

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah cara-cara penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran yang akan digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individu maupun kelompok (Basri dan Lestari, 2019:54).

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberikan latihan isi pelajaran pada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Sudjana, Nana 2010:76).

Menurut Djamarah (2008:46), menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode dipergunakan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Sudjana, Nana 2010:76). Dari beberapa keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran itu adalah cara yang dipergunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai dari tujuan

Pembelajaran. Menurut Setiawan (2017:84) syarat metode pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mesti termotivasi untuk belajar lebih giat, mengeksplorasi dan berinovasi melalui penggunaan metode pembelajaran
- 2) Peserta didik harus tertarik atau antusias ketika proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang diterapkan
- 3) Metode pembelajaran harus bisa menjadikan peserta didik bisa mengembangkan kepribadian, sebagai dampak penerapan metode pembelajaran.
- 4) Peserta didik mesti dapat menciptakan hasil dari ide, pemikiran atau karya mereka ketika menggunakan metode pembelajaran
- 5) Menanamkan, mengembangkan nilai-nilai dan sikap utama dalam kebiasaan cara bekerja yang baik dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Metode pembelajaran harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik.
- 7) Metode pembelajaran harus dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mewujudkan hasil pemikiran atau hasil karya.

Menurut Yamin (2010:53) Terdapat berbagai metode pembelajaran yang sering digunakan guru sejarah diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Metode Ceramah: Merupakan sebuah metode mengajar dengan cara menyampaikan berbagai informasi dan pengetahuan yang pendidik ketahui secara lisan kepada peserta didik yang mengikuti pembelajaran.
- 2) Metode Demonstrasi: Metode demonstrasi adalah salah satu metode pembelajaran dengan cara mempertunjukkan, mempraktekan atau memperlihatkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda yang sedang dipelajari dalam pembelajaran.

- 3) Metode Tanya Jawab: Metode Tanya jawab merupakan sebuah metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mengetahui atau mengecek pemahaman peserta didik sejauh mana mereka memahami materi pembelajaran dan merangsang peserta didik agar berpikir kritis serta memperoleh umpan balik yang diperoleh.
- 4) Metode Diskusi: Metode diskusi adalah metode mengajar yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah secara bersama-sama. Metode ini pada dasarnya merupakan proses pertukaran informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman yang diketahui secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas tentang permasalahan atau topik yang sedang dibahas.
- 5) Metode bermain peran atau Sosiodrama: Metode Sosiodrama adalah metode yang digunakan untuk mengungkapkan peristiwa, melalui suatu suasana yang didramakan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan dan gerak tubuh. Dari sumber data diatas diketahui bahwa jenis metode pembelajaran cukup beragam. Penggunaan metode untuk penelitian kali ini adalah metode bermain peran.

2.1.2 Metode Pembelajaran Bermain Peran

2.1.2.1. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran

Seorang guru harus memiliki standar kompetensi pedagogik yang salah satu aspeknya adalah menguasai metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan oleh Guru di kelas adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Pengertian pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran dimana peserta didik

langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan peserta didik lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama. Pada bagian tertentu misalnya di bagian tengah, guru dapat menghentikan drama dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Metode pembelajaran bermain peran ini dipelopori oleh George Shaftel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran peserta didik akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012:44). Metode pembelajaran bermain peran menurut para ahli lainnya antara lain diungkapkan oleh S. B Djamarah (2010:11), bahwa bermain peran dapat dikatakan sama dengan Sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian bermain peran di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

2.1.2.2. Langkah-langkah Bermain Peran

Bermain peran berdasarkan atas tiga aspek utama yaitu mengambil peran (*role taking*), membuat peran (*role making*), serta tawar-menawar peran (*role negotiation*) (Febrisma, 2013: 5). Langkah-langkah bermain peran yaitu menghangatkan suasana dan memotifasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan (Pirjo, 2014: 211).

Petunjuk pelaksanaan bermain peran antara lain: 1) menetapkan terlebih dahulu masalah-masalah yang dapat menarik perhatian siswa untuk dibahas, 2) ceritakan kepada siswa mengenai isi konteks cerita, 3) tetapkan pemeran untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) memberikan waktu kepada pemeran untuk berunding sebelum bermain, 5) mengakhiri bermain peran apabila terdapat ketegangan dalam percakapan, 6) akhiri dengan diskusi kelas untuk mendiskusikan yang telah dimainkan secara bersama-sama, 7) menilai hasil bermain peran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut. Dari penjelasan petunjuk pelaksanaan bermain peran dapat dilihat bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan metode ini lebih banyak diberikan kesempatan untuk berbicara, baik untuk menyampaikan peran yang diperankan maupun pendapatnya saat berdiskusi (Cakra, dkk. 2015: 7).

Langkah-langkah bermain peran yaitu a) guru telah menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam bermain peran; b) guru menerangkan cara bermain peran dengan cara yang sederhana dengan satu persatu; c) jika bermain peran baru pertama kali dilakukan, sebaiknya guru yang memilihkan pemeran yang akan berperan sesuai dengan karakter yang akan diperankan; d) guru menetapkan

dengan jelas masalah dan peranan yang dimainkan; e) guru memberikan saran kepada pemeran untuk menggunakan kalimat yang baik dan sopan (Yudiastuti, 2015: 3).

Sesuai dengan sintaknya, langkah-langkah bermain peran yaitu menetapkan tujuan dengan memutuskan bagaimana mengintegrasikan dengan program pengajaran, menentukan kendala eksternal yang ada, buat daftar faktor kritis masalahnya, tentukan jenis atau strukturnya, pilih paket atau tulislah materi yang akan dipakai, mulailah sesi tersebut yang sudah ditulis pada materi, lakukan tanya jawab, kemudian yang terakhir ikuti dan lakukan penyimpulan atas peran yang telah dimainkan (Ments, V. M., 1983: 106).

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini menggunakan langkah-langkah bermain peran yaitu menetapkan masalah-masalah yang menarik perhatian anak, menyiapkan naskah dan peralatan yang akan digunakan, menerangkan teknik bermain peran dengan sederhana agar mudah dipahami oleh anak, menetapkan peran yang akan dimainkan oleh pemeran, memberikan waktu kepada anak untuk memuliah bermain peran, dan akhiri dengan melakukan diskusi dengan anak terkait bermain peran yang telah diperankan.

2.1.2.3. Manfaat Bermain Peran

Manfaat dalam bermain peran yaitu anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar bagaimana membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan, dan merangsang anak untuk berpikir serta memecahkan masalah (Djamarah, & Zain, 2006: 88). Menurut Hughes (2010: 111-112) Bermain peran memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut.

- 1) *Simple imitation of adults*. Mudah mengimitasi atau mencontoh hal-hal yang dilakukan orang dewasa layaknya kehidupan orang dewasa.

- 2) *Intensification of a real life role*, anak bermain dengan lebih intensif seperti memerankan kehidupan nyata yang diketahui oleh anak-anak.
- 3) *Reflecting home relationship and life experience*, ketika bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya menampakkan informasi yang baik tentang kehidupan nyata sehingga dengan bermain peran akan menunjukkan bagaimana kehidupan anak tersebut dengan karakter yang muncul pada anak.
- 4) *Expretion urgent need*, bermain peran juga dapat dilakukan untuk memberikan pembelajaran atau pemahaman kepada anak mengenai hal-hal penting.
- 5) *Serves as an outlet for forbidden impuses*, anak-anak yang memiliki karakter impulsive agresif pada kehidupan nyata dapat mengambil peran dengan agresif yang tinggi atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang dapat dilakukan dalam kegiatan bermain peran.
- 6) *Allos for the reveasal of roles*, kegiatan sehari-hari anak juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan dalam bermain peran dengan cara mengenalkan hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan di rumah seperti membantu ibu dan sebagainya.

Borya (2013: 39) menjelaskan bahwa menggunakan kegiatan bermain peran dapat lebih mudah dilakukan dan menarik ketertarikan anak. Hal ini jelas bahwa dalam bermain peran sebetulnya mudah untuk dilakukan oleh anak serta memiliki hal yang menarik untuk dilakukan. Tidak hanya itu, kegiatan bermain peran bermanfaat memprediksi ekspresi emosi, pengetahuan emosi, dan regulasi emosi (Lindsey & Colwell, 2013). Metode bermain peran dapat mempertahankan hubungan sosial antara anak dengan teman sebayanya (Lindsey & Colwell, 2013). Sependapat dengan hal

tersebut, Leveine dan Munsch (2014: 408) menjelaskan bahwa bermain peran dapat mengikutsertakan imajinasi anak, kemampuan sosial, dan bahasa anak.

Bermain peran juga akan membantu anak-anak dalam memahami regulasi emosi serta rasa empatik kepada teman sebayanya. Hoffman & Russ (2012: 175-184) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain peran dengan keterkaitan regulasi emosi dan sosial. Ahli teori lainnya (Fein 1989, Howes & Matheson, 1992) berpendapat bahwa bermain peran adalah sosialisasi konteks yang memberikan anak-anak keterampilan penguasaan emosi dengan memberikan mereka kesempatan untuk secara simbolis menciptakan dan kemudian memodifikasi peristiwa emosional yang sangat menggembirakan, serta menegosiasikan peraturan dan kesepakatan arah bermain dengan pasangan sosial (Lindsey, 2013: 87).

Bermain peran dapat melibatkan interaksi kelompok dengan peserta yang dapat saling mengimbangi permainan peran dengan teman dalam melalui proses sosialnya (Siska, 2011: 3). Bermain peran juga bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam melakukan suatu kegiatan terlebih kegiatan belajar, menarik minat dan perhatian anak, membantu peserta didik untuk mengekspresikan atau mengungkapkan emosi yang ia rasakan, berani dalam mengungkapkan perbedaan pendapat, permasalahan dalam lingkungan sosial anak, dapat menarik peserta didik untuk bersikap kritis/sering bertanya, mengembangkan aspek kemampuan berbicara anak, serta melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata (Andirani, 2013: 6). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran untuk memotivasi peserta didik, mengembangkan kemampuan bicara anak, membantu individu dalam proses sosial, mengeksplorasi situasi dan emosi, menarik peserta didik untuk berpikir kritis, serta berperan aktif dalam kehidupan nyata. Melalui bermain peran ini anak diajak untuk

belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya terdiri atas temannya sendiri.

2.1.3 Pembelajaran Sejarah

2.1.3.1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan cabang dari ilmu pengetahuan yang menelaah perihal asal-usul, perkembangan serta peranan atau kontribusi masyarakat pada masa lalu yang mengandung nilai-nilai atau ilmu yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pengetahuan, membentuk sikap, watak dan kepribadian dari peserta didik. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2004:5).

Sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana sesuatu itu terjadi, bagaimana ia berubah, dan bagaimana peran masyarakat yang terjadi pada masa lalu. Pembahasan sejarah adalah menelaah tentang manusia dan perkembangannya selama berabad-abad. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pembahasan, pengkajian, penelitian, dan penulisan sejarah dimulai oleh manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa sejarah adalah ilmu yang bertujuan untuk menemukan, mengungkapkan, dan memahami nilai serta makna budaya dari peristiwa masa lalu (Abdurrahman, 2007: 5).

2.1.3.2. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Fungsi pembelajaran sejarah pada hakikatnya adalah perubahan perilaku peserta didik, baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Agung dan Sri Wahyuni, 2019:5). Bloom memperkenalkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif, yakni pengembangan kemampuan intelektual peserta didik, contohnya kemampuan penambahan wawasan dan informasi agar pengetahuan peserta didik akan sejarah lebih baik. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap peserta didik, baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Pengembangan sikap dalam arti sempit adalah pengembangan sikap peserta didik terhadap bahan dan proses pembelajaran sejarah, sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat. Pengembangan perilaku psikomotorik adalah pengembangan kemampuan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Motorik kasar adalah keterampilan menggunakan otot, misalnya keterampilan menggunakan alat tertentu, sedangkan keterampilan motorik halus adalah keterampilan menggunakan potensi otak, misalnya keterampilan memecahkan suatu permasalahan (Agung dan Sri Wahyuni, 2019:5).

Menurut Haryono (1995:190) Fungsi pembelajaran sejarah adalah untuk mengembangkan kepribadian peserta didik pada bidang sebagai berikut.

- 1) Membangkitkan perhatian dan minat pada sejarah masyarakatnya sebagai satu kesatuan komunitas
- 2) Mendapat inspirasi dari cerita sejarah, baik dari kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik

- 3) Memupuk kebiasaan berpikir secara konstektual, terutama dalam meruang dan mewaktu, tanpa menghilangkan hakekat perubahan yang terjadi dalam proses sosio kultural
- 4) Tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berpikir lebih mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan dan fakta yang benar
- 5) Menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan.

2.1.3.3. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Menurut (Moh. Ali 2005:351) pembelajaran sejarah nasional mempunyai tujuan sebagai berikut.

- 1) membangkitkan, mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan;
- 2) membangkitkan hasrat mewujudkan cita-cita kebangsaan dalam segala lapangan;
- 3) membangkitkan hasrat-mempelajari sejarah kebangsaan dan mempelajarinya sebagai bagian dari sejarah dunia;
- 4) menyadarkan peserta didik tentang cita-cita nasional (Pancasila dan Undang-undang Pendidikan) serta perjuangan tersebut untuk mewujudkan cita-cita itu sepanjang masa;

Pendapat lain mengenai tujuan pembelajaran sejarah menurut Sudjana (2010: 64) adalah sebagai berikut .

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai perjalanan kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia. Artinya sejarah menjelaskan perjalanan suatu bangsa kepada masyarakat.
- 2) Membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berpikir kesejarahan. Artinya sejarah dapat menyadarkan tentang pentingnya akan waktu dan peristiwa.

- 3) Mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan penghargaan terhadap hasil dan prestasi bangsa di masa lalu. Dengan sejarah masyarakat dapat mengenal perjuangan pahlawan di masa lalu yang menimbulkan rasa cinta terhadap tanah air.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penulisan skripsi berjudul Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Quranic Science Boarding School Kabupaten Tasikmalaya”. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian dalam penelitian ini.

Penelitian pertama yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sarah Nur Atikah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dalam sebuah Skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah (Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Kharisma Bangsa Tangerang Selatan) Tahun Pelajaran 2015/2016” tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui pemahaman Sejarah Siswa kelas V yang diberikan perlakuan (eksperimen) dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap pemahaman sejarah siswa kelas V pada materi pokok Kerajaan Majapahit, hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada pemahaman sejarah Kerajaan Majapahit lebih mampu meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Jenjang pendidikan yang diteliti serta mata pelajarannya, pada penelitian tersebut menggunakan

jenjang SMP dan mata pelajaran IPS, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan jenjang SMA dan mata pelajaran Sejarah. Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada metode bermain peran (*role playing*).

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mufi Fathuroh dan Dr, Aman, M. Pd dalam sebuah Jurnal Pendidikan Sejarah Volume 5 Edisi 3 Tahun 2018 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kelas XI MIPA V SMAN 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018” tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *role playing* terhadap prestasi belajar sejarah kelas XI MIPA V SMAN 1 Bantul tahun ajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah menggunakan metode *role playing* lebih efektif karena memberikan pengaruh cukup tinggi terhadap hasil belajar, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menggunakan eksperimen dengan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada metode bermain peran serta jenjang pendidikan SMA dan pelajaran sejarah.

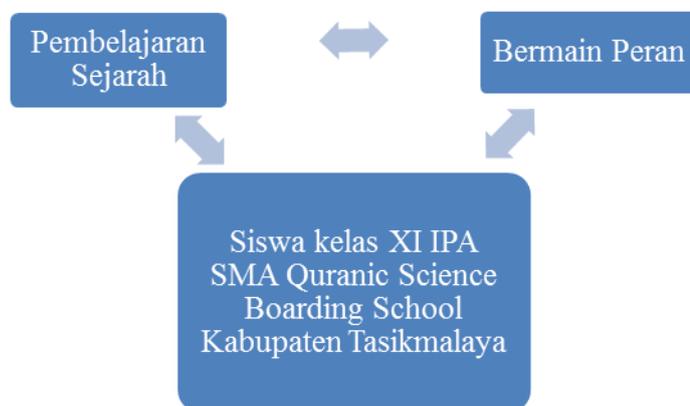
Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Haidar Umam dan Muh Kamal Program Studi Magister Universitas Islam Sultan Agung dalam sebuah Tesis yang berjudul “Efektivitas Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Di MTS Darut Taqwa Bulusan Tembalang Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019)” tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui Bagaimana penerapan

Metode bermain peran dalam rencana, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Darut Taqwa Bulusan Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam lebih mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran Ceramah yang bisa dibilang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain efektif, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah jenjang pendidikan yang diteliti serta mata pelajarannya, pada penelitian tersebut menggunakan jenjang MTS dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan jenjang SMA dan mata pelajaran Sejarah Indonesia, persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada metode bermain peran.

2.3 Kerangka Konseptual

Dalam upaya melaksanakan pendidikan seorang guru alangkah baiknya membuat suasana belajar yang nyaman, membuat peserta didik mudah memahami materi oleh karena itu guru harus memiliki berbagai macam kemampuan, metode, model sampai sumber belajar. Mengenai alur kerangka konseptual atau kerangka berpikir yang tertuang dalam penelitian ini, peneliti memilih bermain peran sebagai metode pembelajaran, dalam penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan teori kualitatif deskriptif sebagai landasan dari penelitian. Lebih lanjut dari penelitian ini adalah sebuah hasil, yang mana hasilnya peneliti memperoleh gambaran tentang penggunaan metode bermain peran pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Quranic Science

Boarding School Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan uraian tersebut skema kerangka konseptual yang dipakai oleh penulis adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian digunakan untuk menjawab persoalan dan membantu memecahkan masalah penelitian, penelitian ini memiliki pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI?
2. Bagaimana kelebihan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI?
3. Bagaimana kekurangan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI?