

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ADAB BERGAUL DENGAN SAUDARA DAN TEMAN

Devi Risalatul A., Mumun¹

Abstract

Akidah Akhlak is one aspect of the scope of Islamic religious education (PAI) is very important for the life of nation, state, and religion, because Akidah Akhlak is a basic lesson that must be learned by learners, to know that behavior is very influential for his life, especially on learning manners mingle with relatives and friends. In learning morals associate with siblings and friends learners have difficulty to master the lesson, because the monotonous learning process using lecture method resulted in the concentration of learners decreased. So it takes a method that can trigger the spirit of students to be able to achieve learning objectives, and can achieve maximum learning achievement. While the purpose of this study is to find out how the application of role playing methods in improving learning achievement on learning adab hanging out with relatives and friends class VIII A Junior High school of Islamic Manba'ul Ulum Jatirejo Damarwulan Kepung Kediri.

Key Words: *Learning Achievement, Role Play*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3, tentang fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional, yaitu bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkakan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²

¹ Dosen STAI Hasanuddin Pare Kediri

² Anwar Arifin, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang SISDIKNAS*, (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag,2003), hal 6-7

Salah satu cara merealisasikan tujuan pendidikan nasional di atas melalui proses belajar mengajar. Sebab disanalah semua siswa akan berinteraktif dan akan memperoleh berbagai ilmu pengetahuan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan agama yang akan bermanfaat bagi tercapainya tingkat perkembangan individunya.

Pendidikan itu sangat penting bagi kehidupan manusia, khususnya pendidikan Islam. Karena pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreativitas peserta didik yang bertujuan untuk mewujudkan manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT, dan bersifat cerdas, berbudi pekerti luhur, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap dirinya, berbangsa dan bernegara serta agama. Dengan demikian seorang pendidik harus meningkatkan kualitas dalam pembelajaran agar potensi yang dimiliki bisa berkembang dan optimal. Dalam firman Allah SWT Q.S Al Mujadillah ayat 11 dijelaskan :

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *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 Mujadillah:11).*³

Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak anak didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang cakap, aktif, kreatif, mandiri dan bermoral.

Akan tetapi pada saat ini penyampaian ilmu pengetahuan yang diajarkan belum seperti yang diharapkan. Hal ini dikarenakan kurangnya mencari sumber informasi tentang metode pembelajaran. Latar belakang pendidikan peserta didik. Cara belajar peserta didik yang masih tradisional. Kelakuan atau sikap sebagian peserta didik selama pembelajaran yang masih pasif, dan belum meratanya prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba menemukan alternatif perpecahan masalah atau tindakan perbaikan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat prestasi peserta didik meningkat yaitu metode bermain peran atau *role play*. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut

³ Kementerian Urusan Agama Islam, *Al Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Asy-Syarif, 1990), hal 910-911

hubungan antara manusia terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Pengertian prestasi belajar

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”.⁴ Secara etimologis prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh suatu mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka nilai yang diberikan oleh guru.⁵

Menurut W.J.S. Purwadarminta dalam Hamdani berpendapat bahwa prestasi sebagai hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya).⁶

Qohar dalam Hamdani mengatakan bahwa prestasi sebagai hasil yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan.⁷

Sedangkan menurut Sudjana dalam Rusman Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu⁸.

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgard mengungkapkan: “*Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedurs (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from chages by factors not atributable to training.*” Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.⁹

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.¹⁰ Belajar (*learning*), juga sering kali didefinisikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada masa

⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal 12

⁵ Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 153

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung :Pustaka Setia,2011), hal 137

⁷ Ibid.

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), hal 1

⁹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media,2011), hal 112

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 2

berikutnya yang diperoleh kemudian dari pengalaman-pengalaman.¹¹

Menurut Muhibbin Syah, ...secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses.¹²

Setelah menelusuri beberapa pendapat dari para ahli, dapat dipahami mengenai makna kata prestasi dan belajar. Bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Tori-teori belajar

a. Teori Classical Conditioning (Ivan Petrovich Pavlov, 1849 - 1936)

Pada dasarnya *classical conditioning* adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru yang dapat kita tarik dari teori Pavlov ini adalah apabila stimulus yang diadakan selalu disertai dengan stimulus penguat, maka stimulus tadi cepat atau lambat akhirnya akan menimbulkan respons atau perubahan yang dikehendaki.¹³

b. Teori Instrumental Conditioning (Bursh Frederic Skinner, 1904)

Menurut Skinner tingkah laku bukanlah sekedar respons dari stimulus, tetapi merupakan suatu tindakan yang disengaja atau *operant* ini dipengaruhi oleh apa yang terjadi sesudahnya. Jadi *operant conditioning* atau biasa disebut *instrument conditioning*, itu melibatkan pengendalian konsekuensi.¹⁴

c. Teori Congnitif Learning (Walter Mischel)

Walter Mischle mengusulkan teori *social cognitive*, satu pendekatan unit dasar studi yang bergeser dari individu kepada kegiatan *cognitive* dan tingkah laku dalam hubungannya dengan situasi tertentu. Ia memadukan di dalam hubungannya dengan interaksi seseorang dengan situasi.¹⁵

d. Teori Belajar sosial (Albert Bandura)

Menurut teori belajar sosial, yang terpenting ialah kemampuan seseorang untuk mengabstrakkan informasi dari prilaku orang lain, mengambil keputusan mengenai prilaku mana yang akan ditiru dan kemudian melakukan perilaku-perilaku yang dipilih.

Teori ini berusaha menjelaskan hal belajar dalam situasi alami, yang berbeda dengan situasi laboratorium, lingkungan sosial menyediakan bermacam-macam kesempatan untuk memperoleh ketrampilan dan kecakapan dengan jalan mengamati pola-pola tingkah laku beserta akibat-akibatnya atau konsekuensinya.¹⁶

¹¹ Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Prespektif Islam* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2004), hal 205

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2002), hal 68

¹³ Abdul Rahman Shaleh, Op cit, hal 219

¹⁴ Ibid, hal 220

¹⁵ Ibid, 222

¹⁶ Ibid, hal 223

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Pada dasarnya, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari siswa. Faktor ini antara lain sebagai berikut :

1. Kecerdasan (intelegensi)

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.¹⁷

2. Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis

Menurut Uzer dan Lilis dalam Hamdani mengatakan bahwa faktor jasmaniah, yaitu pancaindra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, berfungsinya kelenjar yang membawa kelainan tingkah laku.¹⁸

3. Sikap

Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan.¹⁹

4. Minat

Minat menurut para ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus. Minat perasaan, terutama perasaan senang. Dapat dikatakan minat itu terjadi karena perasaan senang pada sesuatu.²⁰

5. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sambil tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.²¹

6. Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan baik- tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar kesuksesan belajarnya.²²

¹⁷ Hamdani, op.cit, hal 139

¹⁸ Ibid, hal 140

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid, hal 141

²² Ibid, hal 142

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri atas dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

Menurut Muhibbin Syah dalam Hamdani yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, teman-teman sekelas, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, dan lain-lain. Adapun yang termasuk dalam lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal, dan waktu belajar.²³

Pengaruh lingkungan pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu. Menurut Slemeto dalam Hamdani faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.²⁴ Berikut faktor-faktornya:

1. Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Adapun sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerja sama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak. Jalan kerja sama yang perlu ditingkatkan, ketika orang tua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak dirumah. Perhatian orang tua dapat memberikan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Hal ini karena anak memerlukan waktu, tempat, dan keadaan yang baik untuk belajar.²⁵

2. Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik akan memengaruhi hasil-hasil belajarnya.²⁶

3. Lingkungan masyarakat

Disamping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada.²⁷ Apalagi teman

²³ Ibid, hal 143

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid, hal 144

²⁶ Ibid.

²⁷ Ibid.

bergaul pengaruhnya sangat besar dan cepat lebih masuk dalam jiwa anak. apabila anak suka bergaul dengan mereka yang tidak sekolah maka ia akan malas belajar, sebab cara hidup anak yang bersekolah berlainan dengan anak yang tidak bersekolah.²⁸

Pengertian metode bermain peran

Model bermain peran ini, *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. Model ini dipelopori oleh George Shaftel.²⁹

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami atau mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain (masyarakat).³⁰

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 yang mendatang.³¹

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.³²

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment (Fogg, 2001). Dalam rencana

²⁸ Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, Psikologi Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hal 93

²⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 25

³⁰ Ibid hal 25 - 26

³¹ Wina Sanjaya, Op.cit, hal 161

³² Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Konstruktivistik*, (Jakarta: Ciputat Mega, 2012), hal 109.

pembelajaran, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas. Selain itu role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.³³

Metode bermain peran adalah suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi bermain peran, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.³⁴

Strategi *Role Playing* juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memeragakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.³⁵

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran yang dilakukan oleh dua siswa atau lebih dimana siswa melakukan interaksi dengan memainkan peran berdasarkan skenario yang sudah disiapkan guru, namun siswa boleh berimprovisasi asal dalam batas yang wajar.

Tujuan metode bermain peran

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membuat siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan berperilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

³³ Miftahul Huda, *Model - Model Pembelajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal 208 - 209

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

Langkah-langkah metode bermain peran

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu memelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan dengan jelas 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. 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 berperan apa pun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

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 adalah 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. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat lebih 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 ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah 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 untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

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

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

Pada *langkah kesembilan*, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.³⁶

Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran

Ada beberapa kelebihan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan metode bermain peran :

- 1) Dapat memberikan 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 optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

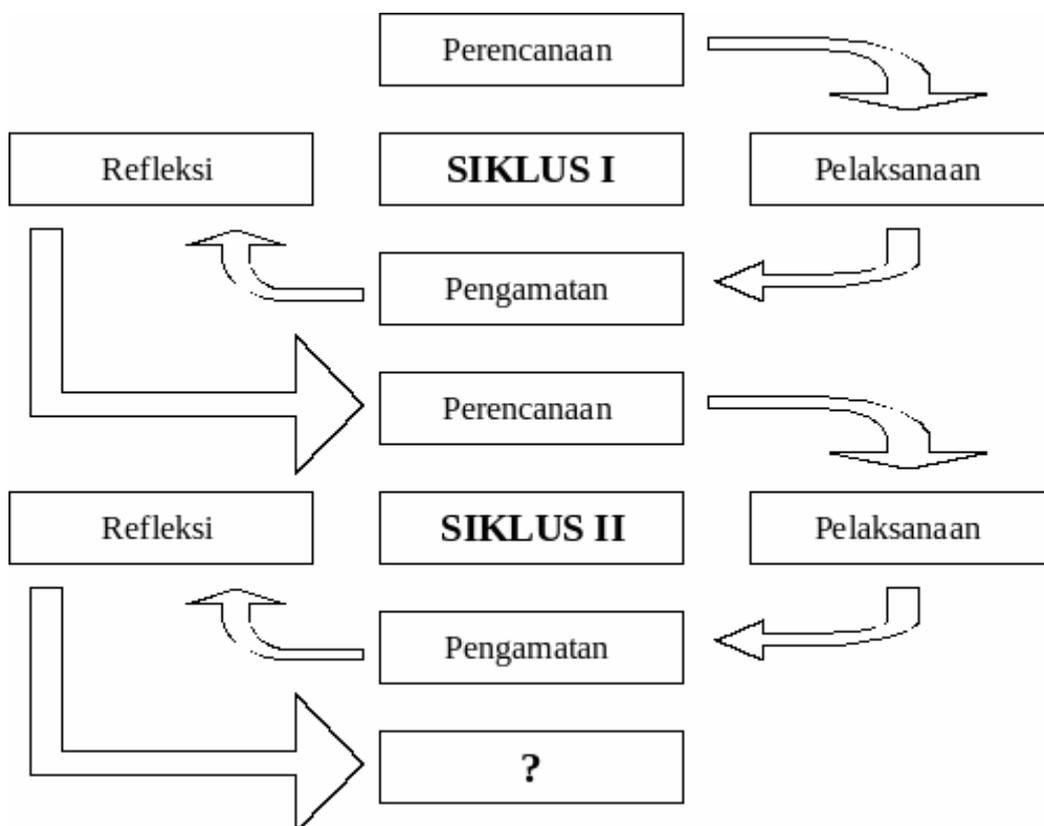
Akan tetapi, metode bermain peran juga memiliki kelemahan sendiri, seperti:

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif.
- 4) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

³⁶ Hamzah B. Uno, op.cit hal 26 - 28

5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.³⁷

Pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi partisipan, wawancara, dokumentasi dan tes. Sedangkan langkah-langkah penelitian peneliti menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart Suharsimi Arikunto yaitu model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya)³⁸. Tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Penjelasan:

a. Perencanaan

1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan siklus I adalah menyiapkan rencana pembelajaran, lembar pengamatan, dan lembar kerja siswa.

2. Data, sumber dan subyek

Data yang digunakan penelitian ini adalah siswa kelas VIII A MTs Manba'ul Ulum Jatirejo. Sumber yang digunakan pada penelitian ini adalah buku pedoman Guru mapel Akidah Akhlak kelas VIII Kemenag, buku pegangan siswa mapel Akidah Akhlak Kelas VIII Kemenag, kitab Al-Qur'an dan tejemahnya, atau buku referensi lain, dan internet serta sumber-

³⁷ Miftahul Huda, op.cit, hal 210 - 211

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010) hal 137

sumber yang relevan dengan pembelajaran. Sedangkan subyeknya yang digunakan sebagai responden adalah semua siswa kelas VIII A MTs Manba'ul Ulum Jatirejo yang berjumlah 39 siswa.

3. Instrumen

Instrumen yang dilakukan penelitian ini adalah tes menulis dan tanya jawab yang berguna untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa melalui metode bermain peran.

4. Indikator ketercapaian

Indikator yang diharapkan pada akhir penelitian adalah siswa mampu memahami materi dan menjawab tes menulis dengan baik dan benar.

b. Pelaksanaan

Guru menyiapkan beberapa konsep yang cocok untuk sesi review. Guru menyiapkan alat bantu yang akan digunakan. Guru memberikan arahan sebelum proses kegiatan bermain peran. Guru menyampaikan sedikit materi untuk memberikan gambaran pada siswa tentang pembelajaran. Guru membagi kelompok menjadi 5. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk bermain peran sesuai dengan skenario, siswa yang lain diberi tugas untuk mengamati dan memperhatikan siswa yang di depan kelas. Setelah proses bermain peran selesai, perwakilan dari salah satu kelompok yang dibangku untuk menyampaikan pengamatannya. Kegiatan ini diulang-ulang sampai semua kelompok mendapat bagian untuk bermain peran di depan kelas. Kemudian guru mengadakan tes evaluasi.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan diantaranya dalam kegiatan belajar mengajar, kreativitas siswa, kekompakan dan kemampuan siswa dalam diskusi kelompok. Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah mengobservasi tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

d. Refleksi

Peneliti mengajak Kepala MTs Manba'ul Ulum Jatirejo untuk menganalisa hasil pengamatan terhadap kinerja pengajar dan hasil kerja siswa. Analisa kinerja siswa meliputi sejauh mana siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi adab bergaul dengan saudara dan teman. Analisa hasil penugasan siswa dilakukan dengan menentukan rata-rata nilai kelas yang diperoleh. Target yang ditetapkan untuk mencapai nilai KKM (Ketentuan Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan madrasah yaitu minimal siswa memperoleh nilai 75. Sedangkan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Untuk siklus II dilakukan seperti siklus I begitupun seterusnya.

Dibawah ini adalah data nilai siswa dari siklus I ke siklus II:

No	Nama	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Abdi Maulana	80	85	90
2	Ade Nata Dwi Romadhon	64	70	85
3	Ahmad Zein Kurniawan	70	80	90
4	Amelia Rema Firnanada	78	88	97
5	Anti Nur Aini	67	70	80
6	Bahrul Muzaki	69	75	85
7	Desy Novita Sari	82	87	98
8	Devi Nur Hayati	65	68	85
9	Devid Yuli Wantoro	80	86	95
10	Eva Zunisnia	81	88	97
11	Evifa Shalsa Dhea Puspita	69	78	85
12	Faiza Khoirotul Umah	70	80	90
13	Farika Duwi Amelia	66	78	88
14	Ima Zahrotun Naimah	85	90	98
15	Khoirun Nisa	80	88	97
16	Lisava Agustina	82	87	98
17	Luvi Rohmatin	80	89	97
18	M. Rohmatullah	65	68	80
19	Maulana Fajrul Falah	79	85	95
20	Mekel Putra Dewa	65	68	80
21	Moch. Risky Ardiansah	71	80	87
22	Moch. Vikri Reihan Anwar	64	70	85
23	Moh. Dani Adi Saputro	80	87	95
24	Muhamad Hendra Lukmanto	70	75	90
25	Muhamad Hermawan	81	87	97
26	Muhammad Hakim	80	86	95
27	Nazafi Nur Failiah	80	88	98
28	Neysa Kaula Zinthia	68	70	85
29	Nur Mainatul Imaniyah	70	78	85
30	Putri Ayu Jauhari	83	90	97
31	Qosi Muzaki	69	70	85

32	Revina Susanti	89	95	100
33	Salma Salsabila	88	95	100
34	Sheva Nalia Putri	85	90	97
35	Trian Bachtiar	66	68	80
36	Triani Wulandari	71	78	85
37	Umi Barirotun Nafiah	82	90	98
38	Zakiyatuz Zulfa	80	88	95
39	Zuda Erik Setiawan	67	69	80
Jumlah Nilai Seluruh Siswa		2921	3162	3544
Rata- Rata Nilai Siswa		74,89	81,07	90,87
Presentase		48,71%	76,92%	100%

Dari rekapan nilai siswa di atas, dapat diketahui adanya peningkatan presentase nilai siswa dari pra siklus (sebelum diterapkan metode bermain peran tetapi menggunakan metode ceramah) memperoleh skor rata-rata 74,89 dengan presentase 48,71% kemudian mengalami peningkatan pada siklus I yakni rata-rata 81,07 dengan presentase sebesar 76,92%. Hal ini juga terlihat, semakin bertambahnya siswa yang dapat mencapai KKM. Penggunaan metode bermain peran pada awalnya kurang dapat tersosialisasikan karena kurang seringnya metode ini digunakan dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti melanjutkan siklus II.

Terjadi peningkatan nilai signifikan pada siklus II dengan rata-rata 90,87 dan presentase siklus II sebesar 100%. Presentase tersebut termasuk peningkatan yang baik dibandingkan dengan peningkatan sebelumnya. Hal ini dikarenakan pelaksanaan metode bermain peran pada siklus II sudah dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. Tingkat pemahaman dan ketrampilan siswa dalam mempelajari adab bergaul dengan saudara dan teman sudah tertanam dengan baik karena siswa tidak hanya mendengar dan melihat saja, namun ikut memerankan tokoh yang di dapat dalam skenario tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian yang telah dipaparkan, yakni dengan adanya hasil penerapan model pembelajaran yang menunjukkan dengan persentase peningkatan hasil prestasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I sebesar rata-rata 81,07 dengan persentasinya 76,92% dan dari siklus I ke siklus II rata-rata 90,87 dan persentasinya meningkat 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran pada pembelajaran adab bergaul dengan saudara dan teman berdampak positif terhadap penugasan materi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa, “penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan

prestasi belajar siswa pada pelajaran adab bergaul dengan saudara dan teman kelas VIII A di MTs Manba'ul Ulum Jatirejo”.

Daftar Pustaka

- Ahmadi Abu, Suprijono Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Anwar. 2003. *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang SISDIKNAS*. Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Heri. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Urusan Agama Islam. 1990. *Al Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Asy-Syarif
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shaleh, Rahman, Abdur. 2004. *Psikologi Satu Pengantar dalam Prespektif Islam*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Uno, B. Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta: Ciputat Mega.