

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Pendidikan yang baik terdapat proses dan manajemen yang baik pula pada pembelajarannya, salah satunya penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Ghunaimah, 1952, dalam bahasa Yunani menjelaskan bahwa metode yaitu *metha* dan *hodos*. *Metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan atau cara yang dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam bahasa Arab, metode disebut dengan *thariqah*, mengajar berarti menyajikan atau menyampaikan pelajaran, jadi metode belajar yaitu sesuatu proses yang ditempuh dalam membuat rencana pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹

Pendapat para ahli dalam mendefinisikan tentang metode mengajar yaitu :

- 1) Al-Abrasyi menjelaskan metode mengajar merupakan jalan yang diikuti murid-murid untuk memberikan pengertian tentang segala materi dalam pelajaran.
- 2) Hasan Langgulung menjelaskan bahwa metode merupakan suatu cara yang dilalui untuk mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Abd Ar-Rahman Ghunaimah menjelaskan bahwa metode mengajar dengan cara-cara yang praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode belajar yang biasanya dikenal oleh dunia dan digunakan hingga sekarang ini adalah *role playing*, ceramah, diskusi, eksperimen, demonstrasi, *driil*, kerja kelompok, simulasi, karya wisata, dll. Menurut pandangan Islam metode merupakan suatu inisiatif yang dipergunakan untuk pengembangan siswa dalam rangka tercapainya tujuan pendidikan Islam.²

¹ Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, 2010.

² Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, 2010.

Dalam Al-Quran terdapat juga penjelasan mengenai metode pembelajaran yaitu terdapat

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (semua manusia) kepada jalan Tuhan-mu Pemelihara kamu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan cara yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan-mu, Dia-lah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”³

Metode bermain peran adalah suatu permainan yang memuat tujuan, *edutainment* serta aturan. Pada metode *role playing* peserta didik diposisikan pada situasi diluar kelas, meskipun peserta didik ada pada pembelajaran didalam kelas, bermain peran juga merupakan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran dimana membayangkan dirinya seakan-akan berada diluar kelas dan menjadi orang lain.⁴

Metode bermain peran merupakan penguasaan materi pelajaran melalui penghayatan dan imajinasi. Proses pengembangan penjiwaan serta imajinasi peserta didik bisa dilakukan dengan cara memerankan peran sebagai tokoh hidup ataupun mati. Metode bermain peran biasanya menggunakan banyak orang untuk melakukan peranannya.⁵

Bermain peran (*role playing*) merupakan cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan penjiwaan serta imajinasi anak. Pengembangan penjiwaan dan imajinasi anak ini dapat dilakukan anak didik dengan cara memerankan peran sebagai tokoh hidup ataupun mati, dalam hal ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang tergantung

³ Al-Quran Terjemah, Al-Jumanatul Ali, Surat Al-Baqarah.

⁴ Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*.

⁵ Hamdayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, 2015.

materi apa yang akan diperankan. Oleh karena itu metode *Role Playing* lebih melibatkan seluruh anak dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam hal bekerja sama.⁶

Menurut Sudjana (2009: 89), model *role playing* adalah suatu mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam sosial. Sejalan dengan pendapat Blatner yaitu model pembelajaran yang mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang sedang dihadapi.⁷

Metode *role playing* adalah model pembelajaran *role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk praktik dan menempatkan diri mereka ke dalam dalam peran-peran dan dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan yang ada di dalam mereka sendiri dan orang lain, hali ini tentunya baik untuk peserta didik.⁸

Bruce Joice dan Marsha Weil (1980: 244) mengungkapkan inti dari pembelajaran bermain peran yaitu adanya keterlibatan dari peserta didik dalam mengamati situasi dari masalah yang riil terjadi. Juga keinginan dari siswa untuk ikut memecahkan permasalahan serta pemahaman siswa tentang penyebabnya. Proses pelaksanaan *role playing* ini yaitu mencontoh dari kehidupan dan tingkah laku manusia. *Role playing* ini dapat dijadikan wahana bagi siswa untuk :⁹

- 1) Mengungkapkan dan mencurahkan perasaan mereka.
- 2) Pahaman terhadap nilai-nilai, sikap dan cara pandang mereka.
- 3) Pengembangan keterampilan afektif dan upaya pemecahan masalah.
- 4) Mengeksplorasi mata pelajaran dengan berbagai jalan.

Beberapa contoh bahan/materi pelajaran yang dapat dilaksanakan dengan metode bermain peran ini yaitu :

⁶ Subini and dkk, *Psikologi Perkembangan*.

⁷ Komalasari, *Model-Model Pembelajaran*.

⁸ Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*.

⁹ Sholeh, *Metodologi Pembelajaran Kontemporer*.

- 1) Ibadah keagamaan : sholat berjamaah, memohon maaf kepada bapak dan ibu pada saat lebaran, acara ritual agama selain Islam.
- 2) Bidang sejarah : sejarah kepahlawanan Indonesia, tokoh-tokoh terkenal seperti khulafaur Rasyidin, sejarah para nabi, dan sebagainya.

Kesimpulan dari berbagai macam pendapat yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bermain peran adalah strategi guru mengajar, dengan memberikan stimulus respon kepada siswa melalui kegiatan aktif memerankan peran orang lain yang bertujuan agar kelas menjadi aktif dan untuk mencapai hasil yang diharapkan pada pembelajaran.

b. Manfaat Metode *Role Playing*

Bermain peran merupakan pembelajaran aktif dimana siswa berperan penuh dalam memerankan proses pembelajaran, dan metode ini memiliki beberapa manfaat salah satunya menurut Bobby DePorter adalah sebagai berikut :

- 1) Metode bermain peran memberikan semacam stimulus praktek, tanpa diketahui peserta didik ternyata sudah menggunakan materi yang ada dengan melalui ungkapan mereka.
- 2) Metode *bermain peran* biasanya menggunakan banyak peserta didik, oleh karena itu sesuai dengan kelas yang cukup besar.
- 3) Metode *role palying* memberi kesenangan tersendiri pada peserta didik, karena permainan merupakan dasar dari metode ini. Dunia anak merupakan dunia main agar anak lebih senang maka masuklah kita ke dunia anak sambil kita antarkan dunia kita.¹⁰

c. Maksud dan Tujuan Metode *Role Playing*

Maksud pembelajaran *role palying* disekolah adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keterampilan bahasa lisan dan tulis melalui pemeranan suatu gagasan dengan permasalahan yang sesuai keadaan saat ini.
- 2) Pengembangan keterampilan kelompok kecil dan keterampilan mendengarkan

¹⁰ Hamdayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, 2015.

- 3) Membuat keputusan praktis dan pemecahan masalah dengan menghadirkan siswa dalam suasana terbuka, membesarkan hati mereka untuk melihat berbagai upaya dalam pemecahan suatu masalah.
- 4) Membebaskan peserta didik melihat berbagai faktor-faktor yang berpengaruh dalam pencairan alternative terhadap suatu keadaan.
- 5) Belajar berfikir tentang bagian bagian dari kepribadian serta melihat perbedaan antara gerak hati dengan keputusan yang akan diambil, antara kebijaksanaan dengan kejadian dan antara pemikiran dengan perasaan mereka.
- 6) Merangsang siswa untuk memberikan penjelasan tentang norma-norma yang realistis dan penilaian pribadi yang akan berpengaruh pada keputusan yang mereka ambil.

Sedangkan tujuan penerapan metode *role playing* adalah :

- 1) Memberikan siswa tuntunan praktis tentang apa yang akan mereka pelajari.
- 2) Memberikan gambaran tentang prinsip-prinsip dari isi materi pelajaran.
- 3) Mengembangkan pemahaman siswa tentang masalah-masalah hubungan antar siswa.
- 4) Menyediakan sebuah materi dasar yang kongkrit untuk didiskusikan dengan siswa.
- 5) Memelihara dan membangaun ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran.
- 6) Menyediakan sebuah sinyal dimana perasaan siswa lebih jelas dengan perasaan yang ia tampilkan.
- 7) Meningkatkan tingkat kesadaran siswa dan perasaan-perasaan yang lainnya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran *role playing* memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu :¹¹

- 1) Guru

Sikap guru juga mempengaruhi, guru tidak boleh bersikap sewenang-wenang. Keputusan peserta didik

¹¹ Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*, 2015.

dalam menentukan keputusan dalam menyangkut pemeranan merupakan kebebasan dari pemeran tersebut.

2) Peserta Didik

Proses bermain peran ini akan berhasil jika peserta didik mampu totalitas dalam memerankan perannya dan bertingkah laku sesuai dengan situasinya.

3) Bahan/Materi

Bahan juga mempengaruhi dalam proses bermain peran, bisa dikatakan dengan baik apabila bahan yang dibawakan sesuai dengan yang diperankan. Adapun kriteria bahan yang bagus adalah sebagai berikut :¹²

- a) Bahan yang baik yaitu yang sesuai dengan perkembangan kejiwaan peserta didik
- b) Menciptakan pengalaman tersendiri bagi peserta didik
- c) Memuat perbuatan-perbuatan serta sikap yang akan diperankan
- d) Tidak memuat larangan-larangan yang diatur oleh Agama, maupun Negara.

e. Organisasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Penyesuaian tujuan yang dapat membentuk partisipasi tertentu disebut dengan pola organisasi seperti, pengamat, pemain, pengkaji. Terdapat 3 pola organisasi, yaitu :¹³

- 1) *Singel role-play*. Untuk membentuk sikap dan nilai peserta didik, mayoritas peserta didik menjadi pengamat dalam pertunjukan.
- 2) *Multiple role-play* (bermain peran jamak). Untuk mengembangkan sikap, pembagian kelompok berdasarkan jumlah peserta didik yang sama pada setiap kelompok sesuai peran yang dibutuhkan. Setiap anggota dalam kelompok memerankan perannya masing-masing.
- 3) *Role repetition* (Peranan ulang). Untuk mengembangkan keterampilan interaktif peserta didik, setiap adegan yang diperankan oleh setiap kelompok secara bergiliran, peserta didik melakukan pengamatan dan membandingkan perilaku yang ditampilkan oleh kelompok sebelumnya.

¹² Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*, 2015.

¹³ Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*, 2015.

f. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Penerapan metode *role playing* memerlukan langkah-langkah tepat agar bisa terlaksana dengan baik dan kreatif adalah sebagai berikut:¹⁴

- 1) Pemilihan masalah yang tepat, guru mencari masalah yang diambil dari kehidupan peserta didik, agar mereka termotivasi dan merasakan masalah untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini para pesertadidik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

g. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Sebuah tindakan apapun terdapat kelemahan serta kekurangan pada setiap proses pembelajaran. Menurut Jumanta Hamdayama kelebihan serta kekurangan metode bermain peran antara lain:¹⁵

1) Kelebihan Metode *Role Playing*

- a) Mampu memicu siswa untuk saling bekerja sama, karena dalam metode ini melibatkan seluruh peserta didik dalam penerapannya.
- b) Peserta didik bebas berkreasi dan berekspresi dalam mengambil keputusan.
- c) Mudahnya permainan, sehingga dapat digunakan di waktu dan situasi yang lain.
- d) Melalui pengamatan saat permainan dilakukan, guru dapat mengambil evaluasi dari setiap pemahaman peserta didik.

¹⁴ Hamdayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, 2015.

¹⁵ Hamdayama.

e) Hal yang paling menyenangkan buat anak adalah permainan.

2) **Kekurangan Metode *Role Playing***

- a) Beberapa anak menjadi pasif karena tidak ikut bermain.
- b) Perlu waktu yang lama
- c) Membutuhkan lokasi yang luas
- d) Karena antusias yang tinggi sehingga menimbulkan suara dan tepuk tangan yang cukup keras ,seringkali mengganggu kelas lain.

2. **Kecerdasan Emosional (EQ)**

a. **Pengertian Kecerdasan Emosional**

Sebelum membahas EQ kita harus tau apakah emosi itu terlebih dahulu, pengertian emosi *Oxford English Dictionary* adalah pada saat mental sedang kuat atau menggebu-gebu serta segala macam kegiatan pergolakan perasaan, pikiran, dan nafsu. Sejumlah teoretikus mengelompokkan atau membagi bentuk-bentuk emosi dalam golongan-golongan besar salah satunya yaitu : kesedihan, amarah, jengkel, kenikmatan, rasa takut, terkejut, cinta, malu.¹⁶

Istilah kecerdasan emosi populer yaitu mulai tahun 90-an karena adanya Goleman yang membuat buku dengan judul *Emotional Intelligence*. Menurut Goleman kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain.¹⁷

EQ memiliki perbedaan yang mendasar dengan IQ, keduanya berbeda tapi salah satunya menguatkan yang lainnya. meskipun IQ tinggi tapi apabila kecerdasan emosionalnya dibawah rata-rata maka tidak banyak membantu. Beberapa yang IQ nya tinggi, bisa disebut juga cerdas tapi tidak memiliki EQ ternyata dapat bersaing orang-orang IQ nya lebih rendah tapi kecerdasan emosionalnya tinggi.

Kecerdasan IQ dan EQ yang berbeda ini ternyata didalam otak juga mengungkapkan aktivitas bagian-bagian yang berbeda. IQ didasarkan neokorteks, yaitu pada otak

¹⁶ Goleman, *Emotional Intelligence*, 2002.

¹⁷ Nggermanto, *Melejitkan IQ, EQ, Dan SQ Kecerdasan Kuantum*, 2012.

bagian atas lapisan yang berkembang paling akhir evolusinya. Sedangkan EQ didasarkan pada subkorteks yang secara evolusi lebih kuno dan pusat dari emosi berada dalam otak yang lebih dalam, kecerdasan emosi dipengaruhi oleh kerja pusat-pusat emosi ini, tetapi dalam keselarasan dengan kerja pusat-pusat IQ.¹⁸ Kecerdasan IQ dan EQ merupakan anugerah yang tidak untuk dibeda bedakan akan tetapi diciptakan untuk saling berinteraksi dengan baik. Kecerdasan IQ biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan sedangkan EQ tidak.

Menurut Gardner, kecerdasan pribadi atau disebut juga kecerdasan emosional oleh Goleman terdiri dari:” kecerdasan antar pribadi yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja bahu membahu dengan kecerdasan. Sedangkan kecerdasan intra pribadi adalah kemampuan yang korelatif, tetapi terarah ke dalam diri. Kemampuan tersebut adalah kemampuan membentuk suatu model diri sendiri yang teliti dan mengacu pada diri serta kemampuan untuk menggunakan modal tadi sebagai alat untuk menempuh kehidupan secara efektif.”¹⁹

Gardner juga menjelaskan kecerdasan antar pribadi itu memuat “ kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain.” Oleh karena itu untuk merubah tingkah laku seseorang, diperlukan kecerdasan antar pribadi, dimana ketika dapat membedakan perasannya sendiri maka itu merupakan kunci utama untuk mengetahui diri kita sendiri.

Penelitian-penelitian dilakukan pada masa sekarang ini banyak menemukan bukti-bukti yang menjelaskan kecerdasan emosional berpengaruh dan sangat penting untuk menunjang keberhasilan hidup dari pada IQ, bisa dikatakan EQ mungkin dari pada IQ karena dapat lebih menunjang keberhasilan.

Dalam pandangan Islam suatu perkara yang menyinggung tentang emosi seseorang seperti *istiqomah*, *tawadlu'*, *tawakal*, *ikhlas*, *Kaffah*, *tawazun*, *ihsan*, dll, itu semua merupakan bagian dari akhlakul karimah.²⁰ Semua itu

¹⁸ Nggermanto, *Melejitkan IQ, EQ, Dan SQ Kecerdasan Kuantum*, 2012.

¹⁹ Goleman, *Emotional Intelligence*, 2002.

²⁰ Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosional Dan Sepiritual ESQ Emosional Spritual Question Berdasarkan 6 Rukun Iman Dan 5Rukun Islam*.

dijadikan tolak ukur kecerdasan emosional, intinya EQ dalam pandangan Islam adalah perilaku baik yang diajarkan Nabi Muhammad SAW dalam agama Islam beribu tahun yang lalu sebelum kita mengenal kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual.

b. Faktor Kecerdasan Emosional

Menurut para ahli seperti Salovey menjabarkan menjadi lima dalam EQ, yaitu :²¹

1) Mengenal Emosi Diri

Proses pengenalan emosi diri dimulai dari tahapan-tahapan dimana ketika muncul perasaan-perasaan kita dapat mengenalinya. Keyakinan yang mendalam pada diri pribadi adalah suatu kemampuan untuk mengenali emosi diri, keyakinan yang tinggi biasanya juga akan mempengaruhi kehidupan pribadi sehingga orang yang sudah yakin dan peka terhadap perasaannya biasanya lebih teliti dan cermat dalam menjalani kehidupannya. Ketika kita tidak mampu untuk mengetahui perasaan kita sendiri maka kita akan dikuasai oleh perasaan tersebut.

2) Mengelola Emosi

Mampu mengolah perasaan diri dengan baik sehingga keseimbangan individu tercapai itu terletak pada kesadaran diri sendiri, itu semua termasuk dalam mengelola emosi. Mengendalikan emosi agar tetap terjaga dengan baik merupakan sebah kunci dari kesejahteraan emosi tersebut. Peningkatan emosi dengan intensitas tinggi dan terlalu lama dapat mengakibatkan kesetabilan diri kita terpengaruhi. Dalam mengelola emosi kita dapat menghibur diri kita sendiri, melepaskan kecemasan yang ada pada diri, mengatasi ketersinggungan serta kemurungan dan mampu bangun dari penekanan-penekanan yang dialaminya.

3) Memotivasi Diri Sendiri

Proses mencapai tujuan yang diinginkan diperlukan pengelolaan emosi yang tepat, karena emosi merupakan alat yang sangat tepat untuk menuju tujuan yang diinginkan. Orang yang dapat memotivasi dirinya sendiri biasanya menjadi pribadi yang produktif dalam mengerjakan yang mereka lakukan.

²¹ Goleman, *Emotional Intelligence*, 2002.

4) Mengenal Emosi Orang Lain

Menurut Goleman kemampuan seseorang untuk mengenali emosi orang lain atau *care*, menunjukkan kemampuan empati seseorang disebut juga dengan terampil dalam pergaulan. Seseorang mampu memiliki kemampuan empati melebihi orang lain mempunyai kelebihan tersendiri yaitu merasakan perasaan orang lain dengan cara melihat isyarat-isyarat tersembunyi yang secara tidak langsung diperlukan seseorang tersebut. Akhirnya dapat open pada pandangan seseorang serta peka terhadap perasaan seseorang.

Goleman juga menentukan pekerjaan yang sesuai dengan tipe orang yang bisa mengenali perasaan orang lain salah satunya yaitu : pekerjaan keperawatan, mengajar, pedagang dan manajer.

5) Membina Hubungan

Keterampilan membina ikatan dengan seseorang adalah suatu keistimewaan dapat membuat pengaruh pada orang-orang disekitar kita. Kemampuan tersebut juga dapat menjadi jembatan menuju keberhasilan, popularitas dan kepemimpinan. Keterampilan dalam berkomunikasi memang sangat diperlukan untuk menjadikan baiknya buruknya sebuah hubungan. Kemampuan membina hubungan ini biasanya dimiliki orang yang hebat dan cenderung menjadi orang yang sukses dalam hal apapun. Karena keahlian yang dimiliki dalam berkomunikasi dengan baik biasanya menjadi orang yang sangat populer dilingkungannya dan menjadi sosok teman yang menyenangkan.

c. Manfaat Kecerdasan Emosional

- 1) Kesadaran diri emosional
 - a) Memperbaiki cara dalam mengenali emosi yang ada pada diri kita sendiri
 - b) Mengetahui sebab terjadinya perasaan tersebut
 - c) Dapat mengetahui perbedaan antara tindakan dan perasaan
- 2) Mengelola emosi
 - a) Lebih dapat mengontrol amarah dan ketika dalam keadaan frustrasi
 - b) Mengantisipasi terjadinya perkelahian dan saling mengejek dikelas

- c) Lebih bisa mengontrol amarah walaupun tanpa berkelahi
 - d) Skorsing pun ikut berkurang
 - e) Lebih bisa mengontrol sikap agresif
 - f) Reileks dan tenang dalam dalam diri, sekolah maupun keluarga
 - g) Ketenangan jiwa terjaga dengan baik
 - h) Perasaan Sepi dan cemas tidak lagi menjadi masalah pergaulan
- 3) Memanfaatkan emosi secara produktif
- a) Penguasaan diri
 - b) Mengajarkan tanggung jawab
 - c) Lebih fokus terhadap tugas yang dikerjakan
 - d) Peningkatan nilai-nilai tes
- 4) Empati: membaca emosi
- a) Open terhadap masukan
 - b) Meningkatkan kepekaan diri
 - c) Dapat mendengarkan orang lain dengan baik
- 5) Membina hubungan
- a) Lebih bisa memahami dan mengerti keadaan orang lain
 - b) Dapat menyelesaikan permasalahan terutama jika ada pertikaian
 - c) Lebih tanggap dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul
 - d) Dalam berkomunikasi lebih terampil dan tegas
 - e) Meningkatkan popularitas dan dapat bergaul dengan baik serta menjalin persahabatan
 - f) Menjadi orang yang dibutuhkan keberadaannya
 - g) Mampu menaruh perhatian dan tenggang rasa
 - h) Mementingkan orang lain atau kelompok dari pada kepentingan pribadi

3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Pengertian pembelajaran adalah tahapan-tahapan komunikasi antara siswa dengan guru untuk mengubah sikap.²² Proses pembelajaran memerlukan evaluasi dan alat ukur untuk mengukur tinggi rendahnya tingkat kesuksesan

²² Jihad and Haris, *Evaluasi Pembelajaran*.

siswa ketika memperoleh materi pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan hasil belajar untuk mengetahui keberhasilan siswa.

Penilaian pendidikan adalah untuk memperoleh berbagai macam keputusan dalam kependidikan, yang berupa proses, tindak lanjut pendidikan, pengelolaan, perencanaan, kelembagaan perorangan, maupun kelompok.²³ Sedangkan dalam Islam nilai keputusan maupun nilai-nilai harus sesuai dengan tujuan Islam tersebut.

Dalam pendidikan evaluasi merupakan suatu cara penilaian tingkah laku peserta didik berdasarkan standar perhitungan yang bersifat komprehensif dari seluruh aspek kehidupan mental psikologis dan spiritual-religius karena manusia hasil pendidikan Islam bukan sosok pribadi yang hanya bersikap religius, melainkan juga berilmu dan berketerampilan yang sanggup beramal dan berbakti kepada Tuhan dan masyarakatnya (Arifin, 1991).²⁴

Menurut Abdurrahman, (1999), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran.²⁵ SISDIKNAS dalam merumuskan berbagai tujuan dalam pendidikan, yang berupa instruksional atau kurikuler dengan penggunaan teori dari Benyamin Bloom, dari teori tersebut terbagi 3 ranah : hasil belajar intelektual, sikap, serta keterampilan.²⁶

Hasil pembelajaran *kognitif* terbagi menjad 6 aspek seperti: *intelligence*, pemahaman, analisis, sintesis, evaluasi, serta aplikasi. Sedangkan dari segi Afektif dibagi menjadi lima aspek yaitu, internalisasi, reaksi atau jawaban, penerimaan, serta organisasi penilaian. Ketiga adalah dalam keterampilan dimana terdapat enam aspek yaitu keterampilan gerakan dasar, gerakan refleks, kemampuan perseptual, gerakan keterampilan kompleks, keharmonisan atau ketepatan, dan gerakan ekspresif atau interpretatif.

Hasil kemampuan belajar *intelegensi*, sikap serta keterampilan merupakan tolak ukur dari hasil pembelajaran. Penggunaan ranah kognitif oleh para pendidik dalam penilaian hasil belajar merupakan yang paling sering digunakan dari pada sikap serta keterampilan karena dalam hasil *intelegensi*

²³ Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, 2010.

²⁴ Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, 2010.

²⁵ Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*.

²⁶ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

itu berdasarkan yang diperoleh siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Penjelasan mengenai ranah kognitif juga disebutkan dalam surat (Q.S Al-Hujurat : 13) yang berbunyi sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : “Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”(Q.S Al-Hujurat : 13).²⁷

Penjelasan ayat tersebut menunjukkan betapa Allah SWT berkuasa sehingga dapat menciptakan karakter yang berbeda-beda pada diri manusia. Dalam dunia kependidikan perbedaan antara peserta didik itu ada kaitannya, karena setiap karakter peserta didik itu berbeda-beda. Sebagai guru harus mengetahui karakter masing-masing peserta didik supaya pendekatan yang dilakukan itu bisa berhasil, serta guru juga harus mampu melaksanakan proses belajar yang cocok pada kondisi apapun setiap siswa.

b. Aspek-aspek dalam Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar kognitif, aspek-aspek hasil belajar terbagi menjadi 6 aspek yaitu:²⁸

1) Pengetahuan / Hafalan (*Knowledge*)

Dalam taksonomi Bloom, pengetahuan merupakan terjemahan dari kata *Knowledge*. Makna *knowledge* tidak selamanya tepat karena makna pengetahuan itu luas termasuk pengetahuan sebagai hafalan untuk diingat

²⁷ Al-Qur'an Dan Terjemahnya, Surat Al-Hujurot Ayat 13.

²⁸ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

seperti definisi, dan lain-lain, hafalan juga menjadi syarat pemahaman di semua bidang pelajaran.

Pengetahuan bila ingin dikuasai dengan baik maka perlu dihafal, dan diingat dengan baik. Berbagai cara dilakukan seseorang untuk dapat menghafal dengan baik, seperti berulang kali membacanya, menggunakan teknik “jembatan keledai” yaitu teknik mengingat (memo tehnik). Tipe hasil belajar ini termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lainnya. Namun demikian, tipe hasil belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Setidak-tidaknya pengetahuan hafalan merupakan kemampuan terminal (jembatan) untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya.

Contohnya seperti orang yang ingin belajar vokal maka terlebih dahulu harus menguasai serta hafal tangga-tangga nada. Tingkah laku oprasional khusus, yang berisikan tipe hasil belajar ini antara lain : memilih, menunjukkan, menjelaskan kembali, menyebutkan, mengidentifikasi, menuliskan, serta mendefinisikan.

Demi mengungkapkan pengetahuan yang serupa itu, bentuk tes yang sering digunakan ialah tes obyektif tipe benar-benar salah, tipe isian dan tipe melengkapi.²⁹

2) Tipe Hasil Belajar : Pemahaman

Hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan adalah pemahaman. Contoh: menjelaskan keterangan yang dia baca dan dengar dengan kalimatnya sendiri, dan menyuguhkan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain serta memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, bukan berarti pengetahuan tidak diperlukan akan tetapi, untuk dapat mengetahui atau mengenal perlu memahami terlebih dahulu.

Kategori pemahaman terbagi menjadi tiga bagian: tingkat pertama tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, serta yang terakhir adalah terendah adalah pemahaman terjemahan.³⁰

²⁹ Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, n.d.

³⁰ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

Kategori pemahaman bentuk tesnya sama dengan tes pengetahuan, dimana sangat sering digunakan dalam kemampuan pemahaman ialah tes obyektif, tipe benar-salah, tipe isian dan tipe melengkapi. Sedangkan untuk tes essay, misalnya : Jelaskan secara singkat isi pokok dari surat Al-Fatihah.³¹

3) Tipe Hasil Belajar : Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang ulang menerapkannya pada situasi lama akan berubah menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.³²

Kesimpulannya, aplikasi lebih banyak terletak pada keterampilan mental bukan keterampilan motorik.³³ Dan pengungkapan lebih tepat dan lebih mudah menggunakan tes dalam bentuk uraian (*essay test*) dari pada tes obyektif.³⁴

4) Tipe Hasil Belajar : Analisis

Pengertian analisis merupakan usaha mengurai, memilah, memecah suatu integritas menjadi bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga jelas susunannya. Analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.³⁵ Salah satu bentuk tes yang dapat digunakan untuk menakar kemampuan ini (bentuk uraian).³⁶

5) Tipe Hasil Belajar : Sintesis

Pengertian sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh, berpikir berlandaskan hafalan, pemahaman, aplikasi serta analisis bisa dipandang sebagai berpikir yang konvergen

³¹ Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, n.d.

³² Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

³³ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

³⁴ Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, n.d.

³⁵ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

³⁶ Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, n.d.

(memusat), yang satu tingkat lebih rendah dari pada berpikir divergen (bercabang).

Berpikir sintesis merupakan berpikir memusat, dalam berpikir memusat hasil jawabannya belum dapat di pastikan, untuk menjadikan orang lebih kreatif berpikir dan berfikir kreatif diperlkan tipe sintesis untuk mencapai hasil dalam pendidikan.

Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan menjadi tiga tipe, yang pertama adalah kemampuan menemukan hubungan yang unik, sedangkan yang kedua adalah kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang diketengahkan, kemudian yang ketiga adalah kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah dan bentuk-bentuk lain.³⁷

6) Tipe Hasil Belajar : Evaluasi

Pengertian evaluasi yaitu memutuskan suatu nilai pemecahan, cara bekerja, metode, dll. Penyebutkan kriteria secara ekspilisit dalam penentuan item tesnya supaya mempermudah dalam mengetahui tingkat kemampuan evaluasi seseorang.

Pengembangan kemampuan evaluasi seseorang sangat penting demi masyarakat dan Negara. Untuk mempertinggi mutu evaluasi yang diperlukan dalam mengembangkan kemampuan.³⁸ Contoh tes nya yaitu, Menurut pendapat anda, atau berdasarkan teori...., dan sebagainya.³⁹

4. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaurrasyidin, Bani ummayah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di negara kita Indonesia. Pada dasarnya materi Sejarah Kebudayaan Islam

³⁷ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

³⁸ Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, 2006.

³⁹ Muzdalifah, *Psikologi Pendidikan*, n.d.

mengalami proses perkembangan pada sisi analisis sejarahnya, atau dalam bahasa sejarah disebut dengan *what behande the tex*, yaitu suatu analisis historis dengan melihat dan mengkaji lebih dalam pesan yang terkandung dalam teks sejarah.⁴⁰

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.⁴¹

Selain itu, Kebudayaan merupakan proses memberi dan menerima, ia merupakan hasil bersama unsur-unsur lama dan baru. Oleh karena itu, secara sederhana dapat dikatakan bahwa : Dasar-dasar pertama Kebudayaan Islam ialah orang-orang arab kemudian warga kawasan-kawasan yang ditundukkan oleh kaum muslimin.⁴²

Materi sejarah dijenjang MTs memiliki tujuan agar peserta didik dapat :

- 1) Memiliki kesadaran diri dalam memahami nilai-nilai serta norma yang ditetapkan oleh Rosulullah SAW dalam membangun dan mengembangkan peradaban dan kebudayaan islam, supaya kita sadar akan pentingnya Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Mengerti bahwa waktu dan tempat itu begitu penting dalam proses terjadinya masa lalu dan masa depan.
- 3) Membiasakan peserta didik berfikir kritis dan berfikir secara ilmiah dalam memahami kenyataan dalam sejarah.
- 4) Membangun penghargaan dan apresiasi siswa terhadap bukti peninggalan sejarah Islam pada masa lampau.
- 5) Mengambil *ibrah* dalam peristiwa sejarah Islam, meliputi : mengambil suri tauladan dari orang-orang yang berprestasi, serta mengaitkannya dalam keadaan sosial, budaya, politik, seni, ilmu pengetahuan da teknologi, ekonomi, dll. Dalam mengembangkan peradaban Islam.⁴³

⁴⁰ Choirun, *Materi Dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*.

⁴¹ *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.*

⁴² Majid, *Sejarah Kebudayaan Islam*.

⁴³ Majid.

Subtansinya pembelajaran SKI memiliki andil dalam proses memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, serta memotivasi peserta didik untuk mengenal dan menilai yang digunakan dalam pembentukan sikap, kepribadian, watak serta melatih kecerdasan siswa.

b. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Pengertian dan tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam
- 2) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Makkah
- 3) Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
- 4) Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin
- 5) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umaiyah
- 6) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah
- 7) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah
- 8) Memahami perkembangan Islam di Indonesia.⁴⁴

c. Tujuan dan Manfaat Materi Sejarah Kebudayaan Islam

1) Tujuan

Sejarah merupakan suatu peristiwa yang penting, dan tujuannya yaitu, sebagai bahan belajar tentang masalah-masalah dan menunjukkan perkembangan kehidupan manusia. Untuk mengetahui majunya kebudayaan serta mundurnya kebudayaan, terutama kebudayaan Islam dalam menunjukkan adanya baik dan buruk dalam hidup. Kemajuan kebudayaan dikarenakan sikap baik yang dimiliki, begitu pula kemunduran kebudayaan dikarenakan sikap kejahatan yang dimiliki.⁴⁵

2) Manfaat

Mempelajari Sejarah Islam mempunyai beberapa manfaat yaitu:

⁴⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.

⁴⁵ Ja'far, *Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Madrasah Tsanawiyah Semester Gasal Kelas VIII*.

- a) Memupuk kecintaan terhadap kebudayaan Islam.
- b) Menjadikan suri tauladan yang baik atas hasil karya dan pemikiran para ulama dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Menumbuhkan tanggung jawab dan kesadaran terhadap kemajuan Islam.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Anna Firdaus Vivarena dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 3 Tulung Agung Tahun Ajaran 2017/2018”, hasil penelitian berupa adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 3 Tulungagung. Hal tersebut dapat dilihat adanya pengaruh yang signifikansi antara t_{hitung} dan t_{tabel} , yang diperoleh dari perhitungan yaitu $t_{hitung} = 2,241$ untuk kecerdasan emosional dan $t_{hitung} = 3,074$ untuk hasil belajar sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,048 untuk kecerdasan emosional dan 2,048 untuk hasil belajar.⁴⁶ Dalam penelitian tersebut terdapat banyak kesamaan tetapi berbeda dengan penelitian saya, karena pada penelitian tersebut masih terlalu umum dalam penilaian hasil belajar, sedangkan yang saya teliti lebih mengarah ke kognitif siswa, serta berbeda pada kajian mapel yang diteliti.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Marsita tentang “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Di TK Rasyiful Jannah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”.⁴⁷ Hasil penelitian terbukti adanya pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan emosional anak. Hal ini berdasarkan analisis hasil penelitian menggunakan t-test diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yaitu sebesar $14,470 \leq 1,740$ dengan taraf signifikansi $5\% = N-1 = (18-1) = 17$, maka disimpulkan bahwa pernyataan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh bermain peran (*role playing*) terhadap Kecerdasan emosional anak. Dalam penelitian tersebut meneliti

⁴⁶ “[Http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/9943/](http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/9943/) Diakses Pada Tanggal 16 September 2019 Pukul 22.25 Wib.”

⁴⁷ “[Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/4357/1/SKRIPSI%20DINA.Pdf](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/4357/1/SKRIPSI%20DINA.Pdf) Diakses Pada Tanggal 19 September 2019 Pukul 21.30 Wib.”

- tentang kecerdasan emosional dan pengaruh metode *role playing* akan tetapi tidak meneliti mengenai hasil belajar kognitif anak.
3. Septi Ayu Lestari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV Mis Al-Hidayah Percut Sei Tuan Tahun 2018”⁴⁸ Penelitian yang dilakukannya memperoleh hasil yang menyatakan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV-A di MIS Al-Hidayah. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,467 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a diterima serta H_0 ditolak. Dengan demikian, penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu bahwa, “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan. Perbedaan dengan yang saya teliti adalah pada penelitian kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitifnya, namun disini juga terdapat persamaan yang jelas, yaitu menjelaskan tentang pengaruh metode *role playing*.”

Menurut hasil pemaparan diatas, tidak ditemukan kesamaan yang sama persis pada penelitian yang akan lakukan. Sehubungan dengan hal tersebut, Peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian skripsi yang judulnya adalah : “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus.”

C. Kerangka Berpikir

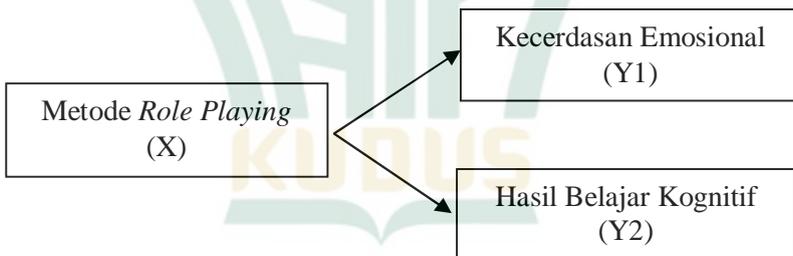
Salah satu faktor penyebab kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya daya tarik peserta didik pada pelajaran yang disampaikan oleh guru karena metode yang monoton seperti ceramah, akibatnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran akan menurun karena kurang adanya stimulus respon yang diberikan kepada mereka terutama pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam hal ini peran guru penyampaian pelajaran sangat diperlukan dalam penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan perencanaan yang penting demi suksesnya pembelajaran. Pemberian motivasi pun sangat penting untuk dilakukan oleh

⁴⁸ “[Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/5819/1/GABUNGAN_SKRIPSI.Pdf](http://Repository.Uinsu.Ac.Id/5819/1/GABUNGAN_SKRIPSI.Pdf) Diakses Pada September 2019 Pukul 11.40 Wib.”

pendidik agar perhatian peserta didik bisa terfokuskan kepada pembelajaran yang sedang berlangsung. Semua itu dapat mempengaruhi hasil dari pembelajaran khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Metode *role playing* dipilih oleh peneliti diduga akan lebih mendorong siswa aktif serta bersemangat saat proses pembelajaran, dan diharapkan mampu membantu untuk memacu hasil kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif siswa dan membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka metode pembelajaran *role playing* dapat mengoptimalkan kecerdasan emosional dan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dengan demikian diduga bahwa model pembelajaran *role playing* mempengaruhi kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif peserta didik. Jika model pembelajaran *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran SKI meningkat tinggi maka hasil belajar kognitif peserta didik juga meningkat tinggi. Sebaliknya jika model pembelajaran *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran SKI rendah maka hasil belajar kognitif peserta didik juga ikut rendah. Maka dari itu peneliti dapat merumuskan kerangka berfikir dalam penelitian sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah peneliti.⁴⁹ Berikut hipotesis yang peneliti ajukan antara lain:

1. Ada pengaruh antara metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nu Matholiul Falah Dawe Kudus.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2014.

- ”H_a = Ada pengaruh antara metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nu Matholiul Falah Dawe Kudus.”
- ”H_n = Tidak ada pengaruh antara metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nu Matholiul Falah Dawe Kudus.”
2. Ada pengaruh antara metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nu Matholiul Falah Dawe Kudus.
- ”H_a = Ada pengaruh antara metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nu Matholiul Falah Dawe Kudus.
- ”H_n = Tidak ada pengaruh antara metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nu Matholiul Falah Dawe Kudus..”

