

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya

Untuk memberikan gambaran dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa penelitian sebelumnya sebagai landasan berpikir. Untuk itu dibawah ini ada dua penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan saya lakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Indah Sari, dengan judul “*Kefektifan Teknik Bermain Peran dalam Meningkatkan Prestasi Berbicara Siswa Kelas X di MAN Sampit*”, penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan teknik bermain peran dalam meningkatkan prestasi berbicara siswa kelas X di MAN Sampit. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kuasi-eksperimen desain, di mana penulis menggunakan desain kelompok control non-randomized *pre-test, post test* dan *treatment*. Ada dua kelompok dalam penelitian ini yakni kelompok control (X-5) dan kelompok eksperimen (X-6). Dalam penelitian ini, penulis mengajar para siswa secara langsung dengan bahan yang sama. Namun penggunaan teknik bermain peran diterapkan pada kelompok eksperimen saja, dan untuk kelompok control penulis menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa RPT (*Role Playing Technique*) memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam meningkatkan prestasi berbicara dan kinerja berbicara siswa selama

proses pembelajaran. RPT yang diimplementasikan dalam penelitian ini terdiri beberapa langkah, yaitu: 1) penentuan materi berdasarkan silabus sekolah, 2) pengorganisasian kelompok siswa, 3) pemberian situasi menjadi peran yang dimainkan, 4) pengajaran contoh dialog untuk bermain peran, 5) pembimbingan siswa untuk mengucapkan ekspresi yang digunakan dengan benar dan penjelasan tujuannya, 6) penginstruksian pada siswa untuk mempraktekkan permainan peran, 7) penginstruksian pada siswa untuk mengembangkan situasi, dan 8) penginstruksian pada siswa untuk melakukan dialog di depan kelas.⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hervina dengan judul “*Efektivitas Pendekatan Active Learning melalui Teknik Role Playing terhadap kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI SMAN 1 Kota Besi*”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pendekatan *Active Learning* melalui teknik *Role Playing* memberikan pengaruh signifikan¹⁰ terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI SMAN 1 Kota Besi? Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian kuasi eksperimen. Penelitian dilaksanakan terhadap siswa kelas XI SMAN 1 Kota Besi. Ada dua kelas yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Satu dari dua kelas tersebut dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas lainnya dijadikan sebagai kelas

⁹ Wiwi Indah Sari, *Keefektifan Teknik Bermain Peran dalam Meningkatkan Prestasi Berbicara Siswa Kelas X di MAN Sampit*, Skripsi Strata 1, Palangka Raya: Prodi TBI-Jurusan Tarbiyah STAIN Palangka Raya, 2012.

kontrol. Dalam proses pengumpulan data, digunakan 2 teknik yaitu tes dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *Active Learning* melalui teknik *Role Playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa. Hal ini terlihat dari perolehan hasil penghitungan melalui SPSS 12 *for windows* yang menunjukkan bahwa nilai probabilitas kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih rendah daripada nilai signifikansi ($0,034 < 0,05$, $0,000 < 0,05$). Selain itu, hasil t_{obt} kelas eksperimen adalah 5,638 dan t_{obt} kelas kontrol adalah 2,255 pada level signifikansi 0,05 dan $dk=22$ (2,074). Data menunjukkan bahwa t_{obt} kelas eksperimen lebih besar dibandingkan t_{obt} kontrol ($5,638 > 2,255$) dan nilai probabilitas kelas eksperimen lebih kecil daripada nilai probabilitas kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Active Learning* melalui teknik *Role Playing* memberikan efek yang lebih besar terhadap kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen daripada efek yang diberikan oleh pendekatan tradisional terhadap kelas kontrol.¹¹

Dari kedua hasil penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa teknik atau model pembelajaran *Role Playing* ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti di atas berada pada lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris lebih khususnya pada kemampuan berbicara (*speaking*). Hal itu dikarenakan peneliti tidak menemukan

¹¹ Hervina, *Efektivitas Pendekatan Active Learning melalui Teknik Role Playing terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI SMAN 1 Kota Besi*, Skripsi Strata 1, Palangka Raya : Prodi TBI-Jurusan Tarbiyah STAIN Palangka Raya, 2012.

penelitian mengenai model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di IAIN Palangka Raya ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah terlihat dari data yang akan digali, pada penelitian di atas data yang digali bersifat kuantitatif yakni mencari efektivitas dari model pembelajaran *role playing*, sedangkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif yakni menggambarkan bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya.

B. Deskripsi Teori

1. Pengertian Penerapan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan adalah “Proses, cara, perbuatan menerapkan.”¹²

Menurut Bloom dan Krathwol dikutip oleh Usman, penerapan adalah “kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan prinsip.”¹³

Jadi, berdasarkan dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan penerapan adalah kemampuan mempraktikkan materi yang sudah dipelajari kedalam situasi baru.

¹² Depdikbud RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, h. 1180.

¹³ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001, h. 35.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Joyce dan Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan Pola Umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce dan Weil berpendapat bahwa,

model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁴

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Arends menyeleksi enam macam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan dalam mengajar, masing-masing adalah: presentasi, pengajaran langsung (*direct instruction*), pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah (*problem based instruction*), dan diskusi kelas. Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik daripada model pembelajaran lainnya. Berarti untuk setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, h. 132-133.

meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan- pertimbangan, seperti materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.¹⁵

Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus ialah sebagai berikut:

- a. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.¹⁶

3. Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Dalam *Role Playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau

¹⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010, h. 53.

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 23.

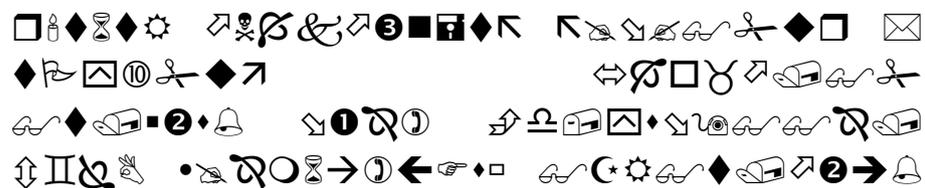
benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Model *Role Playing* juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.¹⁷

Untuk mendapatkan pemahaman yang cukup memadai mengenai dirinya dan orang lain, setiap orang haruslah sadar dan menyadari peran serta bagaimana cara memainkannya. Untuk memainkan ini, masing-masing orang harus bisa memposisikan diri sebagai orang lain, dan mencoba merasakan apa yang dipikirkan dan dirasakan orang lain. Jika seseorang bisa berempati, maka ia bisa menafsiri kejadian dan interaksi sosial secara proporsional dan akurat. *Role playing* adalah sarana yang sedikit untuk memaksa seseorang untuk memainkan peran orang lain.¹⁸

b. Dasar Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Model pembelajaran ini sebagai prinsip dasarnya terdapat di dalam al-Qur'an, dimana terjadinya suatu drama yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil.¹⁹ Firman Allah SWT.



¹⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, h. 208-209.

¹⁸ Bruce Joyce, dkk, *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, h. 331.

¹⁹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005, h.273-274.



Artinya :

27. dan bacakanlah (Wahai Muhammad) kepada mereka kisah (mengenai) dua orang anak Adam (Habil dan Qabil) Yang berlaku Dengan sebenarnya, yaitu ketika mereka berdua mempersembahkan satu persembahan korban (untuk mendampingi diri kepada Allah). lalu diterima korban salah seorang di antaranya (Habil), dan tidak diterima (korban) dari Yang lain (Qabil). berkata (Qabil):"

Sesungguhnya Aku akan membunuhmu!". (Habil) menjawab: "Hanyasanya Allah menerima (korban) dari orang-orang Yang bertaqwa;

28. "Demi sesungguhnya! jika Engkau hulurkan tanganmu kepadaKu untuk membunuhku, Aku tidak sekali-kali akan menghulurkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. kerana Sesungguhnya Aku takut kepada Allah, Tuhan Yang mentadbirkan sekalian alam;

29. "Sesungguhnya Aku mahu supaya Engkau kembali Dengan (membawa) dosa (membunuhku) dan dosamu sendiri. maka Dengan itu menjadilah Engkau dari ahli neraka, dan itulah Dia balasan orang-orang Yang zalim".

30. maka nafsu jahat (Qabil) mendorongnya (sehingga ia tergamak) membunuh saudaranya, lalu ia membunuhnya. oleh itu menjadilah Dia dari golongan orang-orang Yang rugi.

31. kemudian Allah hantarkan seekor burung gagak (menyuruhnya) mengorek-ngorek di bumi supaya, diperlihatkan kepada (Qabil) Bagaimana cara menimbus mayat saudaranya. (Qabil) berkata: "Wahai celakanya aku! Alangkah lemah serta bodohnya aku, Aku tidak tahu berbuat seperti burung gagak ini, supaya Aku dapat menimbuskan mayat saudaraku?". karena itu menjadilah ia dari golongan orang-orang Yang menyesal.²⁰

Dalam Q.S Al-Maidah: 27-31 di atas, dapat dipahami bahwa *role playing* atau bermain peran pernah dilakukan sejak zaman Nabi sebagai bahan pengajaran yang dapat lebih mudah dipahami bagi yang menyaksikan bermain perannya.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus

²⁰ Al-Maidah [5] : 27-31

mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Hakikat pembelajaran *Role Playing* terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui *Role Playing* dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat: 1) mengeksplorasi perasaan-perasaan, 2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan 4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.²¹

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Sintak (langkah-langkah) model *role playing* dapat dilihat dalam tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.²²

²¹ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009, h. 221-222.

²² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, , h. 309-310.

Lebih luasnya, ada sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai yang berikut.

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. Pada tahap ini guru mengemukakan masalah. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah itu sebaiknya masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan.

2) Memilih peran dalam pembelajaran

Pada 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. Jika para peserta didik tidak menyambut

tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

3) Menyusun tahap-tahap peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal itu, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

4) 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. Agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkannya?

5) Tahap pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan.

Pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Dalam kaitan ini, guru harus mengarahkan diskusi yang dilakukan para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

7) Pemeranan ulang

Pemeranan ulang dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif-alternatif pemeranan.

Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut, demikian halnya dengan para pelakunya. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran-peran yang lainnya.

8) 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 jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

9) Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman-pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang

paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman.²³

Dari tahapan-tahapan pelaksanaan di atas diharapkan pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* dapat berjalan dengan baik, sehingga dengan berhasilnya pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* di kelas, hasil yang diharapkan pun bisa menjadi optimal.

e. Kelebihan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan model *Role Playing* ini. Di antaranya adalah:

- 1) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa;
- 2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan;
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias;
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; dan
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.²⁴

Kelebihan-kelebihan lain dari model *Role Playing* selain dari yang disebutkan di atas ialah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
- 2) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.

²³ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, , h. 224-229.

²⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, , h. 210.

- 3) Bermain peran menimbulkan diskusi yang hidup.
- 4) Model *Role Playing* ini dapat menarik minat peserta didik.
- 5) Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.²⁵

Dari kelebihan-kelebihan model *Role Playing* (bermain peran) yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Role Playing* di kelas, hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran akan tercapai.

f. Kekurangan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Model *Role Playing* juga memiliki kelemahannya sendiri, seperti:

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan;
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik;
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan *Role Playing* jika suasana kelas tidak kondusif;
- 4) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga; dan
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.²⁶

Selain itu, kelemahan model pembelajaran *Role Playing* yang lain ialah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

²⁵ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2005, h. 275-276.

²⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, , h. 211.

- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.²⁷

Dari kelemahan/kekurangan model pembelajaran *Role Playing* yang telah disebutkan di atas, maka untuk menghindari hal-hal tersebut dalam pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* di kelas, sebisa mungkin guru dapat meminimalisir kekurangan-kekurang tersebut.

4. Kaidah Penulisan Naskah Skenario

Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat atau menyusun naskah skenario suatu drama ialah sebagai berikut:

- a. Menentukan ide cerita/gagasan

Tahap awal dalam penulisan skenario adalah menentukan ide cerita yang akan dikembangkan menjadi sebuah skenario. Dalam ide cerita ini kita sudah mempunyai gambaran singkat tentang plot/alur cerita, karakter utama, maupun setting dari cerita. Ide cerita ini bisa berasal dari inspirasi yang kita temukan baik dalam imajinasi atau fenomena keseharian kita. Banyak juga penulis skenario yang

²⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006, h. 101-102.

mengadatasi novel, cerpen, atau puisi untuk dikembangkan menjadi skenario.²⁸

b. Menentukan karakter/tokoh

Karakter atau tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam skenario sama halnya dalam cerpen maupun novel. Akan tetapi dalam skenario, karakter harus lebih dikembangkan secara lebih rinci. Hal ini juga berhubungan dengan kebutuhan aktor atau aktris yang akan memerankan karakter tersebut. perincian karakter dalam skenario biasanya meliputi nama peran, jenis kelamin, usia, cirri-ciri fisik, sifat/perilakunya, pendidikan, kebiasaan, hubungan dengan karakter yang lain, dan sebagainya.

c. Menentukan alur cerita

Penyusunan alur cerita sangat diperlukan dalam menulis skenario sebagaimana dalam penulisan novel maupun cerpen. Dengan adanya alur cerita yang disusun terlebih dahulu akan sangat membantu penulis dalam penulisan skenario.

d. Membuat sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario. Pada umumnya, sinopsis ditulis semenarik mungkin dengan maksud menggoda pembacanya untuk membaca

²⁸ Adnan. 2008. *Teknik Penulisan Skenario Film*. <http://adnan.script.blogspot.co.id/2008/07/teknik-penulisan-skenario-film.html> (on line 07 November 2016)

skenario dari sinopsis tersebut. panjang sinopsis biasanya dari setengah sampai dua halaman.²⁹

e. Menulis dan menyusun naskah akhir.

Setelah selesai menulis naskah, koreksi lah dan lakukan perbaikan bila diperlukan. Kemudian baca naskah drama tersebut dari awal sampai akhir. Setelah yakin tidak perlu ada revisi, drama bisa ditampilkan.

5. Materi Aqidah Akhlak

Materi Aqidah Akhlak yang akan saya gunakan dalam penelitian ini ialah mengenai materi akhlak terpuji terhadap sesama. Alasan saya menggunakan materi ini dikarenakan bahwa materi akhlak terpuji ini cocok diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu

²⁹ *Ibid.*

pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata).

4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi dasar :

- 1.4 Menghayati sifat dampak positif *husnudzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun*.
- 2.4 Terbiasa berperilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun* dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.4 Memahami pengertian, contoh, dan dampak positifnya sifat *husnuzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun*.
- 4.4 Mensimulasikan dampak positif dari akhlak terpuji (*husnuzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun*).

Indikator :

- 1.4.1 Membiasakan menghayati sifat dampak positif *husnuzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun*.
- 2.4.1 Membiasakan berperilaku *husnuzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun*.
- 3.4.1 Menjelaskan pengertian *husnuzhan, tawadhu', tasamuh* dan *ta'awun*.

3.4.2 Menyebutkan contoh *husnuzhan*, *tawadhu'*, *tasamuh* dan *ta'awun*.

3.4.3 Mengidentifikasi contoh *husnuzhan*, *tawadhu'*, *tasamuh* dan *ta'awun*.

4.4.1 Mempresentasikan dampak positif *husnuzhan*, *tawadhu'*, *tasamuh* dan *ta'awun*.

Alokasi Waktu :

4x40 menit (2 kali pertemuan)

Materi Akhlak Terpuji terhadap Sesama

1. Husnuzhan

Menurut bahasa, *husnuzhan* adalah berbaik sangka. Sedangkan menurut istilah adalah berbaik sangka terhadap apa yang terjadi atau dilakukan orang lain.

Secara umum *husnuzhan* ada dua macam :

a. *Husnuzhan* kepada Allah

Kita harus yakin bahwa Allah Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Allah juga Maha Memelihara semua makhluk-Nya, terutama manusia. Maka apapun yang Allah berikan dalam kehidupan kita, patut kita syukuri dan kita ambil hikmahnya dengan ber-*husnuzhan* kepada Allah.

b. *Husnuzhan* kepada Manusia

Manusia adalah makhluk sosial. Manusia saling membutuhkan antara yang satu dengan yang lain. Islam mengajarkan berbagai

cara untuk menciptakan kehidupan bermasyarakat atau tetangga sekitar.

2. Tawadhu'

Pengertian *tawadhu'* adalah rendah hati dan tidak sombong. Orang yang *tawadhu'* adalah orang menyadari bahwa semua kenikmatan yang didapatnya bersumber dari Allah Swt. Dengan keyakinannya tersebut maka tidak pernah terbersit sedikitpun dalam hatinya kesombongan dan merasa lebih baik dari orang lain, tidak merasa bangga dengan potensi dan prestasi yang sudah dicapainya. Ia tetap rendah hati dan selalu menjaga hati serta niat segala amal kebbaikannya dari segala sesuatu selain Allah. Tetap menjaga keikhlasan amal ibadahnya hanya karena Allah.

3. Tasamuh

Menurut bahasa *tasamuh* berarti toleransi. Sedangkan menurut istilah, *tasamuh* berarti sama-sama/saling berlaku baik, lemah lembut dan saling memaafkan. Dalam pengertian istilah umum, *tasamuh* adalah sikap akhlak terpuji dalam pergaulan, di mana terdapat rasa saling menghargai antara sesama manusia dalam batas-batas yang digariskan oleh ajaran Islam. Sikap *tasamuh* perlu dibangun dalam diri setiap individu agar tidak terjadi benturan antara keinginan dan kepentingan antar sesama manusia. Dengan *tasamuh* dapat menjauhkan diri dari sifat kesombongan dan keangkuhan.

4. Ta'awun

Ta'awun adalah tolong-menolong antar sesama umat manusia dalam hal kebaikan, supaya saling melengkapi dalam memenuhi kebutuhan pribadi maupun kebutuhan bersama.

C. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Berpikir

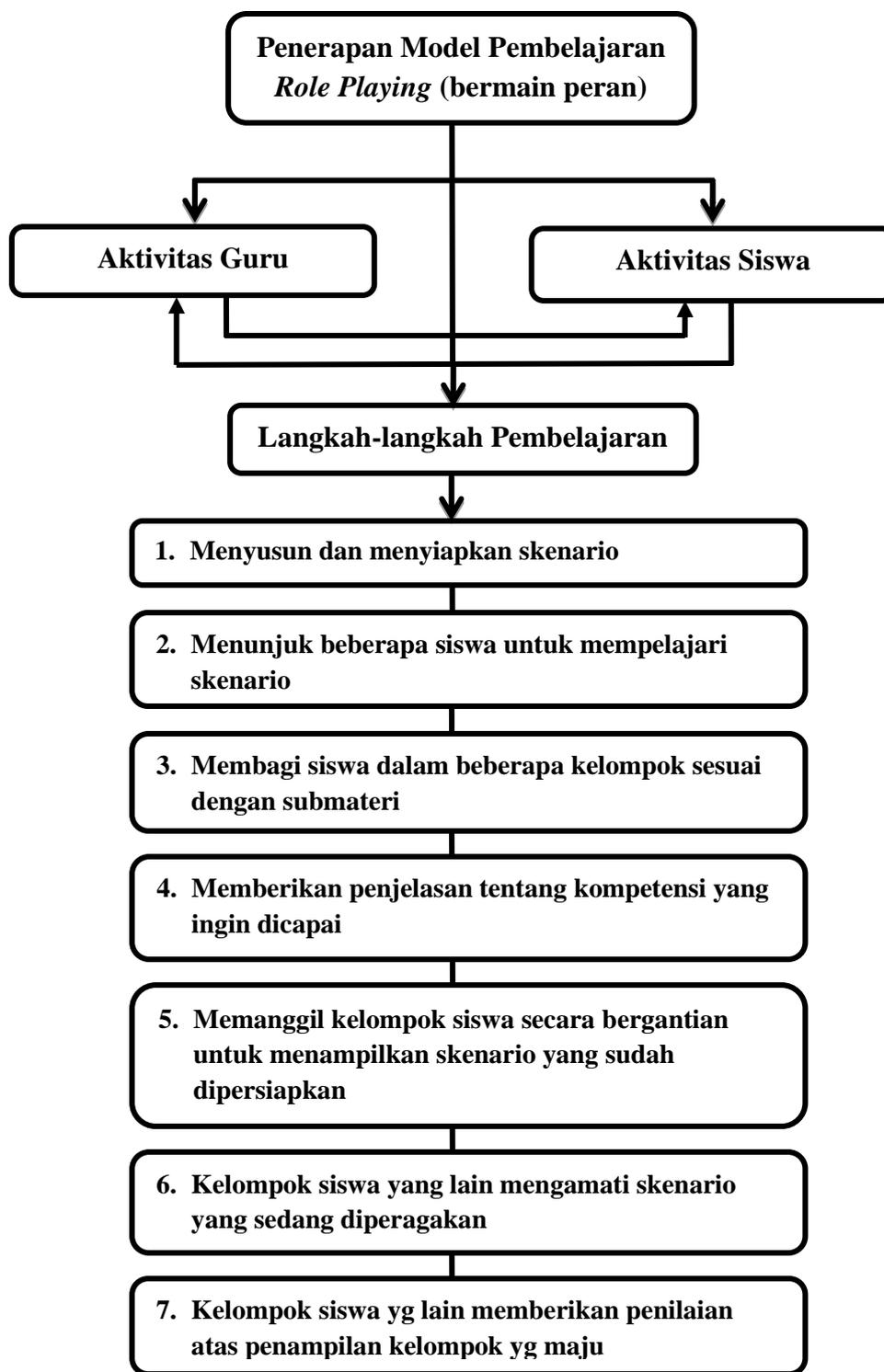
Sekolah merupakan salah satu lembaga tempat berlangsungnya interaksi antara guru dan siswa dengan komponen-komponen pengajaran yang meliputi: guru, materi pelajaran, siswa, sarana dan prasarana, serta model pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang tepat. Karena model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran agar tujuan pengajaran dapat tercapai sesuai keinginan.

Dalam pelajaran Aqidah Akhlak pokok bahasan menerapkan akhlak terpuji kepada diri sendiri, peneliti sebagai calon guru memandang perlu menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Model bermain peran (*Role Playing*) merupakan model yang tepat untuk digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak, tujuannya agar siswa dapat mudah untuk dipahami, disenangi dan tidak membosankan juga dapat mudah untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini meneliti tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak terpuji kepada diri sendiri. Dengan menggunakan model tersebut siswa belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan mereka di suruh membentuk beberapa kelompok kemudian diberi tugas untuk melakonkan skenario mengenai submateri akhlak terpuji kepada diri sendiri yang telah disiapkan sebelumnya oleh guru, lalu sementara satu kelompok melakonkan skenario di depan kelas sedangkan kelompok lainnya membahas atau menilai penampilan dari kelompok yang sedang tampil tersebut. Begitupun seterusnya hingga semua kelompok telah menampilkan skenarionya masing-masing di depan kelas. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan dapat membekas dalam diri siswa sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk lebih jelasnya tentang penelitian ini maka dapat dituangkan dalam bentuk kerangka pikir pada halaman berikutnya.



2. Pertanyaan Penelitian

Adapun yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini dengan rumusan masalah “bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Muslimat NU Palangka Raya?” ialah sebagai berikut:

- a. Cara guru membuat persiapan sebelum pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya.
 - 1) Bagaimana guru merumuskan tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran *role playing* pada materi akhlak terpuji kepada sesama?
 - 2) Bagaimana guru membuat naskah skenario *role playing* pada materi akhlak terpuji kepada sesama?
 - 3) Bagaimana guru membuat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran *role playing* pada materi akhlak terpuji kepada sesama?
- b. Penerapan pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya

- 1) Bagaimana guru menginformasikan model pembelajaran *role playing* kepada siswa?
 - 2) Bagaimana guru membagi kelompok siswa?
 - 3) Bagaimana guru menyampaikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai?
 - 4) Bagaimana guru memberikan kesimpulan dan evaluasi pembelajaran secara umum?
 - 5) Bagaimana pemahaman guru mengenai model pembelajaran *Role Playing*?
 - 6) Setelah menerapkan model tersebut, apa tanggapan guru mengenai model pembelajaran *Role Playing*?
 - 7) Apa saja kendala yang guru rasakan pada saat menerapkan model pembelajaran tersebut?
 - 8) Apa kelebihan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* ini?
 - 9) Apa kekurangan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* ini?
- c. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan penerapan *Role Playing* di kelas VIII MTs Muslimat NU Palangka Raya
- 1) Bagaimana persiapan siswa sebelum pembelajaran ini dimulai?
 - 2) Apakah siswa menerima pembagian kelompok yang dilakukan guru?

- 3) Bagaimana masing-masing kelompok siswa menampilkan skenario yang telah dipersiapkan?
- 4) Bagaimana kelompok siswa yang lain memberikan penilaian atas penampilan kelompok yang maju?
- 5) Bagaimana pemahaman siswa mengenai skenario yang telah dipersiapkan?
- 6) Bagaimana masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya?
- 7) Setelah diterapkan model tersebut, bagaimana tanggapan siswa mengenai model pembelajaran *role playing*?