

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Memahami Pelajaran**

##### **1. Pengertian Memahami Pelajaran**

Siswa adalah organisme unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.<sup>1</sup> Siswa adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang, yang memiliki kesamaan dan juga memiliki perbedaan-perbedaan. Setiap siswa atau peserta didik memiliki sifat dan ciri khas masing-masing. Sifat yang dimiliki oleh setiap peserta didik terbentuk dari pengaruh faktor-faktor keturunan, lingkungan, dan diri (*self*).<sup>2</sup>

Dalam pengertian umum, Siswa adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau dari sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Sedangkan dalam arti sempit siswa adalah anak (pribadi yang belum dewasa) yang diserahkan kepada tanggung jawab pendidik.<sup>3</sup> Siswa atau Peserta didik secara formal adalah orang yang sedang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun psikis, pertumbuhan dan perkembangan merupakan ciri dari seseorang peserta didik yang perlu bimbingan dari seorang pendidik.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Loc. Cit*, hlm. 17

<sup>2</sup> Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), hlm. 103

<sup>3</sup> Hasbullah, *Loc. Cit*, Hlm.23

<sup>4</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hlm. 77

Memahami adalah suatu penafsiran buah pikiran, yaitu menyatupadukan dan mengasimilasi sesuatu pengamatan dan pengalaman yang telah dimiliki. Memahami sering juga disebut “batu loncatan”, maksudnya sebelum pengajaran dimulai untuk menyajikan bahan pelajaran baru, guru diharapkan dapat menghubungkan lebih dahulu bahan pelajaran (pengajaran), sebelumnya/kemarin yang menurut guru telah dikuasai oleh peserta didik. Memahami ini dapat disajikan melalui pertanyaan untuk mengetahui apakah peserta didik masih ingat/lupa, sudah dikuasai/belum, dan hasilnya dapat menjadi titik tolak dalam memulai pelajaran yang baru.<sup>5</sup>

Menurut Daryanto, memahami adalah mengerti benar (akan), apa yang diterangkan guru serta dapat dimengerti oleh para siswa.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Suharsimi menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.<sup>7</sup> Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep.

---

<sup>5</sup>Ahmad Rohani, *Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 31

<sup>6</sup>Daryanto, *Loc. Cit.* hlm. 454

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Loc. Cit.*, hlm. 118-137

## 2. Subproses Dalam Memahami

Ada beberapa subproses dalam memahami dan dapat di pergunakan sebagai bukti bahwa sifat memahami merupakan hal yang kompleks dan interaktif.

- a. Stimulus atau situasi yang hadir, mula terjadinya pemahaman diawali ketika seseorang dihadapkan dengan situasi. Situasi yang di hadapi itu mungkin bisa berupa stimulus penginderaan dekat dan langsung atau berupa bentuk lingkungan, kultur, dan fisik yang menyeluruh.
- b. Registrasi, interpretasi, dan umpan balik (*feedback*). Dalam masa registrasi suatu gejala yang nampak ialah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syaraf seseorang terpengaruh, kemampuan fisik untuk mendengar dan melihat akan mempengaruhi pemahaman.
- c. Umpan balik (*feedback*). Subproses ini dapat mempengaruhi pemahaman seseorang.<sup>8</sup>

## 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan persepsi atau pemahaman seseorang, antara lain:

- a. Psikologi

Persepsi atau pemahaman seseorang mengenai segala sesuatu di alam dunia ini sangat di pengaruhi oleh keadaan psikologi. Sebagai contoh, terbenamnya

---

<sup>8</sup> Miftah Thoha, *Perilaku Organisasi: Konsep Dasar Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 145-146

matahari di waktu senja yang indah temaram, akan dirasakan sebagai bayang-bayang yang kelabu bagi seseorang yang buta warna.

b. Famili

Pengaruh yang paling besar terhadap anak-anak adalah familinya. Orang tua yang telah mengembangkan suatu cara yang khusus di dalam memahami dan melihat kenyataan di dunia ini, banyak sikap dan pemahaman-pemahaman mereka yang diturunkan kepada anak-anaknya.

c. Kebudayaan

Kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu juga merupakan salah satu faktor yang kuat di dalam mempengaruhi sikap, nilai, dan cara seseorang memandang dan memahami keadaan di dunia ini.<sup>9</sup>

## **B. Pelajaran Akidah Akhlak**

### **1. Pengertian Akidah Akhlak**

Akidah artinya kepercayaan. Menurut syara', kepercayaan (akidah) ialah iman yang kokoh terhadap segala sesuatu yang disebut secara tegas dalam Al-Quran dan Hadits shahih, yang berhubungan dengan tiga sendi akidah Islamiah yaitu:

- a. ketuhanan, sifat sifat Allah Subhana wa ta'ala, nama namanya yang baik, dan segala pekerjaanya.
- b. kenabian (nabuwwah), meliputi sifat sifat Nabi Alaihi Salam, keterampilan mereka dalam menyampaikan risalah, beriman tentang kerasulan dan mukjizat yang di berikan kepada mereka, dan beriman kepada kitab kitab yang di turunkan Allah kepada mereka.
- c. yang di dengar, meliputi: alam rohani yaitu, alam yang tak dapat dilihat dengan mata. Alam barzah, yaitu kehidupan dalam alam kubur sampai pada

---

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 147-148

hari kiamat. Kehidupan di alam akhirat, yaitu tanda tanda kiamat, hura hura, pembalasan amal perbuatan, dan lain lain.<sup>10</sup>

Akidah berarti keimanan, dan kepercayaan. Maksudnya beriman kepada Allah SWT dan dasar-dasar kehidupan beragama. Keimanan kepada akidah tauhid, merupakan langkah yang awal dalam meninggalkan perubahan yang besar dari dalam diri manusia, yang mengubah tentang dirinya sendiri, orang lain, kehidupan dan seluruh alam semesta. Akidah merupakan pondasi atau landasan yang mendasar dalam kehidupan beragama.<sup>11</sup>

Menurut al-Darraz untuk dapat menciptakan kepribadian (keimanan dan ketakwaan seorang muslim) melalui cara memberikan materi pendidikan berupa, *pertama* penyucian jiwa, *kedua* kejujuran dan kebenaran, *ketiga* menguasai hawa nafsu, *keempat* sifat lemah lembut dan rendah hati, *kelima* berhati hati dalam mengambil keputusan, *keenam* menjauhi buruk sangka, *ketujuh* mantap dan sabar, *kedelapan* menjadi teladan yang baik, *kesembilan*, beramal soleh dan berlomba lomba berbuat baik, *keseperuluh* menjaga diri, *kesebelas* ikhlas, *keduabelas*, hidup sederhana, *ketigabelas* pintar mendengar kemudian mengiktitinya (yang baik).<sup>12</sup>

Al-ashqor yang di kutip oleh Rohamalina Wahab, tuntunan akidah seperti yang dipedomankan dalam AlQuran dapat direalisasikan dalam kehidupan

---

<sup>10</sup>Muhammad abdul Qadir Ahmad,*Loc. Cit*, hlm. 115

<sup>11</sup>Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2014), hlm. 190-191

<sup>12</sup>*Ibid*, hlm. 191

sehari-hari maka akan terdapat ciri-cirinya, *satu* selalu menempuh jalan hidup yang didasarkan didikan ketuhanan dengan melaksanakan ibadah dalam arti luas, *kedua*, senantiasa berpedoman pada petunjuk Allah untuk memperoleh pemahaman bathin dan kemampuan membedakan yang baik dan buruk. *Ketiga*, mereka memperoleh kekuatan untuk menyerukan dan berbuat benardan selalu menyampaikan kebenaran kepada orang lain. *Keempat*, memiliki keteguhan hati untuk berpegang kepada agamanya. *Kelima*, memiliki kemampuan yag kuat dan tegas dalam menghadapi kebathilan. *Keenam*, tetap tabah dalam kebenaran serta dalam segala kondisi. *Ketujuh*, memiliki kelapangan dan ketentraman hati serta kepuasan bathin hingga sabar menerima cobaan. *Kedelapan*, mengetahui tujuan hidup dan menjadikan akhirat sebagai tujaun akhir hidup yang lebih baik. *Kesembilan*, kembali pada kebenaran dengan melakukan taubat dari segala kesalahan yang dibuat sebelumnya.<sup>13</sup>

Akhlak Dari sudut kebahasaan, akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu isim mashdar (bentuk infinitif) dari kata *akhlaqa*, *yukhliqu*, *ikhlaqan*, sesuai dengan timbangan (wazan) tsulasi majid af'ala yang berarti al-sajiyah (perangai), athabi'ah (kelakuan, tabiat, watak dasar), al'adat (kebiasaan, kelaziman), al maru'ah (peradaban yang baik) dan al din (agama).<sup>14</sup>

Akhlak adalah nilai nilai dan sifat sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatannya baik

---

<sup>13</sup>*Ibid*, hlm. 192

<sup>14</sup>Abuddin Nata, *Loc. Cit*, hlm. 1

atau buruk untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya. Sehingga dari keterangan tersebut dapat lah dikatakan bahwa akhlak itu bersifat konstan, spontan, tidak temporer, dan tidak memerlukan pemikiran dan pertimbangan serta dorongan dari luar.<sup>15</sup>

Rasulullah SAW menempatkan akhlak yang mulia sebagai pokok ajaran Islam. Beliau bersabda, Artinya: “sesungguhnya aku di utus oleh Allah untuk menyempurnakan akhlak yang mulia”. (H.R Baihaqi). Selanjutnya Rasulullah SAW bersabda, Artinya: “orang muknin yang paling sempurna Imanya adalah yang paling baik akhlaknya. Dan sabda Rasulullah yang Artinya: pilih lah tempat yang paling sesuai untuk benih (manimu) karena keturunan kemudian dilanjutkan dengan sikap perilaku orang tua yang Islami.<sup>16</sup>

Ibn Miskawaih mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Iman al-Ghazali mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>18</sup>

Pelajaran atau pendidikan akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami,

---

<sup>15</sup>Rohmalina Wahab, *ibid*, hlm. 192-193

<sup>16</sup>*Ibid*, hlm. 195

<sup>17</sup>Abuddin Nata, *Ibid*, hlm. 3

<sup>18</sup>*Ibid*, hlm.3

menghayati, dan mengimani Allah serta merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada pengetahuan akidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>19</sup>

## 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran aqidah akhlak di Madrasah berfungsi untuk :

- a. Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b. Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang sebelumnya telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- c. Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial.
- d. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengalaman ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dihadapinya sehari-hari.

Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-A'raf ayat 172-174:

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ قَالُوا بَلَىٰ شَهِدْنَا أَنْ تَقُولُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ (١٧٢) أَوْ تَقُولُوا إِنَّمَا أَشْرَكَ آبَاؤُنَا مِنْ قَبْلُ وَكُنَّا ذُرِّيَّةً مِنْ بَعْدِهِمْ أَفَتُهْلِكُنَا بِمَا فَعَلَ الْمُبْطِلُونَ (١٧٣) وَكَذَٰلِكَ نَفْصَلُ الْآيَاتِ وَلَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ (١٧٤)

Artinya: Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap

---

<sup>19</sup>Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers,2014), hlm. 132



jiwa mereka (seraya berfirman): “Bukankah aku ini Tuhanmu?” mereka menjawab: “Betul (Engkau Tuhan kami), Kami menjadi saksi”. (kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: “Sesungguhnya Kami (Bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)”(Q.S Al-A’raf: 172-174)<sup>20</sup>

- f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem fungsionalnya.
- g. Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami Aqidah dan Akhlak pada jenjang yang lebih tinggi.<sup>21</sup>

Mata pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan, pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Aqidah dan Akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Juga mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Aqidah Islam.<sup>22</sup>

### 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan Aqidah Islam, sifat-sifat Allah, Al-Asma’ Al-Husna, Iman Kepada Allah, Kitab-Kitab Allah, Rasul-Rasul Allah, Hari Akhir serta Qada dan Qadar.

<sup>20</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005) hlm. 137

<sup>21</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru PAI*, (Palembang: Rafah Press, 2010)., hlm. 163

<sup>22</sup> *Ibid.*

- b. Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas bertauhid, ikhlas, ta'at, khauf taubat, tawakkal, ikhtiar, sabar, syukur, qana'ah tawadu', husnuzhzhah, tasaamuh, dan ta'awun, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja.
- c. Aspek akhlak tercela meliputi *kufur, syirik, riya', nifaq, ananiyah, putus asa, ghadab, tamak, takabbur, hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namimah*.
- d. Aspek adab meliputi: adab beribadah: adab Shalat, membaca Al-Qur'an dan adab berdo'a, adab kepada orang tua dan guru, adab kepada saudara, teman, dan tetangga, adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.
- e. Aspek kisah teladan meliputi: Nabi Sulaiman dan umatnya, *Asbabul Kahfi*, Nabi Yunus dan Nabi Ayub, kisah sahabat: Abu Bakar ra, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.<sup>23</sup>

#### 4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

##### STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR

##### MAPEL AKIDAH AKHLAK

##### Kelas VIII, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p><i>Akidah</i></p> <p><b>1. Meningkatkan Keimanan Kepada Kitab-Kitab Allah SWT.</b></p>	<p>1.1 Menjelaskan pengertian beriman kepada kitab-kitab Allah SWT.</p> <p>1.2 Menunjukkan bukti/dalil kebenaran adanya kitab-kitab Allah SWT.</p> <p>1.3 Menjelaskan macam-macam, fungsi, dan isi kitab Allah SWT.</p> <p>1.4 Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada kitab Allah SWT</p>
<p><i>Akhlak</i></p> <p><b>2. Menerapkan akhlak terpuji kepada diri sendiri</b></p>	<p>2.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya <i>tawakkal, ikhtiyaar, shabar, syukuur</i> dan <i>qana'ah</i></p> <p>2.2 Mengidentifikasi bentuk dan contoh-contoh perilaku <i>tawakkal, ikhtiyaar, shabar, syukuur</i> dan <i>qana'ah</i></p> <p>2.3 Menunjukkan nilai-nilai positif dari <i>tawakkal, ikhtiyaar, shabar, syukuur</i> dan <i>qana'ah</i> dalam</p>

<sup>23</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Guru Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: 2014) (Online) [http://Pendis.Kemenag.Go.Id/File/Dokumen/Buku Paiarab/Buku\\_Akidah\\_Akhlak\\_Mts\\_7\\_Siswa.Pdf](http://Pendis.Kemenag.Go.Id/File/Dokumen/Buku_Paiarab/Buku_Akidah_Akhlak_Mts_7_Siswa.Pdf), 15 Oktober 2016, hlm. 12

	fenomena kehidupan 2.4 Menampilkan perilaku <i>tawakkal</i> , <i>ikhtiyaar</i> , <i>shabar</i> , <i>syukuur</i> dan <i>qana'ah</i>
<b>Menghindari akhlak tercela kepada diri sendiri</b>	3.1 Menjelaskan pengertian <i>ananiah</i> , putus asa, <i>ghadab</i> , tamak dan takabur. 3.2 Mengidentifikasi bentuk dan contoh-contoh perbuatan <i>ananiah</i> , putus asa, <i>ghadab</i> , tamak dan takabur. 3.3 Menunjukkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan <i>ananiah</i> , putus asa, <i>ghadab</i> , tamak, dan takabur 3.4 Membiasakan diri menghindari perilaku <i>ananiah</i> , putus asa, <i>ghadab</i> , tamak, dan takabur

### Kelas VIII, Semester 2

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<i>Akidah</i> <b>Meningkatkan Keimanan Kepada Rasul Allah</b>	4.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya beriman kepada Rasul Allah SWT 4.2 Menunjukkan bukti/dalil kebenaran adanya Rasul Allah SWT 4.3 Menguraikan sifat-sifat Rasul Allah SWT 4.4 Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah dan mencintai Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan
<b>Memahami Mukjizat Dan Kejadian Luar Biasa Lainnya (Karamah, Ma'unah, Dan Irhash)</b>	5.1 Menjelaskan pengertian mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya ( <i>karamah</i> , <i>ma'unah</i> , dan <i>irhash</i> ) 5.2 Menunjukkan hikmah adanya mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya ( <i>karamah</i> , <i>ma'unah</i> , dan <i>irhash</i> ) bagi Rasul Allah dan orang-orang pilihan Allah
<i>Akhlak</i>	6.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya <i>husnuh-zhan</i> , <i>tawaadhu'</i> , <i>tasaamuh</i> , dan

<p><b>Menerapkan Akhlak Terpuji Kepada Sesama</b></p>	<p><i>ta'aawun</i></p> <p>6.2 Mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku <i>husnuzh-zhan, tawaadhu', tasaamuh,</i> dan <i>ta'aawun</i></p> <p>6.3 Menunjukkan nilai-nilai positif dari <i>husnuzh-zhan, tawaadhu', tasaamuh,</i> dan <i>ta'aawun</i> dalam fenomena kehidupan</p> <p>6.4 Membiasakan perilaku <i>husnuzh-zhan, tawaadhu', tasaamuh,</i> dan <i>ta'aawun</i> dalam kehidupan sehari-hari</p>
<p><b>Menghindari Akhlak Tercela Kepada Sesama</b></p>	<p>7.1 Menjelaskan pengertian <i>hasad, dendam, ghibah, fitnah,</i> dan <i>namiimah</i></p> <p>7.2 Mengidentifikasi bentuk perbuatan <i>hasad, dendam, ghibah, fitnah</i> dan <i>namiimah</i></p> <p>7.3 Menunjukkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan <i>hasad, dendam, ghibah, fitnah</i> dan <i>namiimah</i></p> <p>7.4 Membiasakan diri menghindari perilaku <i>hasad, dendam, ghibah, fitnah</i> dan <i>namiimah</i> dalam kehidupan sehari-hari.</p>

### C. Metode *Role Playing*

#### 1. Pengertian Metode *Role Playing*

Secara harfiah, metode berasal dari dua kata, yaitu *meta* dan *hodos* yang artinya jalan atau cara. Jadi, metode artinya, suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar mengajar, metode mempunyai peranan yang cukup penting. Menguasai metode-metode mengajar menjadi suatu keharusan bagi seorang guru. Sebab, tanpa penguasaan terhadap

metode-metode mengajar, maka kegiatan belajar mengajar praktis tidak dapat berjalan dengan efektif dan efisien.<sup>24</sup>

Metode diartikan, sebagai cara-cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam menyampaikan suatu gagasan, pemikiran, atau wawasan yang disusun secara sistematis dan terencana serta didasarkan pada teori, konsep dan prinsip tertentu yang terdapat dalam berbagai disiplin ilmu terkait, terutama ilmu psikologi, manajemen, dan sosiologi.<sup>25</sup>

Metode dapat diartikan sebagai: 1) sesuatu prosedur yang dipakai untuk mencapai suatu tujuan; 2) suatu teknik mengetahui yang dipakai dalam proses mencari ilmu pengetahuan dari sesuatu materi tertentu; dan 3) suatu ilmu yang merumuskan aturan-aturan tertentu.<sup>26</sup>

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan imajinasi penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini, pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-

---

<sup>24</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 18

<sup>25</sup> Abuddin Nata, *Ibid*, hlm. 176

<sup>26</sup> Jalaluddin, *Pendidikan Islam; Pendekatan Sistem dan Proses*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 154

hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>27</sup>

*Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>28</sup>

*Role Playing* atau bermain peran adalah *pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, *kedua* bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, *ketiga* bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>29</sup>

Dari beberapa pengertian Bermain Peran atau *Role Playing* di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah adalah kegiatan sebagai

---

<sup>27</sup>Jumanta Hamdayana, *Loc. Cit.*, hlm. 113

<sup>28</sup>Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 163

<sup>29</sup>Hamzah. B. Uno, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif)*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 25

media bermain peran. Kemampuan berperan di sini meliputi kemampuan menghayati, emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

## 2. Tujuan Penggunaan Metode Bermain peran (*Role Playing*)

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Syaiful yang dikutip oleh Syaiful Bahri antara lain adalah :

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Kemudian menurut Dana, tujuan dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah :

- a. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri;
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas
3. Membuat rasa percaya diri siswa
4. Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar
5. Menunjukkan siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanyamenghafal informasi
6. Menggarisbawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).<sup>30</sup>

Manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa

---

<sup>30</sup> <http://cakul-iqbal.blogspot.sg/2014/12/metode-pembelajaran-role-playing.html> (OnLine), 15 Oktober 2016

sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa

### 3. Prosedur Pembelajaran

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran bergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu 1) pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi kedua dan 9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

*Langkah pertama*, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas dan disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan



kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

*Langkah kedua*, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun.

*Langkah ketiga*, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

*Langkah keempat*, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan

sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

*Langkah kelima*, permainan peran di mulai. permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dilakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya.

*Langkah keenam*, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan *langkah ketujuh*, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Dalam diskusi dan evaluasi *langkah kedelapan*, pembahasan diskusi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian?, karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataannya. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain,

seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

Pada langkah kesembilan, siswa di ajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia di marahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang cara kehidupan.<sup>31</sup>

#### **4. Aplikasinya**

Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.<sup>32</sup>

#### **5. Langkah-Langkah Metode bermain peran (*Role Playing*)**

a. Agar berhasil dengan baik menurut Suharto, yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 3) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.

---

<sup>31</sup> Hamzah. B. Uno *Ibid*, hlm. 26-28

<sup>32</sup> *Ibid*, hlm. 28

- 4) Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
- 5) Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- 6) Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.<sup>33</sup>

Sedangkan Menurut Hesti dkk, dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

- a. Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai.
- b. Kalimat-kalimat yang di kurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
- c. Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
- d. Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
- e. Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup.

Apabila hal-hal di atas dapat dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka secara otomatis percakapan akan hidup, karena percakapan dilakukan oleh anak-anak yang aktif dan kreatif sesuai watak masing-

---

<sup>33</sup>[https://www.academia.edu/8748398/Metode\\_Pembelajaran\\_Bermain\\_Peran\\_Role\\_Playing\\_\(Online\)](https://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing_(Online)), 15 Oktober 2016

masing. Untuk pembelajaran kostum disesuaikan dengan kondisi anak, sekolah, dan tema pelajaran.<sup>34</sup>

b. Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa, mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2) Memilih peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3) Menyusun tahap-tahap peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak

---

<sup>34</sup> <http://publik22.blogspot.sg/2016/01/pengertian-dan-langkah-langkah-metode.html>, (OnLine), 15 Oktober 2016

perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

#### 4) Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

#### c. Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

#### d. Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

#### e. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

#### f. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil

pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

g. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.<sup>35</sup>

## 6. Kelebihan dan Kelemahan Metode Role Playing

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

b. Kekurangan Metode *Role Playing*

- 1) Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu
- 3) Memerlukan tempat yang luas
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.<sup>36</sup>

## 7. Analisis Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Sistem sosial Sistem sosial dari metode ini disusun secara sederhana guru bertanggung jawab minimal pada tahap pemulaan. Selanjutnya guru membimbing para peserta didik untuk melanjutkan kegiatan sesuai langkah-

---

<sup>35</sup> <http://cakul-iqbal.blogspot.sg/2014/12/metode-pembelajaran-role-playing.html> (OnLine), 15 Oktober 2016

<sup>36</sup> Jumanta Hamdayana, *Op. Cit*, hlm. 114-115

langkah yang telah ditetapkan. Intervensi guru perlu dikurangi ketika bermain peran telah memasuki tahap pemeranan, dalam tahap ini peserta didiklah yang lebih aktif. Pertanyaan dan komentar guru harus mendorong para peserta didik untuk mengekspresikan perasaan dan gagasannya secara bebas dan jujur. Guru juga harus menumbuhkan saling percaya antara dirinya dengan peserta didik agar peserta didik dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.

Prinsip reaksi sedikitnya terdapat tiga prinsip penting dari metode pembelajaran bermain peran yaitu:

Pertama, guru selayaknya menerima respon para pesereta didik, terutama yang berkaitan dengan pendapat dan perasaannya tanpa penilaian terhadap baik atau buruk reaksi yang diberikannya.

Kedua, guru seyogyanya membantu peserta didik mengeksplorasi situasi masalah dari berbagai segi, berusaha membantu mencari titik temu dan perbedaan dari pandangan-pandangan yang dikemukakan para peserta didik.

Ketiga, dengan cara merefleksikan, menganalisis dan menangkap respons-responpesertadidikguru berupaya meningkatkan kesadaran peserta didik akan pandangannya.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> [https://www.academia.edu/8748398/Metode\\_Pembelajaran\\_Bermain\\_Peran\\_Role\\_Playing\\_](https://www.academia.edu/8748398/Metode_Pembelajaran_Bermain_Peran_Role_Playing_) (Online), 15 Oktober 2016