

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Pembelajaran Behavioristik

Behavioristik merupakan salah satu teori belajar yang paling terkenal dan memiliki pengaruh dalam dunia psikologi. Teori ini memusatkan pandangannya pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi antara stimulus dan respon dimana perubahan tersebut dapat diukur. Tokoh-tokoh yang terkenal dari teori ini meliputi John B. Watson, BF Skinner, Ivan Pavlov, Edward L. Thorndike, Clark Hull, dan Edwin Guthrie. Teori behavioristik mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil akibat interaksi antara stimulus dan respon (Parwati dkk., 2018:52). Dapat diartikan bahwa belajar adalah sebuah proses dimana kemampuan siswa dalam bertindak laku mengalami perubahan sebagai hasil daripada adanya stimulus dan respon yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, seseorang akan dianggap belajar jika ia mengalami perubahan dalam tingkah lakunya.

Thorndike mendefinisikan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus merupakan segala sesuatu yang dapat memicu proses belajar, seperti pikiran, perasaan, dan rangsangan lain yang dapat diterima oleh alat indera. Sementara itu, respon mengacu pada reaksi yang ditunjukkan oleh siswa terhadap pembelajaran, yang dapat berupa ide, perasaan, atau gerakan/tindakan. Sehingga, perubahan perilaku yang dihasilkan dari kegiatan belajar dapat berupa perubahan yang terlihat maupun tidak terlihat (Hamruni dkk, 2021:27).

Teori Behavioristik yang dicetuskan oleh Thorndike dikenal sebagai teori koneksionisme, beliau mengemukakan bahwa belajar terjadi melalui pembentukan koneksi antara stimulus dan respons. Terdapat tiga hukum dasar mengenai perilaku belajar, yaitu 1) *law of readiness*, yaitu hukum kesiapan yang menyatakan bahwa kemampuan individu dalam belajar bergantung pada kesiapan mental dan fisiknya. Jika individu tersebut siap untuk mempelajari sesuatu, maka pembelajaran akan lebih mudah dan efektif. 2) *Law of exercise*, yaitu hukum latihan yang menyatakan bahwa semakin sering stimulus dikaitkan dengan respons, maka semakin kuat hubungan antar keduanya. Hal tersebut berarti, pengulangan dan latihan dapat memperkuat kemampuan individu untuk mengingat dan melakukan suatu respons, 3) *law of effect*, yaitu hukum efek yang menyatakan bahwa respon yang dibarengi dengan konsekuensi yang menyenangkan cenderung akan diulang, sedangkan respon yang dibarengi dengan konsekuensi yang tidak menyenangkan akan cenderung dihindari (Parwati dkk., 2018:55).

Teori behavioristik menekankan pada pentingnya pengukuran untuk menentukan perubahan tingkah laku. Stimulus dan respon dianggap penting dalam teori ini, serta penguatan (*reinforcement*) juga memiliki peran penting dalam teori ini. Jika penguatan ditambahkan (penguatan positif) maka respon yang dihasilkan akan semakin kuat. Sebaliknya, jika penguatan dikurangi atau dihilangkan (penguatan negatif), maka respon tersebut akan semakin lemah (Rusli & Kholik, 2013:62-67).

Penerapan teori belajar behavioristik ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1) guru menjadi lebih teliti dan tanggap terhadap kondisi belajar, 2) guru tidak

terbiasa memberikan ceramah dalam pembelajaran sehingga peserta didik terbiasa belajar secara mandiri dan bertanya kepada guru yang bersangkutan jika menemui kesulitan, 3) perilaku yang diharapkan dapat terbentuk melalui penguatan yang diberikan, 4) penguatan positif yang diberikan secara berulang-ulang dan pelatihan terus menerus maka dapat meningkatkan kemampuan yang telah terbentuk sebelumnya pada peserta didik, 5) guru menyusun bahan ajar secara terstruktur, mulai dari materi yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks (Putra dkk., 2028:1-8)

Teori belajar behavioristik berperan penting dalam proses belajar peserta didik, karena menitikberatkan pada hubungan antara stimulus dan respon. Dalam penelitian ini, seorang pendidik diharapkan mampu memberikan stimulus atau rangsangan kepada peserta didik, sehingga mereka dapat merespons secara positif. Stimulus yang diberikan pada penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dan respon yang diharapkan adalah peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

2.1.2 Metode Bermain Peran

Bermain Peran atau *Role Playing* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah simulasi yang dirancang untuk melatih peserta didik dalam menyelesaikan masalah hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*). Dalam simulasi ini, peserta didik akan memerankan berbagai karakter dan berinteraksi satu sama lain yang berdasarkan situasi yang telah ditentukan (Ni'mah, 2015:14-16). Menurut Hisyam dalam Oktaria, (2017:21) *role playing* atau bermain peran merupakan sebuah strategi dalam pembelajaran yang dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuan

pendidikan. Aktivitas ini terstruktur dan memiliki tujuan yang jelas, yaitu membantu peserta didik dalam memahami konsep dan materi pelajaran dengan cara yang lebih mendalam dan efektif. Taniredja, dkk (2011:39) menambahkan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pengajaran yang dikemas dalam bentuk pertunjukan atau dramatisasi. Dalam pertunjukan ini, peserta didik akan dihadapkan pada situasi sosial yang mengandung suatu permasalahan. Tujuan utama dari metode ini adalah melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang muncul dalam situasi tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran merupakan cara menyajikan materi dalam bentuk simulasi yang mempertunjukkan atau mendramatisasikan mengenai situasi sosial atau peristiwa tertentu yang mengandung suatu masalah. Metode pembelajaran ini dianggap efektif untuk melatih kemampuan interpersonal peserta didik dan membantu mereka dalam memahami konsep dan materi pelajaran secara mendalam dan lebih efektif. Pada penelitian ini, metode bermain peran diterapkan pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Melalui metode bermain peran ini, peserta didik dapat mengembangkan pengalaman belajar yang mencakup kemampuan bekerjasama, komunikasi, dan interpretasi suatu kejadian selain itu juga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran atau dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran adalah untuk membantu peserta didik mencari jati diri mereka dalam lingkungan sosial serta memecahkan masalah dengan dukungan kelompok (Amaliyah dkk., 2019). Melalui partisipasi

dalam peran tertentu, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi diri dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap interaksi sosial. Selain itu, metode ini juga dirancang untuk mendorong kolaborasi antar siswa, memungkinkan mereka bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan atau masalah yang dihadapi. Dengan demikian bermain peran bukan hanya sebagai sarana pembelajaran, namun juga sebagai cara untuk memperkuat keterampilan sosial, penguatan identitas, dan pemecahan masalah secara bersama-sama.

Langkah-langkah yang dibutuhkan dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran menurut Pratiwi, (2020:4), sebagai berikut:

1. Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang sesuai dengan materi atau permasalahan yang akan ditampilkan.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang ingin dicapai.
3. Guru memberikan skenario kepada siswa untuk dipelajari.
4. Guru meminta beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
5. Guru memilih beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter tokoh dalam skenario.
6. Siswa yang telah dipilih untuk memainkan peran, maju dan memerankan skenario di depan siswa lainnya.
7. Siswa yang tidak bermain peran tetap dalam kelompok mereka, mengamati skenario yang diperagakan, mencatat hal penting dan mengevaluasi peran setiap tokoh.

8. Setelah penampilan selesai, setiap siswa menerima lembar kerja untuk mendiskusikan penampilan setiap kelompok.
9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka.
10. Siswa secara bersama-sama melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan.
11. Guru memberikan kesimpulan umum mengenai kegiatan tersebut.

Metode bermain peran yang diterapkan dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi, 1) seluruh siswa dapat terlibat aktif dan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama mereka, 2) siswa memiliki kebebasan dalam mengambil keputusan dan mengekspresikan diri mereka secara penuh, 3) metode bermain peran mudah diimplementasikan dalam pembelajaran dan bisa diterapkan dalam berbagai situasi serta waktu yang berbeda. 4) guru dapat menilai pemahaman siswa dengan mengamati mereka selama kegiatan bermain peran, 5) metode ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Haudi, 2021:53-54).

Sementara itu, kekurangan dari penggunaan metode bermain peran, meliputi 1) pelaksanaan metode ini memerlukan waktu yang cukup lama, 2) membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi bagi guru maupun siswa, dan tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut, 3) beberapa siswa mungkin merasa malu atau enggan untuk memainkan peran tertentu, 4) jika metode ini tidak berhasil diterapkan, akan memberikan kesan yang kurang baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai, serta 5) metode ini tidak dapat diterapkan kepada semua materi pelajaran (Hamzah dalam Nurhidaya dkk., 2014:161-174).

2.1.3 Keaktifan Belajar

Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran adalah salah satu faktor krusial yang dapat menentukan keberhasilan belajar mereka. Peserta didik yang aktif cenderung akan lebih mudah mendalami materi pelajaran, lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih mampu mencapai prestasi yang optimal. Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang melibatkan dua aspek yaitu fisik dan psikis. Aktivitas fisik dapat mencakup membaca, mendengarkan, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Selanjutnya aktivitas psikis mencakup penggunaan pengetahuan yang dimiliki untuk dapat menyelesaikan suatu masalah, membandingkan berbagai teori atau konsep, memberikan kesimpulan dari hasil percobaan dan berbagai kegiatan psikis lainnya (Rusman, 2012:101).

Sardiman (2012:100), berpendapat bahwa keaktifan merupakan aktivitas yang meliputi fisik dan mental, dimana dua aspek tersebut merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan. Hollingsworth dan Lewis dalam Rikawati & Sitinjak (2020:40-48) juga menyatakan bahwa keadaan aktif adalah keadaan dimana siswa terlibat terus menerus secara mental dan fisik. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang melibatkan berbagai upaya peserta didik, termasuk kegiatan fisik seperti membaca, mendengarkan, menulis, dan berlatih keterampilan, serta aktivitas psikis atau mental yang menitikberatkan pada proses berpikir untuk memperoleh pengalaman dalam belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik, seperti yang dijelaskan oleh Syah dalam Aresty & Suparno (2023:452-453) yang meliputi:

1. Faktor Internal, merupakan faktor yang muncul dari dalam diri siswa sendiri dan akan menentukan bagaimana mereka belajar, berikut beberapa faktor internal yang berperan dalam keaktifan belajar siswa:
 - a. Aspek Fisiologis, merupakan aspek yang mengacu pada kondisi fisik atau kondisi jasmani siswa berpengaruh pada semangat dan minat mereka dalam belajar.
 - b. Aspek Psikologis, merupakan aspek yang mengacu pada kondisi mental atau jiwa siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Beberapa contohnya adalah:
 - 1) Tingkat Kecerdasan (IQ) atau intelegensi siswa yang dianggap sebagai faktor yang menentukan keaktifan dan keberhasilan mereka dalam belajar. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi, akan semakin tinggi juga minat mereka untuk belajar yang berujung pada peningkatan keaktifan dalam kegiatan belajar.
 - 2) Sikap, sikap yang baik mendorong individu untuk tanggap dan bertanggungjawab dalam memberikan respon saat seseorang berbicara.
 - 3) Bakat, merupakan potensi atau talenta yang dimiliki seseorang yang dapat mendukung atau mempengaruhi pencapaian prestasi yang luar biasa.

- 4) Minat, kecenderungan atau antusiasme individu terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu. Jika diterapkan dalam pembelajaran maka minat yang dimaksud adalah ketertarikan siswa pada belajar.
 - 5) Motivasi, merupakan dorongan internal yang mempengaruhi seorang individu untuk melakukan tindakan tertentu atau mencapai tujuan tertentu.
2. Faktor Eksternal, merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa dan berhubungan dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa, meliputi:
 - a. Lingkungan sosial, merupakan faktor yang mengacu pada orang-orang yang berada di sekitar siswa yang memiliki pengaruh terhadap kegiatan belajar, seperti guru, teman sekelas, orangtua, dan lainnya.
 - b. Lingkungan non-sosial, dalam pembelajaran faktor ini mengacu pada elemen fisik dan kondisi eksternal yang mempengaruhi proses belajar yang dikategorikan dalam beberapa komponen seperti, sarana prasarana, atau kondisi lingkungan seperti ruang kelas, alat-alat belajar, cuaca, dan waktu belajar.
 3. Faktor pendekatan belajar, mengacu pada metode dan strategi yang digunakan oleh guru dan siswa dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Faktor ini mencakup berbagai aspek, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran seperti visual/auditori/kinestetik.

Berdasarkan pada pembahasan di atas, disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa, meliputi faktor internal

yang mencakup aspek fisiologis seperti kondisi fisik atau tubuh siswa, serta aspek psikologis seperti kecerdasan, sikap, minat, bakat dan motivasi peserta didik. Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial yang berkaitan dengan orang-orang sekitar siswa serta lingkungan non-sosial, yaitu sarana dan prasarana yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Sedangkan faktor pendekatan belajar berkaitan dengan strategi yang mendukung proses pembelajaran, seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan pendekatan pembelajaran visual/auditori/kinestetik.

Pendekatan pembelajaran visual merupakan pendekatan yang menitikberatkan belajar dengan cara melihat, memandangi, mengamati dan sejenisnya. Objek yang dilihat misalnya gambar, diagram, pertunjukkan atau video. Kemudian pendekatan pembelajaran auditori merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai indera pendengar, seperti ceramah, diskusi, debat, mendengarkan kaset, dan instruksi (perintah) verbal. Selanjutnya pendekatan pembelajaran kinestetik merupakan pendekatan belajar dimana siswa atau peserta didik melakukan aktifitas fisik dan terlibat langsung, misalnya berupa menangani sesuatu hal, bergerak, menyentuh, dan merasakan/mengalami sendiri (Lestari & Djuhan, 2021:79-90).

Indikator keaktifan belajar siswa dapat diukur dari partisipasi aktif mereka dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Sudjana dalam Prasetyo dan Abduh (2021:1718:1724) sebagai berikut:

1. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya;

2. Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran;
3. Siswa mau bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan;
4. Siswa mau berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan persoalan yang sedang dihadapinya;
5. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;
6. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya;
7. Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah; dan
8. Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar tidak hanya terbatas pada aspek fisik dan psikis saja, tetapi mencakup keaktifan sosial. Dimana keaktifan sosial ini berkaitan dengan interaksi antara siswa bersama teman dan gurunya dalam pembelajaran.

Indikator keaktifan belajar yang harus dicapai oleh peserta didik menurut Wibowo (2016: 128-139) adalah mencakup berbagai aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, meliputi:

1. Perhatian
2. Kerjasama dan hubungan sosial
3. Mengemukakan gagasan
4. Pemecahan masalah
5. Disiplin

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam mencapai keaktifan dalam belajarnya peserta didik harus memenuhi indikator keaktifan belajar, yaitu:

1. Perhatian, yaitu adanya keinginan dalam diri siswa untuk fokus pada penjelasan guru sehingga mereka dapat memahami konsep materi yang diajarkan.
2. Kerjasama dan hubungan sosial, yaitu kemampuan siswa untuk berkolaborasi dengan baik dalam diskusi kelompok, aktif dalam menyelesaikan suatu masalah secara bersama-sama dan dapat menghargai pendapat teman-teman kelompok.
3. Pemecahan masalah, yaitu kemampuan siswa untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran, termasuk bertanya kepada guru atau teman ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.
4. Mengemukakan gagasan, yaitu siswa berani mengemukakan pendapatnya baik kepada guru atau teman kelasnya, siswa berani untuk bertanya atau merespon pertanyaan dari guru atau teman kelasnya.
5. Disiplin, yaitu siswa datang tepat waktu untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat menjaga ketertiban selama pembelajaran, diskusi ataupun ketenangan dalam presentasi kelompok.

Kelima indikator tersebut dijadikan sebagai kisi-kisi dalam lembar angket yang dipakai sebagai instrumen penelitian untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan metode bermain peran.

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah adalah kegiatan belajar mengajar dimana pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik mengenai gambaran

kehidupan pada masa lalu, dengan fokus pada peristiwa penting yang memiliki makna khusus (Latief, 2006:99). Pembelajaran sejarah juga dapat diartikan sebagai disiplin ilmu yang mempelajari mengenai asal-usul, perkembangan, serta peran manusia di masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan. Nilai-nilai tersebut berfungsi untuk melatih kecerdasan, serta membentuk sikap, karakter, dan kepribadian peserta didik (Sapriya dalam Zahro & Marjono, 2017:1-11).

Pembelajaran sejarah sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah berfungsi untuk menyadarkan siswa mengenai proses perubahan dan kemajuan manusia atau sekelompok masyarakat dari waktu ke waktu. Selain itu, dapat berfungsi untuk memperluas pandangan serta kesadaran sejarah yang membantu siswa dalam membentuk pemahaman, dan menjelaskan identitas bangsa pada masa lampau, masa kini, dan masa depan dalam konteks perubahan dunia (Santosa & Hidayat, 2020:94-104).

Tujuan dari diadakannya pembelajaran sejarah di sekolah yaitu 1) meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis, sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan sejarah guna memahami kehidupan saat ini dan di masa depan, 2) menyadarkan siswa bahwa sejarah adalah bagian integral dari kehidupan sehari-hari, 3) meningkatkan kemampuan intelektual untuk memahami proses perubahan dan keberlangsungan hidup dalam masyarakat (Agung & Wahyuni, 2019:56).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Zun Nurani pada Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan

Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 10 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* atau bermain peran sangat tepat apabila diterapkan dalam pembelajaran sejarah dan berhasil meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Zun Nurani dan penelitian ini adalah penggunaan metode *Role Playing* atau metode bermain peran. Kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu mengenai variabel dependen (Y) dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian karya Zun Nuraeni variabel dependen (Y) yang digunakan adalah minat dan hasil belajar siswa, serta menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sementara itu, penelitian terbaru ini berfokus pada keaktifan belajar siswa dan menggunakan kuasi eksperimen sebagai metode penelitian.

2. Penelitian karya Refliyanti dan Nihan pada Jurnal Mandala dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Biologi kelas XI IPA 1 MAN 1 Serang” yang menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi dan prestasi belajar siswa setelah metode bermain peran diterapkan pada mata pelajaran Biologi di kelas XI IPA 1 MAN 1 Serang. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan pada setiap siklus penelitian. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Refliyanti dan Nihan dengan penelitian ini adalah penggunaan metode *Role Playing* atau metode bermain peran. Kemudian, terdapat perbedaan pada kedua penelitian ini yang terletak pada variabel terikat, dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Refliyanti dan Nihan

mereka meneliti mengenai motivasi dan prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini peneliti berfokus pada keaktifan belajar siswa. Selain itu, metode pembelajaran bermain peran diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu Biologi dan Sejarah.

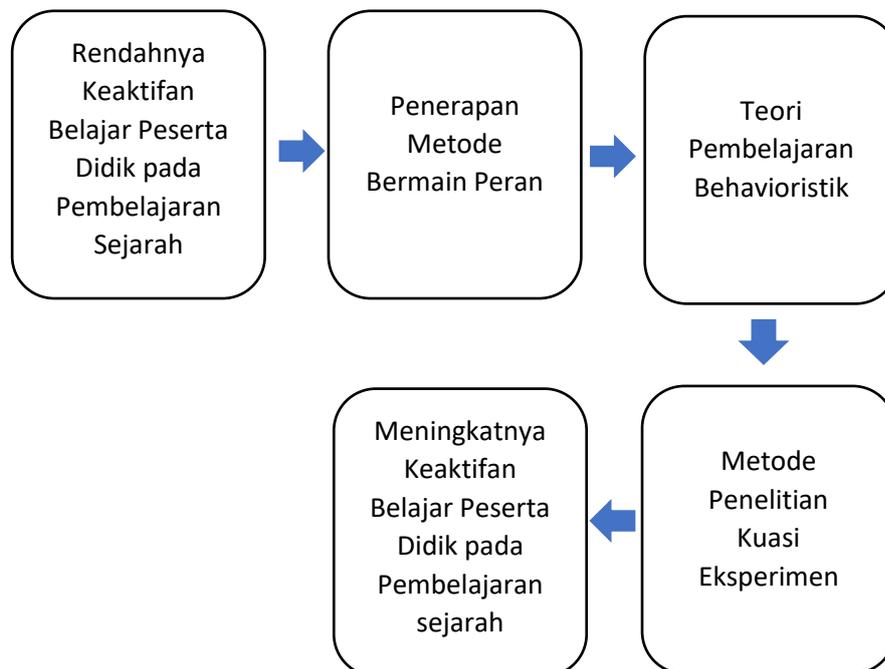
3. Penelitian yang dilakukan oleh Servi, Hery, dan Andre dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pada Materi Berkomunikasi Melalui Telepon”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya penerapan metode bermain pada mata pelajaran Teknologi Informasi. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Selvi, dkk, dengan penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran dalam mengatasi permasalahan keaktifan belajar siswa, namun penelitian Selvi, dkk juga meneliti prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada keaktifan belajar siswa. Kedua penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada metode yang digunakan, penelitian Selvi, dkk menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Selanjutnya, metode pembelajaran bermain peran diimplementasikan pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu Teknologi Informasi dan Sejarah Indonesia.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah sebuah struktur yang menjelaskan mengenai konsep-konsep berdasarkan asumsi teoritis. Struktur ini digunakan untuk mengidentifikasi unsur-unsur dalam objek penelitian dan menunjukkan adanya hubungan antar konsep tersebut (Hardani dkk., 2020:328).

Penelitian ini mengangkat metode pembelajaran sebagai topik penelitian untuk dikaji apakah metode tersebut berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah. Metode pembelajaran tersebut adalah metode bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran dilandasi teori belajar behavioristik. Teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yang dimaksud adalah sesuatu yang diberikan oleh guru, pada penelitian ini stimulus berupa penyampaian materi yang disajikan dengan metode bermain peran. Kemudian respon adalah sesuatu yang diterima oleh siswa, pada penelitian ini respon yang diharapkan adalah meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah setelah diterapkannya metode bermain peran. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuasi eksperimen. Kerangka konseptual ini disusun untuk menggambarkan konsep-konsep yang terhimpun dalam penelitian. Pada penelitian ini diharapkan terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih pada pembelajaran sejarah. Berikut gambar kerangka konseptual pada penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun oleh peneliti dengan mengacu pada data awal dan akan diuji kebenarannya. Hipotesis sering disebut sebagai hasil penelitian sementara karena jawabannya didasarkan pada teori yang ada, tanpa didukung oleh bukti empiris dari pengumpulan data (Arikunto, 2013:110). Sehingga dapat diartikan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban penelitian yang bersifat sementara dan harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih”.

Lebih lanjut terdapat hipotesis uji dalam penelitian ini yaitu:

- (Ha) : terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih.
- (Ho) : tidak terdapat pengaruh dari penggunaan metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Sindangkasih.