inovatif”, (Yogyakarta : AR-Ruzz Media, 2015), 94.

pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa.⁹

Penerapan metode *role playing* bertujuan memfasilitasi siswa agar belajar dengan aktif melalui bermain peran, dengan kelebihan yang dimiliki metode *role playing* maka menimbulkan suasana kelas menjadi seru dan aktif, serta memberikan pengalaman yang berbeda. Pada metode bermain peran (*roleplaying*), siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan memerankan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan mereka akan mengatasi setiap kasus yang terjadi dari peran yang dimainkan, sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsep dari materi yang mereka pelajari.¹⁰

Metode *role playing* bisa dilakukan dengan membagikan kartu yang berisi nama-nama yang akan diperankan oleh siswa sesuai dengan materi pembelajaran. Guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan peran tersebut yang mengarah pada penyelesaian tugas.¹¹

Berdasarkan yang kita ketahui metode *role playing* biasanya dilakukan dalam bentuk pembelajaran kelompok. Metode *role playing* merupakan kategori model pembelajaran interaksi sosial, kategori model ini menekankan relasi individu dengan masyarakat dan orang lain. Sasaran utamanya adalah untuk membantu siswa belajar bekerja sama, mengidentifikasi dan

⁹Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”, 614.

¹⁰Riry Mardiyana, “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Dalam Pembelajaran Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA NEGERI 3 BUKITINGGI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing): 152.

¹¹Titin Irawati, “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dengan Scramble Picture Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Writing Siswa Di MI Darul Falah Kudus (Skripsi, IAIN KUDUS, 2018):16.

menyelesaikan masalah, baik yang sifatnya akademik maupun sosial.¹²

Langkah-langkah Menggunakan Metode Role Playing (Bermain Peran).

- 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya masing- masing 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang suda ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesi dipentaskna, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup.¹³

b. Faktor-Faktor Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)

Role play berdasarkan pada tiga faktor utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

- 1) Mengambil peran (Role, Taking), yaitu tekanan ekspetasi-ekspetasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada

¹² Miftahul Huda, “*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu- Isu Metodis dan Paradigmatik*”, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar,2013),109.

¹³ Muhammad Fathurrohman, “*Model- Model Pembelajaran Inovatif*”, (Yogyakarta : AR-Ruzz Media,2015), 94-95.

hubungan keluarga, berdasar tugas jabatan dalam situasi-situasi sosial.

- 2) Membuat peran (Role Making), yaitu: kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar-menawar peran (Role negotiation, yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasi dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam hambatan interaksi sosial.¹⁴

Menurut Mulyasa ada empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sesuai dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut adalah:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk melihat analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- 2) Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin kepada orang lain, mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antar bermain peran dalam konteks pembelajaran dalam psikodrama. Bermain peran

¹⁴ Hisyam Zaini,dkk, “*Strategi Pembelajaran Aktif*”, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani,2008),98.

dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran, sedangkan dalam psikodrama pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama.

- 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidk selalu datang daro orang-orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
- 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan, dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.¹⁵

c. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) :

- 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat, dan menghayati ini cerita yang harus diperankan.
- 2) Siswa akan dilatih berinisiatif dan berkreasi.
- 3) Kegiatan ini menyenangkan, sehingga siswa wajar akan terdorong untuk berpartisipasi.

¹⁵ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, 44-45

- 4) Kerja sama antar pemain akan ditumbuhkan dan dibina sebaik mungkin, sehingga interaksi siswa terjadi dengan baik.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan berbagi tanggung jawab yang sesama.
- 6) Memvisualisasikan hal-hal yang abstrak.
- 7) Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat analisa proses.
- 8) Menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang termotivasi.
- 9) Bakat yang ada pada diri siswa dapat dipupuk, sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni drama di sekolah.

d. Kekurangan Metode *role playing*

- 1) Sebagian besar siswa yang tidak bermain peran dapat menjadi kurang aktif, dengan itu siswa mempersiapkan diri untuk bermain peran yang ditugaskan oleh guru dengan memotivasi siswa dengan suatu penilaian sehingga siswa aktif dan serius menjalankannya.
- 2) Banyak memakan waktu, baik persiapan dalam rangka memahami isi maupun pada pelaksanaan pertunjukkan. Maka guru memotivasi siswa yaitu dengan memberikan suatu penegasan agar serius dalam melakukan kegiatan tersebut.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, dengan itu dapat menggunakan ruangan lain seperti aula, tapi dengan ruangan kelas siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pelajaran dan model yang digunakan.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan penonton yang kadang bertepuk tangan, tertawa dan lain sebagainya. Maka guru memberikan batasan siswa dalam memberikan suport tersebut dengan alasan dapat mengganggu kelas lain.

- 5) Menuntut imajinasi siswa dan guru, dengan begitu siswa dapat sepenuhnya mengerti dan memahami suatu materi dengan model tersebut.

e. Solusi Mengatasi Kekurangan/ Kelemahan Metode Role Playing

Usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode bermain peran (*role playing*) adalah:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan bermain peran (*role playing*) siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada dimasyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang berperan, sedangkan siswa yang menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang *urgen* sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah tersebut.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan saat adegan berlangsung.
- 4) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia, oleh karena itu, harus diusahakan agar para pemain berbicara melakukan gerakan sesuai dengan naskah cerita atau materi pelajaran dan tidak keluar dari peran yang didapatkannya.¹⁶

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipilih dalam penelitian ini karena dalam metode ini siswa menjadi pusat perhatian dalam proses

¹⁶ Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 1, No. 1, Januari 2015, 56-57.

pembelajaran. Siswa terlibat langsung dalam peran yang dimainkannya dan mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Keterlibatan siswa secara langsung tersebut diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam aktivitas belajar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Dengan menggunakan metode ini juga diharapkan tujuan akhir pembelajaran yang telah ditetapkan guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat tercapai.

2. Metode Demonstrasi Guru sebagai Pembelajaran Di Kelas.

a. Pengertian Metode Demonstrasi Guru

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan lisan dari guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran yang lebih konkret. Dalam strategi pembelajaran demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.¹⁷

Metode demonstrasi adalah suatu metode dimana seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau siswa memperlihatkan kepada seluruh kelas tentang suatu proses, memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Metode ini digunakan agar siswa lebih paham

¹⁷. Wina Sanjaya, *“Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan”*,152.

terhadap materi yang dijelaskan karena menggunakan alat peraga dan menggunakan visualisasi yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami.¹⁸

Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan pada seluruh kelas tentang suatu proses atau suatu kaifiyah melakukan sesuatu. Metode demonstrasi merupakan metode yang sangat efektif sebab membantu anak didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta yang benar. Metode ini dapat diterapkan dalam pelajaran fiqh, khususnya yang terkait dengan materi keterampilan seperti mata pelajaran fiqh.¹⁹

Djamarah mengatakan manfaat penggunaan metode demonstrasi yaitu;

- 1) Demonstrasi dapat menghidupkan pembelajaran.
- 2) Demonstrasi dapat mengaitkan antara teori dengan peristiwa alam dalam lingkungan kita.
- 3) Apabila dilaksanakan dengan tepat, maka demonstrasi dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa.
- 4) Demonstrasi dapat mendorong motivasi siswa.
- 5) Demonstrasi dan hasilnya seringkali lebih mudah teringat dari pada bahasa dalam buku pegangan atau penjelasan guru.²⁰

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Metode Demonstrasi

Untuk mengetahui bagaiman peran pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan

¹⁸ Hellen Fellysia Yanceruma, Latifah Nur Cahyani, Fajar Kawuryan, "Pengaruh Metode Belajar Model Demontrasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa", Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus (2017): 114.

¹⁹ Ema Amalia, Ibrahim, " Efektivitas Pembelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Desa Penggaga-Muba", JIP Jurnal PGMI, Vol 3, No 1, (2017): 103.

²⁰ Hellen Fellysia Yanceruma, Latifah Nur Cahyani, Fajar Kawuryan, "Pengaruh Metode Belajar Model Demontrasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa" 114.-115.

perkembangan anak tentunya para orang tua atau pendidik harus mengetahui cara atau metode yang tepat dipakai. Meskipun metode yang digunakan adalah bermain maka tidak salah bagi pendidik karena bermain adalah salah satu hal yang akan memicu atau memancing kinerja anak atau motorik anak agar mampu dioptimalkan dengan baik dan terarah.

Sebagai salah satu cara, metode tidaklah berdiri sendiri akan tetapi dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Guru akan memilih metode yang sesuai dan tepat dengan situasi dengan kondisi yang memungkinkan metode tersebut berjalan dengan baik. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi demostntrasi diantaranya adalah:

1) Anak didik

Anak didik adalah manusia berpotensi yang sedang melakukan atau menuntut ilmu disekolah atau lembaga pendidikan lainnya, gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya, perbedaan individual anak didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis, mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran yang sebaiknya guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2) Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap proses kegiatan belajar mengajar. Tujuan dalam pendidikan dan pengajaran ada 4 jenis tujuan pendidikan diantaranya ialah: tujuan intrusional, tujuan kurikuler, tujuan intitusional dan tujuan pendidikan nasional. Metode yang digunakan guru harus sejalan dengan taraf kemampuan peserta didik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3) Situasi

Situasi belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari kehari. Guru harus memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan situasi yang telah diciptakannya.

4) Fasilitas

Fasilitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran. Fasilitas adalah perlengkapan yang menunjang untuk proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal.

5) Pendidik/Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda. Latar pendidikan guru diakui oleh kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode.²¹

c. Langkah-langkah menggunakan metode demonstrasi sebagai berikut :²²

1) Tahap Persiapan

(a) Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses demonstrasi berakhir. Tujuan ini meliputi beberapa aspek, seperti aspek pengetahuan, sikap atau keterampilan tertentu.

(b) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan. Garis-garis besar langkah demonstrasi diperlukan sebagai panduan untuk menghindari kegagalan.

²¹ Syaiful Djamarah, "*Guru dan Anak Didik Dalam Interaktif Edukatif*", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), 89.

²² Wina Sanjaya, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*", 153-154.

- (c) Lakukan uji coba demonstrasi. Uji coba meliputi segala peralatan yang diperlukan.
- 2) Tahap Pelaksanaan
- Langkah pembukaan sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, di antaranya:
- (a) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
 - (b) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
 - (c) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa. Misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi .
- 3) Langkah pelaksanaan demonstrasi
- (a) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik memerhatikan demonstrasi.
 - (b) Ciptakan suasana yang menyejukan dengan menghindari suasana yang menegankan
 - (c) Yakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.
 - (d) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi.
- 4) Langkah mengakhiri demonstrasi
- Apabila demonstrasi selesai dilakukan proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu atau tidak.

Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi:²³

Sebagai suatu metode pembelajaran demonstrasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya :

- 1) Melalui demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memerhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- 3) Dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

Disamping beberapa kelebihan, metode demonstrasi juga mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya:²⁴

- 1) Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga metode ini tidak efektif lagi. Bahkan sering terjadi untuk menghasilkan pertunjukan suatu proses tertentu, guru harus beberapa kali mencobanya terlebih dahulu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak.
- 2) Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai berarti penggunaan metode ini memerlukan

²³. Wina Sanjaya, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*", 153.

²⁴. Wina Sanjaya, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*", 153

pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.

- 3) Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Disamping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa.

Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan penting dalam pendidikan formal pada umumnya karena bagi peserta didik guru sering dijadikan tokoh teladan, bahkan menjadi tokoh identifikasi diri. Oleh karena itu, guru seyogyanya memiliki perilaku dan kompetensi yang memadai untuk mengembangkan peserta didik secara utuh. Untuk melaksanakan tugasnya secara baik sesuai dengan profesi yang dimilikinya, guru perlu menguasai berbagai hal terutama kompetensi kepribadian, sosial dan profesional.²⁵

Seorang guru harus bisa membimbing, mengarahkan, dan menciptakan kondisi belajar siswa. Guru adalah variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pengajaran. Hal ini karena guru adalah sutradara sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif (intelektual), seperti penguasaan bahan, bidang sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan

²⁵ Djama'an Satori,dkk, *Profesi Keguruan*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,2013), 2.2.

mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran yang, menilai hasil belajar siswa, dan lain-lain.²⁶

Guru yang baik perlu mempunyai otonomi dalam melakukan penilaian profesional, sehingga sesungguhnya, ia tidak perlu diberitahu apa yang harus dia kerjakan. Dilihat dari segi praktik pembelajaran dikelas, gurulah yang paling banyak pengalaman. Guru yang paling tahu, kapan sesuatu harus dimunculkan dan kapan harus dicegah. Selanjutnya, interaksi guru-siswa menghasilkan pembelajaran yang efektif tidak didasarkan pada perilaku mengajar yang standart, tetapi pada perilaku mengajar yang unik yang didasarkan berbagai situasi dan kondisi, terutama karakteristik siswa. Guru tidak dapat melayani semua siswa dengan cara yang sama karena setiap siswa mempunyai keunikan tersendiri, dan gurulah yang paling tahu tentang keunikan ini.²⁷

Menyadari begitu pentingnya metode, tugas guru sebagai fasilitator berkewajiban dapat menggunakan cara atau teknik penyampaian pesan kepada siswa dengan tepat. Dengan kerangka inilah guru bisa berharap tujuan pesan yang hendak disampaikannya kepada peserta didik dapat tercapai maksimal. Bahkan, sukses tidaknya interaksi guru dengan siswa sangat dipengaruhi dan ditentukan oleh metode. Setelah mengetahui apresiasi guru terhadap penggunaan metode, selanjutnya pada bagian bagaimana seberapa jauh aktivitas guru dalam

²⁶ Hamdhani, "Strategi Belajar Mengajar", 79.

²⁷ Igak Wardhai, Kuswaya Wihardit, "Penelitian Tindakan Kelas", (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka,2013), 1.12-1.13.

mengembangkan metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan sebuah suasana yang menarik dan menyenangkan berarti harus menyentuh pada persoalan *performant* atau kepribadian yang ada pada pribadi guru. Oleh karena itu, agar tidak kehilangan *performentnya*, maka upaya untuk meningkatkan perkembangan metode mutlak diperlukan oleh seorang guru.²⁸

Demonstrasi yang efektif mempunyai prosedur atau tata cara dalam penerapannya. Huda menyatakan bahwa pelaksanaan demonstrasi yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- 1) Memulai demonstrasi dengan menarik perhatian siswa.
- 2) Mengingat pokok-pokok materi yang didemonstrasikan agar dapat mencapai sasaran tanpa membuat siswa kebingungan.
- 3) Memperhatikan keadaan siswa, metode demonstrasi membutuhkan suasana kelas yang tenang untuk dapat diperhatikan oleh siswa.
- 4) Mendemonstrasikan pada siswa secara perlahan dan jelas.
- 5) Mengulang selangkah demi selangkah dan menjelaskan alasan setiap langkah.
- 6) Memebrikan kesempatan siswa untuk aktif memikirkan lebih lanjut apa yang dilihat dan didengarnya dalam bentuk mengajukan pertanyaan.

²⁸ H. Ahmad Afan Zaini, “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Metode Pembelajaran”, Jurnal Ummul Quta, Vol III, No 2, (2013): 41-43.

- 7) Menugaskan pada siswa untuk membuat kesimpulan hasil demonstrasi.²⁹

e. Solusi Mengatasi Kekurangan Metode Demonstrasi

- 1) Tentukan terlebih dahulu hasil yang ingin dicapai dalam pertemuan pembelajaran.
- 2) Guru mengarahkan demonstrasi itu sedemikian rupa sehingga murid-murid memperoleh pengertian dan gambaran yang benar, pembentukan sikap dan kecakapan praktis.
- 3) Pilih dan kumpulkan alat-alat demonstrasi yang akan dilaksanakan.
- 4) Usahakan agar seluruh murid dapat mengikuti pelaksanaan demonstrasi itu sehingga memperoleh pengertian dan pemahaman yang sama.
- 5) Berikan pengertian yang sejelas-jelasnya tentang landasan teori yang didemonstrasikan. Hindari pemakaian istilah yang tidak dipahami murid.
- 6) Sedapat mungkin bahan pelajaran yang didemonstrasikan adalah hal-hal yang bersifat praktis dan berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilaksanakan.³⁰

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar berasal dari kata aktif yang artinya rajin atau giat, kemudian kata tersebut mendapat awalan kata “ke” dan akhiran sehingga berbunyi keaktifan atau kegiatan.³¹ Keaktifan terdiri dari keaktifan jasmani dan rohani yang

²⁹ Huda, “*Panduan Pembelajaran dan Aplikasi Pembelajaran*”, (Jakarta : Ghalia Indonesia,2013),115.

³⁰ Syaiful Sanggala, “*Konsep dan Makna Pembelajaran*”, (Bandung: Alfabeta,2011),212.

³¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan , “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, Depdiknas, Jakarta, 1994, 759.

meliputi keaktifan inder, akal, ingatan, serta emosi. Keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai salah satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya keterlibatan dalam bentuk fisik seperti duduk melingkar, mengerjakan atau melakukan sesuatu, akan tetapi juga dalam bentuk analisis, analogi, komparasi, penghayatan yang merupakan keterlibatan siswa dalam hal psikis dan emosi. Terwujudnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada tingkah laku yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar, antara lain :

- a. Keinginan dan keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- d. Kebebasan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru atau pihak lainnya.³²

Tercapainya kompetensi siswa dalam proses belajar mengajar merupakan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan ini bisa dilihat dari indikator yaitu keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Indikator keaktifan diantaranya siswa antusias dalam pembelajaran, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan membuat hasil pekerjaanya didepan kelas. Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran sangat dominan. Keaktifan

³² Hellen Fellysia Yanceruma, Latifah Nur Cahyani, Fajar Kawuryan, "Pengaruh Metode Belajar Model Demonstrasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa" 112-113.

siswa selama proses belajar tergantung pada interaksi siswa dengan lingkungannya.³³

Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran akan tetapi penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.³⁴

Dengan belajar seseorang dapat ilmu pengetahuan yang tidak diketahuinya. Belajar dapat juga membuat pola pikir dan perilaku seseorang berubah menjadi lebih baik, karena seorang mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru. Menurut para ahli, Djamarah mendefinisikan belajar merupakan bukanlah proses dalam kehampaan tidak pula sepi dari berbagai kativitas, tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas, tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya.³⁵

Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran sangat dominan. Keaktifan siswa dengan lingkungannya. Sebagaimana dikemukakan T. Raka Joni dalam Sudjana, “ Peristiwa belajar terjadi apabila subjek

³³ Riry Mardiyani, “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi MATERI jurnal Penyesuaian Pada siswa Kelas IX IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing), 151-152.

³⁴ Hamdhani, “Strategi Belajar Mengajar , 20.

³⁵ Djamarah dan Syaiful Bahri, 2015, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rhineka Cipta), 18.

didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru”.³⁶

Siswa atau peserta didik sebagai orang belajar merupakan subjek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, pengajar harus memperhatikan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik itu diantara lain sebagai berikut :³⁷

a. *Kematangan mental dan kecakapan intelektual*

Tingkat kematangan mental dan kecakapan intelektual peserta didik sangat mempengaruhi strategi yang akan digunakan. masing-masing peserta didik memiliki kematangan mental dan kecakapan intelektual yang berbeda. Oleh karena itu strategi yang digunakan harus benar-benar bermanfaat sesuai dengan tingkat kematangan mental dan kecakapan intelektual. Bila peserta didik telah matang secara mental dan cakap secara intelektual untuk belajar bahasa, dengan strategi pembelajaran apapun, peserta didik tersebut akan mudah mengikuti pembelajarannya.

b. *Kondisi fisik dan kecakapan psikomotorik*

Kondisi fisik merupakan faktor yang mempengaruhi pemilihan strategi pembelajaran. Demikian pula, kecakapan psikomotorik yang dimiliki peserta didik. Kecakapan psikomotorik menyangkut gerakan-gerakan jasmani, seperti kekuatan, kecepatan, koordinasi, dan fleksibilitas. Suatu strategi pembelajaran digunakan bila sesuai dengan kondisi fisik dan kecakapan psikomotorik peserta didik. Tidak semua strategi cocok

³⁶ Sudjana, Nana, 2008, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo Offset), 25.

³⁷ Iskandarwassid, Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, , 169-170.

digunakan untuk suatu kondisi. Pengajar harus benar-benar memperhatikan keadaan.

c. *Umur*

Umur merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran bahasa untuk umur 6-12 tahun tentu akan berbeda dengan penggunaan strategi untuk peserta didik yang berumur 15-17 tahun, demikian seterusnya. Hal ini kaitanya dengan tugas-tugas perkembangan belajar peserta didik.

d. *Jenis Kelamin*

Meskipun secara prinsip antara peserta didik perempuan dan laki-laki tidak terdapat perbedaan, namun dalam hal-hal tertentu terdapat perbedaan, misalnya minat, cara belajar, kebiasaan, kecakapan, psikomotorik, dan perhatian. Jenis kelamin merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran yang dipakai, terutama dalam kelas-kelas yang heterogen

b. Faktor-faktor keaktifan belajar siswa

Hamalik mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah :

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi ; motivasi, minat dan perhatian, sikap kebiasaan siswa, ketekunan, sosial ekonomi.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang bersal dari luar diri siswa meliputi ; (1). Sekolah; kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah (2) masyarakat ; keluarga, teman bergaul serta bentuk kehidupan masyarakat sekitar.³⁸

³⁸ Hellen Fellysia Yanceruma, Latifah Nur Cahyani, Fajar Kawuryan, "Pengaruh Metode Belajar Model Demontrasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa" 113.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu guru dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah :

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
3. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
5. Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik.
8. Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.³⁹

c. Aspek-aspek keaktifan belajar siswa

Ahmadi dan Supriyono menyatakan bahwa aspek-aspek keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran yaitu:(1) keberanian; keberanian ini merujuk pada keberanian siswa dalam menampilkan minat, kebutuhan, dan permasalahannya dalam proses belajar (2) berpartisipasi; partisipasi pembelajaran yang aktif,

³⁹Euis Karwati, “ *Manajemen Kelas Classroom Management*”, 154.

kreatif dan menyenangkan. (3) kreativitas belajar, kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Dan (4) kemandirian belajar; kemandirian didorong dalam pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan mengatur diri untuk mencapai hasil yang optimal.⁴⁰

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan itu ada secara langsung seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lain sebagainya.⁴¹

Keaktifan berasal dari kata “aktif” yang artinya selalu berusaha, bekerja, dan belajar dengan sungguh-sungguh supaya dapat kemajuan/prestasi yang gemilang. Menurut Dimiyati keaktifan siswa dalam aktivitas pembelajaran mengambil beraneka ragam bentuk aktivitas dari aktivitas fisik samapai aktivitas psikis. Aktivitas fisik yang dapat diamati diantaranya dalam bentuk aktivitas membaca, menulism, mendengar dan memperagakan.⁴²

Paul D. Dierich menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat diklasifikasikan kedalam delapan kelompok, antara lain :

1. Visual : membaca melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

⁴⁰ Euis Karwati, *Manajemen Kelas Classroom Management*, 113.

⁴¹ Rahmadika Rizka, “Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA AL-Hikmah Bandar Lampung”(Skrispsi, UIN Raden Intan Lampung,2018):19.

⁴² Dimiyati, Mudjiono, “*Belajar dan Pembelajaran*”.(Jakarta : Rhineka Cipta,2013). 114.

2. Lisan : mengemukakan suatu fakta atau prinsip, berhubungan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Menulis : menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
5. Menggambar : menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola.
6. Metrik : melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari dan berkebun.
7. Mental : merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan, serta membuat keputusan.⁴³

4. Mata Pelajaran Fiqih di MTs

Menurut ulama, fiqih adalah ilmu untuk mengetahui hukum-hukum *syara'* yang diambil dari dalil-dalil secara tafshiliyah.⁴⁴ Menurut istilah yang digunakan para ahli Fiqih (*Fuqaha*), Fiqih merupakan ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersumber pada Al-Qur'an, As-Sunnah dan dari dalil-dalil terperinci.⁴⁵ Menurut sulaiman rasjid hukum islam itu ada lima: a). Wajib yaitu perintah yang mesti dikerjakan. b). Sunat yaitu anjuran, jika dikerjakan dapat pahala, jika tidak

⁴³ Euis Kaewati, " *Manajemen Kelas Classroom Management* ", 153.

⁴⁴ Hasbiyallah, " *Fiqh dan Ushul Fiqh* ", (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), 1.

⁴⁵ Dzakiyah Drajat, " *Metode khusus pengajaran agama Islam* " (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 78.

dikerjakan tidak berdosa. c). Haram yaitu larangan keras, kalau dikerjakan berdosa jika tidak dikerjakan (ditinggalkan) mendapat pahala. d). Makruh yaitu sesuatu yang boleh dikerjakan dan boleh pula ditinggalkan, kalau dikerjakan, tidak berpahala dan tidak pula berdosa, kalau ditinggalkan, tidak berpahala dan tidak pula berdosa.⁴⁶

Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga muslim yang selalu taat menjalankan syariat islam secara *kaffah* (sempurna). Pembelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat :⁴⁷

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqh ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Ruang lingkup fiqh di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antar hubungan manusia.

Dengan Allah Swt dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup

⁴⁶ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, (Jakarta : Sinar Baru Algensindo, 2016), 1.

⁴⁷ Kemenag Nomor 000912 tahun 2013, *Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab*, (Malang : Telaah Tim Ahli,2013), 43.

mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi :⁴⁸

- a. Aspek fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tata cara taharah, salat fardhu, salat sunnah, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan aqidah, makanan, perawatan jenazah dan ziarah kubur.
- b. Aspek fiqih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qirad, riba, pinjam meminjam, utag piutang, gadai, dan *borg* serta upah.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan judul yang sama akan tetapi peneliti mendapatkan suatu karya yang ada relevansinya hampir sama dengan judul penelitian ini. Adapun karya tersebut antara lain:

1. Skripsi disusun oleh Rahmadania Rizka Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul: *“Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada pembelajaran Akidah Akhlak di MA AL-Hikmah Bandar Lampung Tahun 2018.* Dalam skripsi ini tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran Think Talk Write (TTW) dengan keaktifan belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian uji hipotesis uji-t keaktifan belajar (KB) diperoleh hasil perhitungan uji-t yang memiliki t-hitung = 2.728 dan t-tabel = 2.002. Berdasarkan perhitungan tersebut terlihat bahwa t-hitung > t-tabel, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak sehingga H₁ diterima artinya siswa memperoleh model pembelajaran *think talk write (ttw)* lebih baik dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori (metode ceramah), terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran akidah

⁴⁸ Kemenag Nomor 000912 tahun 2013, 46.

akhlak. Persamaan yang dikaji peneliti sama- sama meneliti tentang keaktifan belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel independen (bebas). Variabel dependen (bebas) dari penulis adalah meneliti tentang suatu metode *role playing dan demonstrasi guru*, sedangkan penelitian dari Rahmadania Rizka meneliti tentang metode model pembelajaran Think Talk Write (TTW). Dan hasil perhitungan yang diperoleh oleh peneliti yang memiliki F-hitung $13,230 > 3,17$ dengan hubungan korelasi antara X_1, X_1 dan Y sebesar 34,2 %.

2. Jurnal yang disusun oleh Riry Mardiyana Staff Pengajar di SMA 3 Bukittinggi yang berjudul "*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)*". Menyatakan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) telah mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian. Berdasarkan hasil pembahasan analisis yang telah dilakukan dalam jurnal ini terdapat peningkatan rata-rata presentase indikator keaktifan, pada tahap pra siklus hanya 39,71 % dengan kekurangan pada indikator pemahaman konsep dan interaksi siswa dengan guru, setelah dilakukan perbaikan dengan menggunakan metode bermain peran rata-rata presentase indikator keaktifan pada siklus I meningkat menjadi 65,50 % dengan pencapaian yang belum maksimal, maka dilanjutkan siklus II dengan hasil rata-rata presentase indikator meningkat menjadi 76,60 %. Dalam jurnal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara metode bermain peran dengan keaktifan dan hasil belajar siswa.⁴⁹ Persamaan yang dikaji peneliti sama-sama

⁴⁹ Riry Mardiyana, "*Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)*", 161.

meneliti tentang keaktifan siswa dan metode role playing, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel dependennya. variabel dependen penulis adalah satu variabel yaitu meneliti tentang keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian dari Riry Mardiyani menggunakan 2 variabel dependen yaitu keaktifan dan hasil belajar siswa. Dan hasil perhitungan yang diperoleh oleh peneliti yang memiliki F-hitung $13,230 > 3,17$ dengan hubungan korelasi antara X_1, X_1 dan Y sebesar $34,2\%$.

3. Jurnal yang disusun oleh Ernani Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang berjudul *“Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”*. Menyatakan bahwa hasil keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sebelum menggunakan metode role playing mendapat mean sebesar 39,9 dengan presentasi yang tergolong tinggi sebanyak 6 orang siswa (21,43%) kategori tinggi (nilai diatas 45) tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86 %), siswa yang termasuk dalam kategori sedang (nilai antara 35 sampai 45), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71 %), siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai dibawah 35). Sedangkan sesudah menggunakan metode role playing mendapat sebesar mean 81,96. Sedangkan presentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 9 orang siswa (32%), kategori tinggi (nilai patas 85), tergolong sudah (nilai antara 79 sampai 85). Dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%), siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai dibawah 79).⁵⁰ Dapat disimpulkan bahwa jurnal ini terdapat pengaruh yang signifikan antara

⁵⁰ Ernani, Ahmad Syarifuddin, *“Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”*, 39-40.

metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa. Persamaan yang dikaji peneliti sama-sama meneliti tentang keaktifan siswa dan metode role playing. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dependennya. Variabel penulis adalah meneliti tentang keaktifan belajar siswa, sedangkan penelitian dari Ernani yaitu tentang keterampilan berbicara siswa. Dan hasil perhitungan yang diperoleh oleh peneliti yang memiliki F-hitung $13,230 > 3,17$ dengan hubungan korelasi antara X_1, X_1 dan Y sebesar $34,2\%$,

4. Jurnal yang disusun oleh Hellen Fellysia Yanceruma, Latifah Nur Ahyani, Fajar Kawuryan, Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus yang berjudul “*Pengaruh Metode Belajar Model Demonstrasi Terhadap Keaktifan Belajar siswa*”, menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan keaktifan belajar siswa antara sebelum mendapat perlakuan metode demonstrasi dengan koefisien beda t sebesar $-1,537$ dengan p sebesar $0,147$ ($p > 0,05$) sehingga hipotesis yang berbunyi “adanya perbedaan keaktifan belajar siswa antara sebelum mendapat perlakuan metode demonstrasi dengan sesudah mendapatkan perlakuan metode demonstrasi” dinyatakan ditolak.⁵¹ Persamaan yang dikaji peneliti sama-sama meneliti tentang metode demonstrasi dan keaktifan siswa. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada jumlah variabel independen. Penulis menggunakan 2 variabel independen yaitu metode role playing dan metode demonstrasi guru, Dan hasil perhitungan yang diperoleh oleh peneliti yang memiliki F-hitung $13,230 > 3,17$ dengan hubungan korelasi antara X_1, X_1 dan Y sebesar $34,2\%$, sedangkan peneliti dari Hellen Fellysia Yanceruma, Latifah Nur Ahyani, Fajar Kawuryan, hanya

⁵¹ Hellen Fellysia Yanceruma, dkk, “*Pengaruh Metode Belajar Model Demonstrasi Terhadap Keaktifan Belajar siswa*”, 121.

menggunakan satu variabel independen yaitu metode demonstrasi.

C. Kerangka Berfikir

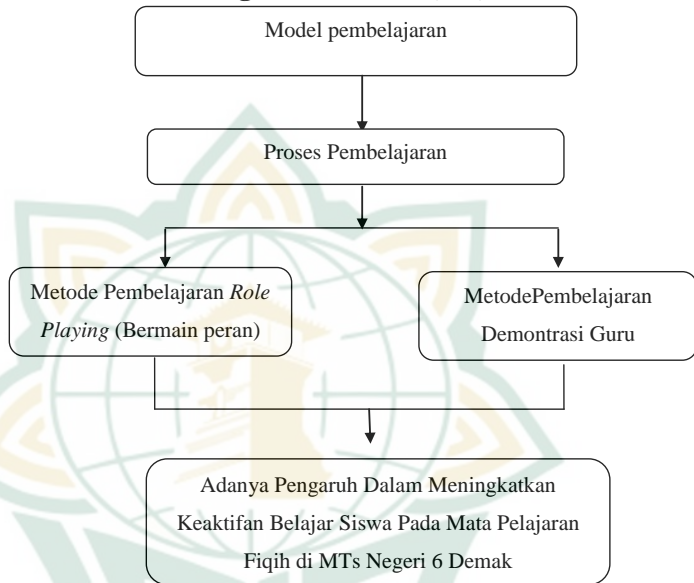
Keaktifan siswa dapat dilihat dari aktivitasnya dalam proses pembelajaran dari siswa yang berani mengemukakan pendapatnya saat diskusi, berarti bertanya kepada guru ketika siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Aktifitas dan keaktifan tidak bisa dipisahkan karena tanpa melalui suatu aktivitas siswa tidak dapat dikatakan aktif. Jika dalam proses pembelajaran siswa sudah memenuhi indikator dari keaktifan belajar maka siswa tersebut dapat dikatakan aktif.

Pembelajaran yang baik dan berkualitas dapat dilihat dari adanya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan suatu pembelajaran. siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing (bermain peran)*, dalam pembelajaran *role playing* ditekankan siswa menjadi aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Guru sebagai fasilitator sekaligus motivator terlebih dahulu memberikan peran **mendemonstrasi** kepada siswa-siswinya terlebih dahulu agar siswa lebih jelas sebelum memerankan peran mereka yang terkait materi jual beli guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Mata pelajaran fikih sangat cocok menggunakan metode *Role Playing* dan *Demonstrasi Guru (bermain peran)*, dikarenakan banyak materi dalam mata pelajaran fikih melibatkan siswa dan guru untuk praktik secara langsung agar lebih mudah memahami materi pembelajaran. Disamping itu dengan adanya metode tersebut maka peserta didik yang suka mengantuk dan malu-malu menjadi lebih aktif dan riang ketika anak mengikuti proses pembelajaran dan mendorong peserta didik ikut serta dalam memainkan peran langsung. Dan membuat peserta lebih mudah mengingat dan menyimpulkan dari proses pembelajaran.

Dalam melakukan penelitian, berikut ini adalah alur penelitian yang peneliti rancang sebagai kerangka berfikir:

Tabel 2.1
Kerangka Berfikir X1,X2,Y



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *metode Role Playing* (X1) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) pada mata pelajaran fikih kelas IX di MTs Negeri 6 Demak.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara *metode Demonstrasi Guru* (X2) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) pada mata pelajaran fikih kelas IX di MTs Negeri 6 Demak.

Ha : Terdapat pengaruh secara simultan yang signifikan antara metode role playing (X1) dan demonstrasi guru (X2) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) pada mata pelajaran fikih kelas IX di Mts Negeri 6 Demak.