BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran (*Role Play*)

1. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Kata metode mengandung pengertian suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.[1] Metode berasal dari dua kata yaitu *"Meta"* dan *"Hodos"*, *"meta"* berarti melalui, dan *"hodos"* berarti jalan atau cara. Jadi metodologi berarti Ilmu pengetahuan tentang jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan. Sementara metodologi pendidikan adalah suatu ilmu pengetahuan tentang metode yang dipergunakan dalam pekerjaan mendidik.[2]

Metode secara harfiah artinya cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata mengajar sendiri berarti memberi pelajaran.[3] Sedangkan menurut Ahmad Susanto, metode secara harfiah diartikan dengan 'cara'. Dalam pemakaian umum diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Menurut Rohmalina Wahab, metode pengajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru agar siswa dapat belajar seluas-luasnya dalam rangka mencapai tujuan pengajaran secara efektif.[4] Menurut Djamarah, metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dapat

---

[1] Setya Nugraha, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Surabaya : Karina, t.t), hlm.386

[2] M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hlm. 65.

[3] Pupuh Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-4, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 55.

[4] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Sumatera Selatan: Grafika Telindo Press, 2015), hlm. 247

dianggap suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakuakan segala sesuatu.[5] Menurut Wina Sanjaya, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang tela disusun tercapai secara optimal.[6]

Sedangkan Menurut Husein Achmad dalam Hidayati *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Metode *role playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *role playing* siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode *role playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.[7]

Metode bermain peran adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian ataupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.[8]

Menurut Djamarah dan Zain *role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.[9]

---

[5] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 153

[6] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) , hlm. 147.

[7] Husein Achmad, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY, 2004), hlm. 93.

[8] Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-4, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hlm. 309.

[9] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1995), hlm. 56.

Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Sani dalam bukunya yang berjudul inovasi pembelajaran mengatakan bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik yang lain yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum pesan tersembunyi dan mengevaluasi permainan peran.[10]

Metode *Role Play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.[11]

Dapat di simpulkan metode bermain peran (*role play)* merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raaf ayat 175 sebagai berikut : [12]

وَٱتۡلُ عَلَيۡهِمۡ نَبَأَ ٱلَّذِيٓ ءَاتَيۡنَٰهُ ءَايَٰتِنَا فَٱنسَلَخَ مِنۡهَا فَأَتۡبَعَهُ ٱلشَّيۡطَٰنُ فَكَانَ مِنَ ٱلۡغَاوِينَ ١٧٥

Artinya : "*Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh syaitan (sampai Dia tergoda), Maka jadilah Dia Termasuk orang-orang yang sesat."*

[10] Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hlm. 170.

[11] Jumanta Hamdayama, *Model dan Motode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, cet. 1 (Jakarta:Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189

[12]Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemah,* hlm. 138

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti ia telah mengikuti Setan. Jika kita kaitkan dengan pembahasan metode bermain peran (*role play*), yaitu salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. metode ini akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran yang telah di berikan oleh guru khususnya ilmu keagamaan, umumnya semua mata pelajaran.

2. Sejarah Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Istilah "peran" berasal dari "Rolling" aktor script yang digunakan untuk menggunakan lebih dari dua ribu tahun yang lalu di Yunani Kuno. Padawaktunya, naskah menjadi bagian, dan aktor kemudian dikatakan memainkan "peran" dari rolling tersebut, katakanlah, Othello atau Hamlet atau Ophelia atau Desdemona. Tetapi juga dapat menciptakan sebuah peran, berimprovisasi kerja, dan bahkan anak-anak yang melakukan hal ini sepanjang waktu di permainan mereka. Ada semacam vitalitas yang menghadiri jenis kegiatan imajinatif, dan seorang dokter muda di Wina sekitar tahun 1910 tertarik oleh sifat kreativitas dan spontanitas. Sama seperti seniman modern menantang tradisi-tradisi lama, jadi ada orang-orang yang melihat teater tradisional bertatahkan dengan bentuk usang, emosional palsu dan mati.

Dokter muda ini, Jacob L. Moreno (1889-1974) berusaha untuk menghidupkan kembali teater dengan mengundang para aktor berimprovisasi, dan awal "Theater of Spontanitas" pada tahun 1921 menjadi salah satu "improvisasi" kelompoknya. Moreno menemukan bahwa aktivitas improvisasi dramatis adalah terapiuntuk aktor, dan mulai berpikir tentang penerapan pendekatan ini sebagai individu. Setelah beremigrasi ke Amerika Serikat pada tahun 1925, Moreno mengembangkan ide-ide ini menjadi sebuah metode yang disebutnya "psikodrama." Selain menerapkannya untuk membantu kejiwaan pasien, Moreno menemukan bahwa teknik-teknik dasar dapat dimodifikasi untuk membantu kelompok-kelompok masalah sosial, dan disebut pendekatan ini sociodrama.

Moreno memiliki pikiran yang paling subur, dan merajut bersama-sama banyak ide-ide yang terkait psikologi sosial dan dinamika kelompok. Dia adalah salah satu pelopor kelompok psikoterapi dan bahkan terlibat dalam jenis filsafat, menekankan perlunya menghargai pentingnya kreativitas dalam hidup. (Dalam hal ini, pendekatan yang berhubungan dengan psikoterapis besarlainnya, Otto Rank .) Dan sebagai psikolog sosial, namun latar belakangnya merajut bersama dengan drama, ia mengembangkan konsep peran. Ada beberapa orang lain dalam sosiologi dan antropologi juga berpikir tentang peran.

Tapi Moreno menambahkan dimensi metodologi aktual yang memungkinkan orang untuk merefleksikan cara mereka memainkan berbagai peranan dalam hidup mereka. Salah satu aspek dari permainan peran itu adalah diagnosis atau penilaian -sebuah ujian bagaimana seseorang akan bertindak ketika ditempatkan dalam khayalan atau berpura-pura dalam situasi problematis. Menariknya, komando tinggi Jerman menggunakan metode ini dalam rangka reformasi korps perwira mereka. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan asli bukan tradisi lamayang menggunakan berpendidikan tinggi sebagai putra bangsawan - terlalu banyak di antaranya yang jauh dari para pemimpin sejati. Namun mengerikan dan tujuan-tujuan politik tentara ini kemudian bertugas, hal itu berfungsi untuk membantu menciptakan organisasi yang sangat efektif.

Pada akhir 1940-an *Role Playing* yang mulai diakui telah menjadi bagian dari bisnis, komunitas, dan bentuk-bentuk lain dari bidang asal tumbuhnya, apa yang menjadi pengembangan organisasi. Pada tahun 1970-an secara luas digunakan sebagai bagian dari terapi perilaku untuk pernyataan pelatihan dan pelatihan keterampilan sosial. Telah dikenal sebagai metode dalam pendidikan sejak akhir 1940-an, tapi ada cukup banyak masalah dengan penggunaan yang belum sepenuhnya "teruji."[13]

Dari penjelasan sejarah metode bermain peran (*role play*) di atas, dapat disimpilkan bahwa Dokter muda ini, Jacob L. Moreno (1889-1974) berusaha untuk menghidupkan kembali teater dengan mengundang para aktor berimprovisasi, dan awal "Theater of Spontanitas" pada tahun 1921 menjadi salah satu "improvisasi" kelompoknya. Setelah beremigrasi ke Amerika Serikat pada

[13] Annisa Indah Sari, 2009, (Online) tersedia di Https://www.academia.edu/8982073/metode_role_playing diakses pada hari Sabtu, 05 September 2015, pukul 11:10.

tahun 1925, Moreno mengembangkan ide-ide ini menjadi sebuah metode yang disebutnya "psikodrama." Pada akhir 1940-an *Role Playing* yang mulai diakui telah menjadi bagian dari bisnis, komunitas, dan bentuk-bentuk lain dari bidang asal tumbuhnya, apa yang menjadi pengembangan organisasi. Pada tahun 1970-an secara luas digunakan sebagai bagian dari terapi perilaku untuk pernyataan pelatihan dan pelatihan keterampilan sosial. Telah dikenal sebagai metode dalam pendidikan sejak akhir 1940-an, tapi ada cukup banyak masalah dengan penggunaan yang belum sepenuhnya "teruji."

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Yusuf ayat 111 sebagai berikut : [14]

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن
تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya : "*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman."*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kisah-kisah yang terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal, Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. Jika kita kaitkan dengan pembahasan sejarah metode bermain peran (*role play*), yaitu menjelaskan bahwa sesungguhnya setiap kisah atau sejarah terdapat sebuah pengajaran serta petunjuk

[14]Departemen Agama, *Loc,Cit.*, hlm. 138

bagi orang-orang yang membaca dan mendengarkannya. Oleh kaena itu setiap kisah atau sejarah itu harus dan sangat dianjurkan untuk disampaikan.

3. Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Role Playing digunakan untuk menjelaskan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas. Bermain peran sangat potensial untuk mengekspresika perasaan, mengembangkan pemahaman terhadap perasaan dan perspektif orang lain, dan mendemonstrasikan kreativitas dan imajinasi dengan memerankan sebagai tokoh hidup. Metode ini juga dapat diterapkan untuk menanamkan sikap normatif yang harus direfleksikan dalam apresiasi jiwa melalui peran dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi.[15]

metode *role palaying* dalam pembelajaran berarti memasukkan pembelajaran kedalam suatu permainan. Permainan dalam pembelajaran menjadi prilaku yang diamati. Permainan sebagai suatu prilaku yang diamati berdasarkan tiga tahap permainan Piaget fungsional, simbolik dan permainan yang mempunyai aturan.

Metode pelajaran *role playing* pada praktiknya adalah merubah pemahaman anak terhadap sesuatu menjadi bentuk prilaku. Meskipun metode pembelajaran ini menuntut tindakan-tindakan nyata dari peserta didik, namun sebenarnya pembelajaran ini tidak hanya berfokus untuk mengajari peserta didik bagaimana berprilaku tetapi mengajak peserta didik untuk menemukan jalan keluar atas sebuah masalah serta mencari pilihan solusi lainnya.

Sementara dalam penerapannya memiliki langkah-langkah. langkah-langkah metode ini, yaitu sebagai berikut:

a. Persiapan. Mengidentifikasi dan memperkenalkan permasalahan yang akan diperagakan (pokok permasalahan).
b. Memilih pemeran. Mengidentifikasi peran-peran yang ada dan memilih peserta didik yang akan berperan.
c. Mengatur peran. Menjelaskan alur cerita.
d. Menyiapkan pengamat. Memberikan tugas dan materi pengamatan

[15] *Ibid.*, hlm 171.

e. Peragaan. Memulai dan mengawal peragaan.
f. Diskusi dan evaluasi. Mengulas pokok-pokok peragaan yang telah ditampilkan.
g. Peragaan ulang. Mengulangi peragaan, menjelaskan dan member solusi tindakan.
h. Diskusi dan evaluasi. Sama dengan sintaks enam.
i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Mengaitkan masalah dengan kehidupan nyata dan menyimpulkan.[16]

Penerapan metode bermain peran ini pada mata pelajaran Fiqih materi Minuman Keras di kelas XI IPS MA Al-Fatah Palembang. Dalam penerapannya guru mengajak siswa untuk bermain peran (sociodrama) tentang materi minuman keras.

Dari penjelasan di atas dapat di disimpulkan bahwa setiap metode mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya, dan setiap penerapannya mempunyai sebuah tujuan pembelajaran yaitu membuat siswa lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru, berprestasi, dan membentuk karakter siswa lebih baik lagi.

Peneliti berpegang teguh pada Ayat Al-Qur'an Surah Al-Maidah ayat 27-31 dalam menerapkan metode bermain peran (*role* play), yaitu sebagai berikut : [17]

وَٱتۡلُ عَلَيۡهِمۡ نَبَأَ ٱبۡنَيۡ ءَادَمَ بِٱلۡحَقِّ إِذۡ قَرَّبَا قُرۡبَانٗا فَتُقُبِّلَ مِنۡ أَحَدِهِمَا وَلَمۡ يُتَقَبَّلۡ
مِنَ ٱلۡأٓخَرِ قَالَ لَأَقۡتُلَنَّكَۖ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ ٱللَّهُ مِنَ ٱلۡمُتَّقِينَ ٢٧ لَئِنۢ بَسَطتَ إِلَيَّ
يَدَكَ لِتَقۡتُلَنِي مَآ أَنَا۠ بِبَاسِطٖ يَدِيَ إِلَيۡكَ لِأَقۡتُلَكَۖ إِنِّيٓ أَخَافُ ٱللَّهَ رَبَّ ٱلۡعَٰلَمِينَ

[16] Siberman, Mel. *Aktive Learning : 101 Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Pustaka Insan Madani, 2002), hlm. 146.
[17] Departemen Agama, *Loc,Cit.*, hlm. 138

﴿٢٨﴾ إِنِّيٓ أُرِيدُ أَن تَبُوٓأَ بِإِثۡمِي وَإِثۡمِكَ فَتَكُونَ مِنۡ أَصۡحَٰبِ ٱلنَّارِۚ وَذَٰلِكَ جَزَٰٓؤُاْ ٱلظَّٰلِمِينَ ﴿٢٩﴾ فَطَوَّعَتۡ لَهُۥ نَفۡسُهُۥ قَتۡلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُۥ فَأَصۡبَحَ مِنَ ٱلۡخَٰسِرِينَ ﴿٣٠﴾ فَبَعَثَ ٱللَّهُ غُرَابٗا يَبۡحَثُ فِي ٱلۡأَرۡضِ لِيُرِيَهُۥ كَيۡفَ يُوَٰرِي سَوۡءَةَ أَخِيهِۚ قَالَ يَٰوَيۡلَتَىٰٓ أَعَجَزۡتُ أَنۡ أَكُونَ مِثۡلَ هَٰذَا ٱلۡغُرَابِ فَأُوَٰرِيَ سَوۡءَةَ أَخِيۖ فَأَصۡبَحَ مِنَ ٱلنَّٰدِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : "*Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". berkata Habil: "Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam. Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian Itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim. Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.*"

Ayat di atas menjelaskan kepada kita bahwa kriminalitas terjadi sejak dahulu kala. Hal ini terbukti putra Nabi Adam As telah melakukan kejahatan pembunuhan terhadap saudaranya sendiri. Dan hingga saat ini kejahatan-kejahatan yang serupa atau yang lainnya sering kita temukan di sekitar kita. Dengan demikian tidak sulit bagi kita untuk mendemonstrasikan tingkah laku tersebut sebagai upaya pembelajaran. Dalam ayat di atas juga diterangkan bahwa kita berkewajiban untuk menceritakn kisah-kisah itu dengan yang sebenarnya, karena sesuai dengan keterangan dalam surat yusuf ayat 111 dan surah Al-A'raf ayat 176 bahwa setiap kisah itu mengandung pelajaran-pelajaran yang berarti bagi umat manusia, khususnya umat islam yang mau menggunakan akalnya untuk berfikir.

4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut *Shaftel* dan *Shaftel* mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: (1) menghangatkan suasana dan memotovasi peserta didik. (2) memilih peran. (3) menyusun tahap-tahap peran. (4) menyiapkan pengamat. (5) tahap pemeran. (6) diskusi dan evaluasi tahap I. (7) pemeranan ulang. (8) diskusi dan evaluasi tahapan II. dan (9) membagi pengalaman dan membagi keputusan.

Menurut jumanta, langkah-langkah pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
b. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
c. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.

e. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan maslah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.[18]

Sedangkan menurut Aris Shoimin, langkah-langkah *role playing* adalah sebagai berikut:

a. Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
b. Menujuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum KBM.
c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
d. Memberikan penjelasan tetang kompetensi yang ingin dicapai.
e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan scenario yang sedang diperagakan.
g. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
j. Evaluasi.
k. Peutup.[19]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran (*role play*), yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeran, diskusi dan evaluasi tahap I, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahapan II, dan membagi pengalaman dan membagi keputusan.

[18] *I*bid, hlm. 189-191.
[19] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) , hlm. 162

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raaf ayat 175 sebagai berikut : [20]

وَٱتۡلُ عَلَيۡهِمۡ نَبَأَ ٱلَّذِيٓ ءَاتَيۡنَٰهُ ءَايَٰتِنَا فَٱنسَلَخَ مِنۡهَا فَأَتۡبَعَهُ ٱلشَّيۡطَٰنُ فَكَانَ مِنَ ٱلۡغَاوِينَ ١٧٥

Artinya : "*Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh syaitan (sampai Dia tergoda), Maka jadilah Dia Termasuk orang-orang yang sesat."*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti ia telah mengikuti Setan. Jika kita kaitkan dengan pembahasan langkah-langkah metode bermain peran (*role play*), yaitu bagi guru yang menerapkan metode bermain peran dan dalam penerapannya sesuai dengan langkah-langkah yang ada maka guru tidak akan kesulitan dalam menerapkannya serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

5. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Aris Shoimin, metode bermain peran (*role play)* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Diantaranya sebagai berikut:
Kelebihan metode Bermain Peran (*Role Play*):

a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
c. Permaianan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

[20] Departemen Agama, *Loc,Cit.,* hlm. 138

Kelemahan dari metode Bermain Peran (*Role Play*):

a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
b. Banyak memakan waktu.
c. Memerlukan tempat yang luas.
d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.[21]

Sedangkan menurut Jumanta Hamdayama, metode bermain (*role play)* peran juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Diantaranya sebagai berikut:

Kelebihan metode Bermain Peran (*Role Play*):

a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan wktu yang berbeda.
c. Guru dapat mengevaluasi pegalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
f. Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi.
g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
h. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan dari metode Bermain Peran (*Role Play*):

a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/banyak.
b. Memerlukan kreativitas dan daya kresi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.[22]

---

[21] *I*bid, hlm. 190
[22] *I*bid, hlm. 162-163

Dari kelemahan dan kelebihan ini maka pemilihan metode dapat disesuaikan dengan kebutuhan, materi dan waktu sehingga tidak hanya berdampak positif bagi pembelajaran tetapi juga menghasilkan efesien dalam pembelajarannya.

Dalam tataran pelaksanaan maka Malvin L. Siberman membagi *role playing* menjadi tiga bagian, yaitu :

a. *Non threatening role playing.* Dalam jenis role playing ini seorang guru melibatkan dirinya dalam permainan peran menjadi figure penting dalam peragaan yang di inginkan.
b. *Triple role playing.* Secara garis besar dalam metode pembelajaran role playing jenis ini guru memberikan tugas kepada peseta didik untuk memeragakan peranan tertentu. Namun sebelum hal tersebut guru sudah membagi mereka menjadi beberapa kelompok (sebaiknya tiga kelompok). Beberapa kelompok tersebut memeragakan suatu peristiwa yang sama dalam waktu yang berurutan. Tujuan dari role playing jenis ini adalah untuk menghasilkan respon serta solusi yang berbeda terhadap suatu permasalahan yang sama.
c. *Rotating roles.* Pada jenis yang ketiga ini guru menunjuk peserta didik memerankan figure-figur tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Namun ditengah-tengah enactment para pemain bertukar peran dengan pemain yang lain. Tujuan dari role playing jenis ini adalah untuk mengetahui watak dan bakat peserta didik melalui pergantian berbagai peran yang mereka peragakan.[23]

Dari kelemahan dan kelebihan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap metode pembelajaran atau strategi belajar masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran tinggal bagaimana seorang guru untuk melengkapi kekurangan tersebut.

[23] Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hlm. 146.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al'Ashr ayat 1-3 sebagai berikut.: [24]

وَٱلۡعَصۡرِ ۝١ إِنَّ ٱلۡإِنسَٰنَ لَفِي خُسۡرٍ ۝٢ إِلَّا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ وَعَمِلُواْ ٱلصَّٰلِحَٰتِ وَتَوَاصَوۡاْ بِٱلۡحَقِّ وَتَوَاصَوۡاْ بِٱلصَّبۡرِ ۝٣

Artinya : "*Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran."*

Q.S Al'Ashr ayat 1-3 menjelaskan sesungguhnya manusia itu dalam keadaan merugi kecuali orang yang mengerjakan amal saleh dan saling mensehati satu sama lain atas kebenaran agar mereka bersabar. Sangat jelas bila dihubungkan dengan pembahasan, seorang guru tidak akan berhasil dalam menerapkan suatu metode pembelajaran tanpa adanya kesabaran dalam menghadapi beraneka ragam siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

6. Manfaat Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Ahmadi, beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran (*role play*) atau sosiodrama antara lain: menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi sosial tertentu, menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah sosial, menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu, memberikan pengalaman untuk menghayati situasi sosial tertentu, dan memberikan kesempatan untuk menijau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

[24] Departemen Agama, *Loc,Cit*, hlm. 482

Sedangkan menurut Sudjana, metode bermain peran (*role play*) atau sosiodrama mempunyai beberapa tujuan yang diharapkan dengan antara lain: agar seseorang dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Dari bebagai tujuan di atas, maka metode bermain peran (*role play*) mempunyai manfaat. Yaitu sebagai berikut:

a. *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
b. *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
c. *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan.[25]

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role play*) sangat bermanfaat bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang lebih baik lagi, karena metode ini merupakan suatu metode pembelajaran modern yang sangat menyenagkan bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan senang dan memahami materi dengan mudah. Sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan berprestasi.

[25] Rizka Diana. K, 2012, (Online) tersedia di http://4empicthealth.blogspot.com/2012/05/penggunaan-model-role-playing-dalam.html di akses pada hari Sabtu, 05 September 2015, pukul 09:11.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-Mujaadilah ayat 11 sebagai berikut: [26]

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya : *"Hai orang-orang beriman apabila kamu di katakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila di katakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."*

Q.S Al-Mujaadilah ayat 11 ini menjelaskan Allah meninggikan orang-orang yang berilmu beberapa derajat. Bila kita kaitkan dengan pembahasan manfaat dari sebuah metode pembelajaran yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, bearti siswa tersebut sudah mencapai hasil yang maksimum dalam belajar, dengan hasil yang telah di perolehnya siswa tersebut sudah memiliki ilmu pengetahuan yang amat baik di tingkat pendidikannya, bedasarkan ayat di atas Allah akan memberikan apresiasi kepada siswa yang berprestasi yaitu meninggikan derajatnya dengan beberapa derajat.

[26] Departemen Agama, *Loc,Cit*, hlm. 434

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dymiati dan Mudjiono, dalam buku Evaluasi Pendidikan, Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang di capai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian di tandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.[27]

Sedangkan hasil belajar menurut Nyayu Khodijah keberhasilan belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Keberhasilan belajar siswa mencakup tiga aspek yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.[28]

Menurut Woordworth, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Sedangkan Muslihat mengatakan hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar, hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dimana hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring dan kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuanya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan dan kemampuaanya, daya reaksinya, dan daya penerimanya.[29]

Sedangkan menurut Ahmad Susanto, hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kogitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.[30]

---

[27] Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38

[28] Nyayu Khodijah, *Psikologi Belajar*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press), hlm. 235

[29] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Agensido, 2011), hlm. 28.

[30] *I*bid, hlm. 5.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses belajar mengajar yang terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

Dalam Al-Qur'an manjelaskan Q.S Al-Ankabut ayat 49 sebagai berikut :[31]

بَلۡ هُوَ ءَايَٰتُۢ بَيِّنَٰتٞ فِي صُدُورِ ٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَۚ وَمَا يَجۡحَدُ بِـَٔايَٰتِنَآ إِلَّا ٱلظَّٰلِمُونَ ٤٩

Artinya : "*Sebenarnya, Al Quran itu adalah ayat-ayat yang nyata di dalam dada orang-orang yang diberi ilmu dan tidak ada yang mengingkari ayat-ayat Kami kecuali orang-orang yang zalim.*"

Ayat ini menjelaskan orang yang berilmu memiliki kelebihan karena Al-Qur'an di dalam dadanya orang yang berilmu, bila di kaitkan dengan hasil belajar maka orang memiliki hasil belajar yang baik dan berprestasi akan di tempatkan di tempat yang lebih baik.

2. Indikator atau Ranah Hasil Belajar

Hasil yang akan dicapai melalui proses belajar merupakan tujuan pembelajaran. Dan tujuan dari pembelajaran ialah hasil belajar siswa yang didapat setelah aktivitas belajar. Hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu:

a. Ranah kognitif (pengetahuan) yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi.
b. Ranag afektif yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi,, penilaian, orgaisasi, dan internalisasi.
c. Ranah prikomotorik yang berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak.[32]

---

[31] Departemen Agama, *Loc,Cit*, hlm.426
[32] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar*, cet. Ke-4, (Bandung: Rosdakarya, 2005), hlm. 22

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri:[33]

a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
b. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
c. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi tahap berikutnya.

Untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya hasil belajar yang dicapai siswa ada beberapa cara. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor atau nilai terhadap kemampuan yang dimiliki siswa setalah mengikuti proses pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat dismpulkan bahwa indikator atau ranah hasil belajar yaitu Hasil yang akan dicapai melalui proses belajar merupakan tujuan pembelajaran. Dan tujuan dari pembelajaran ialah hasil belajar siswa yang didapat setelah aktivitas belajar.

[33] Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, cet. Ke-4 (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 113

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S At-Taubah ayat 122 sebagai beikut :[34]

وَمَا كَانَ ٱلْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا۟ كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَآئِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا۟ فِى ٱلدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا۟ قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوٓا۟ إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya : *"Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya."*

Q.S At-Taubah ayat 122 ini menjelaskan tidak semua mukmin untuk berperang akan tetapi dari sebagian setiap golongan harus ada juga yang menuntut ilmu agar bisa memberikan peringatan atas kaumnya. Sangat jelas bila kita kaitkan dengan pembahasan ranah hasil belajar atau tujuan menuntut ilmu ialah agar siswa bisa mentransper ilmu atau pemahaman yang dimilikinya kepada orang lain dengan kata lain menyerukan perintah Allah dan Rasul-Nya juga melarang apa yang sudah dilarang Allah dan Rasul-Nya.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu:

a. Faktor Internal
   1) Faktor Biologis (Jasmani)
      Keadaan jasmania yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal. Kedua, kondisi kesehatan fisik.

[34] Departemen Agama, *Loc,Cit,* hlm. 164

2) Faktor Psikologis
Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi intelegensi, kemampuan, dan bakat.

b. Faktor Eksternal
1) Faktor Lingkungan Keluarga
Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan keluarganya.
2) Faktor Lingkungan sekolah
Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling penting mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.
3) Faktor Lingkungan Masyarakat
Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan non formal.. seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja, dan lainnya.

Slameto (2003: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain sebagai berikut:[35]

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)
Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:
1) Faktor jasmaniah
a) Faktor kesehatan
b) Foktor cacat tubuh

[35]Indramunawar, *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)*, 2009, diakses dari http://indramunawar .blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan –definisi.html, pada 19/06/2015/ 10.15

2) Faktor psikologis
   a) Intelegensi
   b) Bakat
   c) Motif
   d) Kematangan
   e) Kesiapan
3) Faktor kelelahan
   a) Faktor kelelahan jasmani
   b) Faktor kelelahan rohani

b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)

Faktor yang bersal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:

1) Faktor keluarga
   a) Cara orang tua mendidik
   b) Relasi antar anggota keluarga
   c) Suasana rumah
   d) Keadaan ekonomi keluarga
2) Faktor sekolah
   a) Metode mengajar
   b) Kurikulum
   c) Relasi guru dengan siswa
   d) Relasi siswa dengan siswa
   e) Disiplin sekolah
   f) Alat pelajaran
   g) Waktu sekolah
   h) Standar pelajaran diatas ukuran
   i) Keadaan gedung
   j) Metode belajar
   k) Tugas rumah
3) Faktor masyarakat
4) Kesiapan siswa dalam masyarakat
5) Mass media
6) Teman bergaul
7) Bentuk kehidupan masyarakat

Sedangkan menurut Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor interal maupun faktor eksternal. Secara perinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

   Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal
   Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajara yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.[36]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya, dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajara yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dalam Al-Qur'an juga menjelaskan Q.S At-Tahrim ayat 6 sebagai berikut:[37]

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا وَقُودُهَا ٱلنَّاسُ وَٱلۡحِجَارَةُ عَلَيۡهَا مَلَٰٓئِكَةٌ غِلَاظٞ شِدَادٞ لَّا يَعۡصُونَ ٱللَّهَ مَآ أَمَرَهُمۡ وَيَفۡعَلُونَ مَا يُؤۡمَرُونَ ٦

Artinya : *"Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan."*

[36] *I*bid, hlm. 12-13.
[37] Departemen Agama, *Loc, Cit.*, hlm. 447

Q.S At-Tahrim ayat 6 ini menjelaskan setiap manusia khususnya orang-orang yang beriman agar senantiasa mengingatkan atau menjaga keluarganya untuk melaksanakan printah Allah dan meninggalkan larangan Allah supaya terhindar dari panasnya api neraka yang bahan bakarnya manusia dan batu. Jika di hubungkan dengan pokok pembahasan, keluarga sangat mempengaruhi dalam keberhasilan, seseorang yang hidup dengan keluarga yang baik maka baik juga kehidupannya dan jika keluarganya buruk maka buruk pula kebiasaan seseorang tersebut, begitu juga dengan dunia pendidikan, keluarga yang berpendidikan akan berbeda dengan kluarga yang bukan berpendidikan dalam mendidik anak, itupun akan mempengaruhi keberhasilan anak dalam proses pembelajaran untuk berprestasi di sekolah.

C. Mata Pelajaran Fiqih, Hudud (Minuman Keras)

1. Pengertian Minuman Keras

Minuman keras adalah minuman yang memabukkan dan menghilangkan kesadaran dalam semua jenisnya. Dalam bahasa Arab, minuman keras ini disebut khamar seperti ditegaskan dalam hadits Nabi:

عنِ بْنِ عُمَرَ قَالَ: وَلَاأَعْلَمُهُ إِلَاعَنِ النَّبِيِّ ص.م. قَالَ: كُلُّ مُسْكِرٍ خَمْرٌ وَكُلُّ حَمْرٍحَرَامٌ. (رواه مسلم)

Artinya: "*Dari Umar ra, ia berkata: "Saya tidak mau kecuali berasal dari Nabi saw. Beliau bersabda: "Tiap-tiap yang memabukkan disebut khamar dan tiap-tiap khamar hukumnya haram."* (HR. Muslim).[38]

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan pengertian minuman keras adalah minuman yang memabukkan dan menghilangkahn kesadaran serta berdampak pada kerusakan akal. Minuman keras juga bisa disebut dengan khamar dan hukumnya haram.

2. Dasar Hukum Dilarangnya Minuman Keras

Islam memendang khamar sebagai salah satu faktor utama timbulnya kejahatan, seperti menimbulkan permusuhan dan kebencian antara sesama manusia, menghalangi orang berzikir, menghalangi orang melakukan shalat, menghalangi hati dari sifat hikmah, dan merupakan perbuatan setan. Oleh karenanya, baik secara esensi maupun penggunaannya, khamar diharamkan secara *qat'i* (yakni) dalam sunah Nabi Muhammad saw.

[38] LKS, *Fiqih Madrasah* Aliyah Kelas XI.

Firman Allah swt. dalam Surah Al-Maidah ayat 90-91:[39]

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ ٱلشَّيۡطَٰنُ أَن يُوقِعَ بَيۡنَكُمُ ٱلۡعَدَٰوَةَ وَٱلۡبَغۡضَآءَ فِي ٱلۡخَمۡرِ وَٱلۡمَيۡسِرِ وَيَصُدَّكُمۡ عَن ذِكۡرِ ٱللَّهِ وَعَنِ ٱلصَّلَوٰةِۖ فَهَلۡ أَنتُم مُّنتَهُونَ ٩١

Artinya : *"Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)."* (QS. Al-Ma'idah/5: 90-91).

Dalam kedua ayat di atas terdapat hal-hal yang menunjukkan haramnya meminum minuman keras, yaitu sebagai berikut.

a. Disebutkkan sebagai perbuatan keji atau kotor, seperti halnya memakan bangkai, darah, daging babi yang jelas hukumnya haram.
b. Dikatakan bahwa minuman minuman keras termasuk perbuatan setan dan setiap perbuatan setan haram dilakukan.
c. Ditegaskan agar ditinggalkan atau dijauhi.
d. Janji mendapatkan keberuntungan bagi yang menjauhi.
e. Ditegaskan bahwa khamar dapat menjadi penyebab permusuhan dan kebencian.

[39] Departemen Agama, *Loc,Cit.*, hlm. 112

f. Minum minuman keras dapat menghalangi pelakunya dari mengingat Allah dan shalat.
g. Digabungkannya keterangan tentang minuman keras dengan berkorban utuk berhala, sudah jelas bahwa berkorban untuk berhala adalah perbuatan dosa besar yang haram dilakukan karena termasuk perbuatan syirik.
h. Dalam ayat 91 disebutkan perintah untuk meninggalkan dengan kata "Berhenti".

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hukum minum minuman keras itu adalah haram dan termasuk perbuatan setan serta wajib bagi umat Islam untuk meninggalkannya seperti tercantum dalam ayat 91 dengan kata "Berhenti" artinya setiap umat Islam tidak ada toleransi bagi peminum khamar yaitu hukumnya tetap haram dan termasuk dosa besar.

3. Had Minuman Keras

Sesuai dengan ijma' ulama, minuman keras adalah haram. Ulama juga sepakat dengan dikenakan had bagi peminum minuman keras. Adapun bentuk dan alat yang dikenakan terhadap peminum minuman keras adalah dipukul dengan sepotong kayu, sandal, sepatu, tongkat, tangan, atau dengan alat-alat lainnya.

Dasar had minuman keras adalah hadits Rasulullah saw., antara lain:

عَنْ اَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللّٰهُ عَنْهُ اَنَ لنَّبِيَّ صَلَّى اللّٰهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ اُتِيَ بِرَجُلٍ شَرَبَ الْخَمْرَفَجَلَدَهُ بِجَرِيْدَتَيْنِ نَحْوَارْبَعِيْنَ (متفق عليه)

Artinya: "*Dari Anas bin Malik ra. Dihadapkan kepada Nabi saw. seorang yang telah minum minuman keras, kemudian menjilidnya (mendera) dengan dua tangkai pelepah kurma kira-kira 40 kali."* (Muttafaqun "Alaih)

Mengenai jumlah pukulan, ulama berbeda pendapat. Jumhur ulama, diantaranya Imam Abu Hanifah, Imam Malik, dan Imam Ahmad bin Hanbal berpendapat bahwa jumlah pukulan dalam had minum minuman keras adalah 80 kali. Mereka beralasan bahwa para sahabat setelah bermusyawarah menetapkan secara ijma', bahwa had minum minuma keras adalah 80 kali. Sebagai mana dalam hadits yang diriwayatkan Anas ra.:

عَنْ اَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللّٰهُ عَنْهُ اَنَّ النَّبِيَّ صَلَّ اللّٰهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ اُتِيَ بِرَجُلٍ قَدْ شَرِبَ الْخَمْرَ وَجَلَدَهُ بِجَرِيْدَتَيْنِ نَحْوَاَرْبَعِيْنِ قَالَ: وَصَعَلَهُ اَبُوبَكْرٍ فَلَمَّاكَانَ عُمَرَاسْتَشَارَالنَّاسَ فَقَالَ عَبْدُ الرَّحْمنِ ابْنِ عَوْفٍ: اَخَفُّ الْحُدُوْدِشَمَانُوْن فَاَقَرَّعَمَرُ (متفق عليه)

Artinya: "*Dari Anas bin Malik ra. Telah dihadapkan kepada Nabi saw. seorang yang telah minum khamar kemudian Nabi saw. menjilidnya dengan dua tangkai kurma kira-kira 40 kali. Anas berkata: "Abu Bakar pun melakukannya (empat puluh kali)." Setelah masa Umar, ia bermusyawarah dengan orang-orang, dan Abdurrahman bin Auf berkata: "Seringngan-ringan had adalah 80 kali." Maka Umar menetapkan had minum khamar dengan 80kali pukulan*." (Muttafaq 'Alaih).

Imam Syafi'i, Abu Daud, dan ulama-ulama Zahiriah berpendapat bahwa had minum khamar adalah 40 kali pukulan, tetapi imam (hakim) dapat menambah hingga mencapai 80 kali. Tambah 40 kali adalah *takzir* yang merupakan hak imam (penguasa). Hukuman ini juga berlaku bagi jenis minuman lain (selain khamar) yang bersifat memabukkan. Ketetapan ini didasarkan pada analogi (*qiyas*) atas dasar kesamaan *ilat* (sebab), yaitu memabukkan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa had minuman keras ada dua pendapat yaitu menurut Rasulullah had minuman keras terhadap peminum minuman keras adalah dipukul sebayak 40 kali pukulan sedangkan menurut imam (hakim) adalah dipukul sebanyak 80 kali dan tambah 40 kali adalah *takzir* yang merupakan hak imam (penguasa). Hukuman ini juga berlaku bagi jenis minuman lain (selain khamar) yang bersifat memabukkan.

4. Bahaya Minuman Keras

Apabila seseorang sudah kecanduan meminum minuman keras maka akan terjadi kerusakan yang nyata pada akal. Kedudukan akal adalah untuk membedakan antara memelihara kemurnian dan kesehatan akal, sehingga dalam penentuan sah atau tidaknya suatu ibadah diantaranya adalah dengan akal sehat.

Jelas bahwa semua jenis minuman yang mempunyai pengaruh memabukkan dan dapat menghilangkan kewarasan akal pikiran hukumnya adalah haram.

Rasulullah saw. dalam suatu haditsnya pernah bersabda:

نَزَلَ تَحْرِيْمُالْخَمْرِوَهِيَ خَمْسَةٌ مِنَ الْعِنَبِ وَالتَّمْرِ وَالْعَسَلِ وَالْحِنْطَةَالشَّعِيْرِوَالْخَمْرُمَاخَامَرَالْعَقْلُ

(متفق عليه)

Artinya: "*Telah turun (ayat) pengharaman khamar, sedang ia berasal dari lima macam, yaitu dari anggur, kurma, madu, gandum, dan syair. Khamar itu ialah apa saja yang merusak akal*." (Muttafaq 'Alaih).

Keharaman khamar sebgimana ditegaskan dalam ayat tersebut termasuk pula membuat, menjual, membeli, membawa, menghidangkan, dan mengambil manfaat dari hasil penjualannya. Hal itu sesuai dengan hadits Nabi saw. yang Artinya: *Dari Ibnu Umar, Nabi Muhammad saw. bersabda: "Allah melaknat khamar, peminumnya, penyajiannya, penjualnya, pembuatnya, tempat pembuatnya, pembawaannya, dan penerimanya."* (HR. Abu Daud dan Ibnu Majah).

Dalam hadits lain, Rasulullah saw. memperingatkan orang yang beriman supaya menghindari minuman khamar, yaitu *"Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir maka ia jangan duduk di meja tempat orang minum khamar."* (HR. Bukhari).

Diantara bahaya khamar dan judi ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Ma'idah ayat 90-91, yaitu sebagai berikut:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ ٱلشَّيۡطَٰنُ أَن يُوقِعَ بَيۡنَكُمُ ٱلۡعَدَٰوَةَ وَٱلۡبَغۡضَآءَ فِي ٱلۡخَمۡرِ وَٱلۡمَيۡسِرِ وَيَصُدَّكُمۡ عَن ذِكۡرِ ٱللَّهِ وَعَنِ ٱلصَّلَوٰةِۖ فَهَلۡ أَنتُم مُّنتَهُونَ ٩١

Artinya : *"Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)."* (QS. Al-Ma'idah/5: 90-91)

Dari ayat di atas menjelaskan keharaman minuman keras, yaitu sebgai berikut:

a. Khamar dan judi disejajarkan dengan "berkurban untuk berhala", dan khamar dapat membahayakan keimanan dan keislaman seseorang.
b. Khamar dan judi termasuk perbuatan keji dan kotor.
c. Khamar dan judi termasuk perbuatan setan.
d. Khamar dan judi dapat menjauhkan manusia dari kesejahteraan dan kebahagiaan karena keduanya berbahaya bagi jiwa, akal, dan akhlak.
e. Khamar dan judi dapat menjerumus kepada permusuhan dan kebencian.
f. Khamar dan judi dapat menghalangi orang dari mengingat Allah dan meninggalkan shalat.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan meminum khamar termasuk perbuatan keji, kotor, dan perbuatan setan serta menghalangi orang dari mengingat Allah swt. minuman keras juga membahayakan keimanan dan keislaman seseorang serta berbahaya bagi jiwa, akal, dan akhlak. Jadi bahaya minuman keras adalah membayakan keimanan dan merusak jiwa dan akal.

5. Hikmah Dilarangnya Minuman Keras

Diharamkannya minuman keras banyak mengandung hikmah, antara lain sebagai berikut:

a. Masyarakat terhindar dari kejahatan yang dilakukan seseorang yang diakibatkan pengaruh minuman keras.
b. Menjaga kesehatan jasmani dan rohani dari penyakit yang disebabkan pengaruh minuman keras.
c. Masyarakat terhindar dari sikap kebencian dan permusuhan akibat pengaruh minuma keras.
d. Menjaga hati agar tetap takarub kepada Allah dan mengerjakan shalat sehingga selalu memperoleh cahaya-Nya.[40]

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hikmah minuman keras adalah terhindar dari kejahatan, menjaga kesehatan jasmani dan rohani, etrhindar dari penyakit yang dipengaruhi oleh minuman keras, terhindar dari sikap kebencian dan permusuhan, dan menjaga hati agar tetap takarub kepada Allah dan mengerjakan shalat sehingga selalu memperoleh cahaya-Nya.

Sedangkan, bila kita masih meminum minuman keras dan berjudi maka kita idak aan mendapat hikmahnya. Sebaliknya akan mendapat kerugian bagi diri kita, yaitu seperti akan menyebabkan kerusakan pada akal dan syaraf akan tetapi

[40] Harjan Syuhada,dkk. *Fikih Madrasah Aliyah Kelas XI*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). hlm. 1-148.

jika kita menghindari minuman keras maka akan mendapat keberuntungan. Seperti tercantum dalam Al-Qur'an Surah Al-Maidah Ayat 90-91:[41]

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٩٠ إِنَّمَا يُرِيدُ ٱلشَّيۡطَٰنُ أَن يُوقِعَ بَيۡنَكُمُ ٱلۡعَدَٰوَةَ وَٱلۡبَغۡضَآءَ فِي ٱلۡخَمۡرِ وَٱلۡمَيۡسِرِ وَيَصُدَّكُمۡ عَن ذِكۡرِ ٱللَّهِ وَعَنِ ٱلصَّلَوٰةِۖ فَهَلۡ أَنتُم مُّنتَهُونَ ٩١

Artinya : *"Hai orang-orang yang beriman, Sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah Termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; Maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)".* (QS. Al-Ma'idah/5: 90-91)

Ayat di atas menjelaskan bahwa minum khamar itu hukumnya haram dan termasuk perbuatan setan serta berdampak pada kerusakan akal, sedangkan bagi orang yang menghindari atau menjauhkan minuman keras akan mendapat keberuntungan. Jika kita kaitkan dengan pembahasan hikmah dilarangnya minuman keras maka benar sekali bahwa barang siapa yang menghindari minuman keras maka ia akan mendapat hikmah dan keberuntungan, yaitu terhindar dai kejaatan, menjaga kesehatan jasmani dan rohani, terhindar radi sikap kebencian dan permusushan, dan menjaga hati agar tetap takarub kepada Allah dan shalat.

[41] Departemen Agama, *Loc,Cit*, hlm. 112