

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama oleh Ibnu Sina (2013: 23) dengan judul “*Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Berbasis Analisis Swot Pada Materi Peluang Kelas XI SMA N I Wanasari*”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* berbasis analisis SWOT pada materi peluang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu penelitian praktis dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas sebestumnya. Hasil penelitian ini ketuntasan belajar siswa sebelum menggunakan metode *role playing* 32,86% kemudian meningkat setelah diberi tindakan metode *rolr playing* tiap siklusnya terdapat pada proses elajar siswa. Siklus I dengan posentase 39,53%, dari siklus I meningkat menjadi 10,23%, setelah diberi tindakan siklus II dengan porsentase 47,76%, sedangkan dari siklus II meningkat 11,66% , setelah diberi tindakan siklus III dengan porsentase 61,42%. Kesamaan terhadap peneliti saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah, tempat penelitian dan metode penelitian.

Penelitian kedua oleh Hagia Ratna Wuri (2014: 112) dengan judul “*Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prilaku Arsetif Pada Anggota Osis SMP Negeri 1 Pakem*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prilaku arsetif pada anggota osis yng meliputi aspek

kognitif, afektif dan psikomotor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dengan sengaja peneliti lakukan dengan cara manipulasi terhadap satu atau lebih variabel sehingga memiliki pengaruh pada variabel satu atau lebih yang diukur. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan manfaat menggunakan metode *role playing* ini yaitu melatih dan menanamkan prasaan. Dalam proses ini treatment hanya dilakukan 4 kali sudah terlihat adanya peningkatan rasa saling menghargai antar sesama, peningkatan rasa percaya diri sangat terlihat saat ada pertemuan yang awalnya siswa masih malu-malu untuk berbicara namun pada akhir pertemuan siswa sudah mulai aktif bertanya dan menyampaikan ide dalam forum dengan percaya diri. Kesamaan terhadap penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti efektivitas dari metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah dan tempat penelitian.

Penelitian ketiga oleh Zulhaida Filina (2012: 50) dengan judul “*Efektivitas Metode Role Playing untuk meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas *metode role playing* untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen (eksperimen semu) yaitu suatu penelitian yang diajukan untuk mengetahui pengaruh dan kondisi yang dengan sengaja di adakan terhadap suatu situasi, kegiatan atau tingkah laku individu atau kelompok. hasil penelitian ini yaitu penggunaan metode *role playing* sangat efektif untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu kelas IV/B di SLB Negeri Sungai Aur Pasaman Barat. Kesamaan terhadap penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti efektivitas dari metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah.

Penelitian keempat oleh Peni Puji Astuti (2016: 87) dengan judul “*Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak*”. Tujuan dari penelitian ini yaitu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Child Behaviour Checklist (CBL)* yaitu alat ukur yang berupa suatu daftar yang berisi nama subjek dan perilaku-prilaku yang diharapkan muncul selama penelitian berlangsung. Hasil dari penelitian ini yaitu metode bermain peran (*role play*) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak. siswa yang diberikan perlakuan berupa metode bermain peran ini memiliki skor keterampilan komunikasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak diberi perlakuan bermain peran (*role play*). Dengan hal ini telah membuktikan bahwa keterampilan komunikasi dapat ditingkatkan dengan metode bermain peran (*role playing*). Kesamaan terhadap penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti efektivitas dari metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah.

Penelitian kelima oleh Erani dan Syaifudin (2016: 95) dengan judul “*Efektivitas Metode Role Playing Pada Mendeskripsikan Pelayanan Prima Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan melalui metode *role playing*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil dari penelitian ini secara umum metode *role playing* dapat meningkatkan karakter mahasiswa kenaikan terbesar

terjadi pada nilai kreatif 19,6%, pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%, pada indikator disiplin terjadi kenaikan 0,9%, bagi seorang pendidik metode *Role Playing* sangat baik untuk diterapkan dikelas. Kesamaan terhadap peneliti saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah, metode penelitian dan tidak meneliti tentang efektivitas.

penelitian keenam oleh Rossi Iskandar dan Reza Rachmatullah (2016: 105) dengan judul "*Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan melalui metode *role playing*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Action Reseach*, menggunakan model kemmis dan Mc taggart rancangan penelitian yang digunakan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian tindakan. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat diketahui bahwa upaya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PKN melalui metode bermain peran mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I di peroleh skor keberhasilan sebesar 89 dengan porsentase keberhasilan 64%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 106 dengan porsentase keberhasilan 76% skor ideal sebesar 140 berarti bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode *role playing* ini berhasil. Kesamaan terhadap peneliti saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah, tempat penelitian dan tidak meneliti tentang efektivitas.

Penelitian ketujuh oleh Puji Damayanti (2012: 64) dengan judul “*Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Kelompok A*”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada kelompok A melalui metode *role playing*. Metode pada penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan dari hitungan tabel dan skala data kemampuan berbicara kelompok eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 75,63. . Kesamaan terhadap penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terletak pada fokus masalah dan tidak meneliti tentang efektivitas.

Penelitian kedelapan oleh Nur Kuswanti (2014:34) dengan judul “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD*”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 1 Pontianak kota. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk penelitian *quasi experiment design* dan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*. Hasil dari penelitian ini yaitu hasil analisis data yang diperoleh dari *post-test* peserta didik maka secara umum telah disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 11 Pontianak kota. Selain itu terdapat perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Kesamaan terhadap penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan

terletak pada fokus masalah, tempat penelitian dan tidak meneliti tentang efektivitas.

Penelitian kesembilan oleh Siska Yulia (2011: 90) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kerakyatan. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada semester genap tahun 2010/2011 untuk mata kuliah ekonomi kerakyatan pada mahasiswa pendidikan akutansi kelas swadya. Hasil dari penelitian ini secara umum metode *role playing* dapat meningkatkan karakter mahasiswa kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif 19,6%, pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%, pada indikator disiplin terjadi kenaikan 0,9%, bagi seorang pendidik metode *Role Playing* sangat baik untuk diterapkan dikelas. Kesamaan terhadap peneliti saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah, metode penelitian dan tidak meneliti tentang efektivitas.

Penelitian kesepuluh oleh Ida Ayu (2016: 135) dengan judul “*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak uisa dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (*clasroom action research*) dikarnakan penelitian ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan

sosial dan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu sangat begitu optimal metode *role playing* ini digunakan pada peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Kesamaan terhadap peneliti saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah, metode penelitian dan tidak meneliti tentang efektivitas.

Dari uraian beberapa penelitian yang telah dilakukan diatas, maka tampak bahwa penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan yang mendasar. Perbedaan yang dimaksud antarlain dari sisi tempat, fokus masalah dan obyek penelitian.

B. Kerangka Teori

1. Pengertian Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Efektivitas adalah suatu keberhasilan yang memiliki pengaruh ataupun ukuran sejauh mana kelompok dalam mencapai tujuan. Ada beberapa pengertian efektivitas menurut para ahli dibawah ini yakni: Efektivitas adalah “keadaan sesuatu yang mengandung pengertian sebab terjadinya hasil atau efek yang telah dikehendaki. Jadi bisa dikatakan bahwasanya suatu pekerjaan atau tindakan untuk mencapai tujuan atau hasil yang sudah ditentukan sebelumnya”(Surdjali, 2001: 17). Ada beberapa pendapat yang lain tentang efektivitas diantaranya disebutkan bahwa efektivitas merupakan “ suatu ukuran yang dapat dipakai untuk menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kuantitas, kualitas dan

waktu) telah tercapai” (Mulyasa, 2002: 82). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila kegiatan dalam pembelajaran bisa berjalan dengan sesuai rencana yang diharapkan dan memiliki dampak yang positif terhadap tingkah laku siswa selama siswa mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

Jhon Caerrol sebagaimana yang dikutip oleh Rohmawati (2015) menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* memiliki lima faktor penting antara lain:

- a. *Ability tou understand intruction*
- b. *Opportunity*
- c. *Perseverance*
- d. *Attitude*
- e. *and quality of intruction*

Dengan mengetahui beberapa faktor tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran bisa berjalan dengan efektif apabila sikap dan kemauan yang ada dalam diri siswa untuk belajar, memiliki kesiapan diri baik dari siswa ataupun guru dalam pembelajaran yang di sertai dengan mutu dari isi materi yang di sampaikan. Apabila kelima faktor tersebut tidak ada maka dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak akan berjalan dengan baik. Karena kegiatan pembelajaran yang efektif sangat diharapkan oleh siswa untuk membantu mengembangkan daya pikir siswa tanpa harus mengesampingkan tingkat pemahaman siswa.

2. Metode Pengajaran

Metode pada dasarnya berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methe*, yang artinya melewati dan *hadas* berarti jalan, cara, alat atau gaya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) karya Poerwadarminta disebutkan bahwasanya metode adalah suatu cara yang telah tersusun dan dipikirkan dengan sebaik-baiknya guna untuk tercapainya tujuan (Poerwadarminta, 1986: 649). Sedangkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer pengertian metode yaitu suatu cara yang telah tersusun untuk memberi kemudahan dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuannya (Salim, 1991: 1126). Dalam buku Metodologi Peangajaran Agama Islam telah disebutkan bahwa pengertian metode merupakan cara, atau teknik dalam mengajar (Ramayulis, 2000: 7). Dan secara terminologi ataupun istilah yang dikemukakan oleh Sumardi bahwa metode adalah rencana yang menyeluruh yang memiliki hubungan dengan cara penyajian isi materi pelajaran secara berurutan dan tidak saling bertentangan dan didasari oleh teknik tertentu (Sumardi, 1997: 12).

Selanjutnya Arifin mengatakan bahwa metode adalah salah satu alat atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Arifin, 1987: 90). Dari beberapa pengertian di atas jelaslah bahwa metode merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan, maka diperlukan pengetahuan tentang tujuan itu sendiri. Perumusan tujuan yang sejelas-jelasnya merupakan persyaratan terpenting sebelum seorang guru menentukan dan memilih metode mengajar yang tepat. Untuk mencapai hasil yang diharapkan, hendaknya guru dalam menerapkan metode terlebih dahulu melihat situasi dan kondisi yang

paling tepat untuk menerapkan metode terlebih dahulu melihat situasi dan kondisi yang pas untuk bisa menerapkan metode tertentu. Hal ini dimaksudkan dalam keadaan dan situasi tersebut agar dapat mencapai hasil proses pembelajaran dan dapat membawa siswa ke arah yang tujuannya sesuai dengan pendidikan. Oleh sebab itu dalam memilih suatu metode yang tepat seorang guru hendaknya harus memperhatikan tujuh hal dibawah yaitu:

- a. Jenis dari pelajaran
- b. Sedikit atau banyaknya isi materi
- c. Alat-alat yang tersedia
- d. Besar kecilnya kelas
- e. Tujuan pembelajaran.

Adapun pengertian pengajaran secara bahasa berasal dari dasar kata ajar dengan mendapat awalan “pen” dan akhiran “an” yang berarti suatu hal apa yang dibicarakan orang supaya bisa untuk diketahui dan dituruti (Poerwadarminta, 1986: 649). Ramayulis menyatakan bahwa pengajaran berasal dari kata “ajar” dengan tambahan awalan “pe” lalu dengan akhiran “an” sehingga menjadi kata “pengajaran” artinya sebagai proses penyajian atau bahan mata pelajaran yang telah disajikan (Ramayulis, 2000:108). Sedangkan menurut Langgulung pengajaran adalah pemindahan pengetahuan dari seseorang yang mempunyai pengetahuan kepada orang lain yang belum mengetahui (Langgulung, 1983: 3).

Dari pengertian diatas unsur-unsur substansial kegiatan pengajaran meliputi:

- a. Pengajaran adalah upaya pemindahan pengetahuan

b. Pemindahan pengetahuan dilakukan oleh seseorang yang mempunyai pengetahuan (pengajar) kepada orang lain yang belum mengetahui (pelajar) melalui suatu proses belajar mengajar (Ramayulis, 2000: 72). Proses pengajaran dilakukan melalui tiga aspek yaitu penguasaan sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap tertentu sesuai dengan isi proses belajar mengajar tersebut (Ramayulis, 2000: 73).

3. Pengertian *Role Playing* (bermain peran)

Role playing (bermain peran) adalah metodologi yang berasal dari *sosiodrama* yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami lebih dalam aspek sastra, kajian sosial, dan beberapa aspek agama atau sains (Ismiasih, 2016: 3). Lebih lanjut metode ini dapat membantu siswa menjadi tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, dengan mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif dan novel dan mencari solusi kreatif. *Role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara kedua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi (Erani dan Syarfudin, 2016: 31). Menurut Huda (2014) sebagaimana dikutip Ismiasih (2016: 3) Dapat bahwa *role playing* adalah metode yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih untuk dapat membenatu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memainkan peran dalam bentuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik waja seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Dalam suatu pembelajaran *role playing* ini menuntut siswa berperan sebagai subjek dari pembelajaran yang aktif. Pembelajaran ini dilaksanakan melalui cara memerankan suatu tokoh cerita dengan menitik beratkan pada keikutsertaan emosional dan kemampuan untuk menghayati peran. Adapun tujuan penggunaan *role playing* itu sendiri yaitu sebagai berikut:

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

Selain dari adanya tujuan *role playing* juga memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu:

- a. Kelebihan *role playing* (bermain peran)
 - 1) Bermain peran dapat membandingkan dan menyamakan posisi yang diambil siswa dalam pokok permasalahan.
 - 2) Dapat menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah
 - 3) Melibatkan siswa dalam pembelajaran secara langsung
 - 4) Mengembangkan pemahaman siswa
 - 5) Menemberikan ktimbal balik yang cepat bagi guru dan siswa
- b. Kelemahan *role playing* (bermain peran)
 - 1) Terlalu banyak menggunakan waktu baik dari mulai persiapan hingga pelaksanaan dan evaluasi.

- 2) Memerukan tempat yang luas apabila bermain dengan kondisi ruangan kecil menjadi kurang leluasa dalam bermain peran.
- 3) Sebagian dari siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif dan kreatif.
- 4) Seringnya kelas yang lain merasa keganggu dengan suara-suara pemain dan penonton yang bertepuk tangan, dan sebagainya (Zain dan Djamarah, 2014: 89-90)

Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* harus mengingat bahwa ada langkah-langkah yang mendasari berjalanya penerapan metode tersebut antara lain yaitu:

- 1) Tahap persiapan meliputi: menetapkan topik permasalahan terlebih dahulu dan tujuan yang ingin dicapai, lalu guru memberikan gambaran situasi dan masalah yang hendak diperankan, guru memilih pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang menurut mereka kurang jelas serta menyuruh siswa untuk menghafkalkan skenario trlebih dahulu.
- 2) Tahap pelaksanaan melpui: bermain peran dimainkan oleh kelompok yang bertugas sebagai pemeran, siswa yang belum mendapat bagian untuk berperan tetap mengikuti jalanya bermain peran (*role playing*) dengan cara mengikuti jalannya cerita yang diperankan kelompok lain, dan guru memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
- 3) Tahap penutup meliputi: melakukan evaluasi tentang jalanya *role playing* (bermain peran) ataupun materi dari cerita yang sudah dimainkan. Guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menkritik, menilai dan memberi tanggapan kepada kelompok yang sudah bermain peran. Hal ini digunakan untuk memberi kesimpulan (Iskandar dan Rahmatullah, 2017: 141)

Susanto (2007: 41) mengemukakan tentang indikator efektivitas metode *role playing*, dapat dijelaskan bahwa indikator efektivitas sebagai berikut:

- 1) Kemampuan guru dalam menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran
- 2) Siswa dalam mengikuti pembelajaran baik
- 3) Siswa memperoleh hasil belajar baik

Dari ketiga tolak ukur tentang efektivitas metode *role playing* di atas, dapat disimpulkan bahwa: metode pembelajaran yang efektif ditentukan dengan ukuran, yaitu perilaku atau motivasi siswa menunjukkan semangat yang baik dalam menerima pelajaran, dan dari semangat siswa dalam menerima pelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan seorang guru yang pandai dalam menggunakan metode pembelajarannya dengan baik, dari kemampuan guru tersebut yang diikuti dengan aktivitas siswa selama pembelajaran di kelas, sehingga akan melahirkan hasil atau prestasi belajar siswa yang baik.

4. Pengertian Pembelajaran

Hilgard dan Bower yang dikutip oleh Ngalim Purwanto mengemukakan belajar memiliki hubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan seseorang misalnya penerusan obat, kelelahan atau sebagainya (Purwanto, 2003:4) . Menurut Modgan sebagaimana yang dikutip oleh Purwanto mengemukakan belajar merupakan suatu perubahan yang relatif terjadi pada tingkah laku siswa ataupun dari hasil belajar siswa dan juga pengalaman yang siswa dapatkan (Purwanto, 2003:4). Dari definisi yang sudah dikemukakan oleh para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar merupakan proses memperoleh pengalaman yang dapat merubah tingkah laku mereka ataupun hasil belajar yang mereka peroleh. Dalam proses belajar mengajar ini siswa akan memperoleh pengalaman-pengalaman yang bisa membentuk tingkah laku mereka dan juga dapat membuat adanya perubahan tingkah laku dalam diri mereka.

Sedangkan kata pembelajaran adalah terjemahan dari *Instrucion*, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan Amerika Serikat (Abdurahman, 1999:28). Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi Kognitif-Wholistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber kegiatan. Selain itu istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa untuk mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam

media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, audio, gambar dan lain sebagainya, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peran guru dalam mengelola proses pembelajaran dari mulai guru menjadi sumber belajar hingga guru menjadi fasilitator dalam proses belajar mengajar. Dari beberapa uraian di atas sudah jelas bahwa istilah “pembelajaran” itu mengarah pada usaha siswa dalam mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa pendidik (guru).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa tidak dapat terjadi apabila tidak ada kehadiran seorang guru dalam proses belajar mengajar. Yang membedakan terdapat pada perannya. Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara seorang siswa dengan kondisi lingkungannya, sehingga dapat terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik (Purwanto: 12). Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru dan juga sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sanjaya, 2008: 3). Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan dari seorang pendidik kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan juga pembentukan sikap atau kepercayaan pada peserta didik. (Mulyasa, 2007: 20). Atau dengan ungkapan lain pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa supaya bisa belajar dengan sebaik mungkin (Sanjaya, 2008: 30).

Sanjaya (2008: 31) mengemukakan bahwasanya pembelajaran yang efektif, yakni: pembelajaran yang tidak dapat terlepas dari peran seorang guru,

kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga sumber belajar yang disertai dengan lingkungan belajar yang mendukung. Kondisi pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari tiga faktor penting antara lain:

- a. Adanya tujuan belajar
- b. Adanya motivasi belajar
- c. Kesesuaian pembelajaran

Berdasarkan tiga faktor tersebut pada kegiatan pendahuluan dalam proses pembelajaran juga perlu dilakukan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan kegiatan yang membangkitkan minat dan juga motivasi dari diri siswa. Aktivitas yang dilakukan lainnya pada kegiatan pendahuluan adalah apersepsi, yakni mengecek pemahaman awal peserta didik agar mereka “siap” menerima informasi atau keterampilan baru. Pada umumnya, peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran secara efektif jika pelajaran diterapkan dalam kondisi nyata atau kontekstual yang dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru adalah prinsip belajar efektif, yakni sebagai berikut:

- a. Peserta didik akan belajar dengan baik jika mereka “siap” untuk belajar.
- b. Belajar akan lebih “kaya” jika materi ajar digunakan atau diterapkan.
- c. Peserta didik akan belajar dengan baik jika pengetahuan yang dipelajari “bermanfaat”.
- d. Pembelajaran yang “berhasil” akan merangsang peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Sanjaya (2008: 31) mengemukakan bahwa efektivitas

pembelajaran juga ditentukan oleh peran guru yang efektif, berikut ini adalah beberapa karakteristik penting guru yang efektif adalah sebagai berikut:

- 1) Selalu mempunyai persiapan untuk melakukan proses belajar mengajar. Guru yang seperti ini harus dapat menguasai materi ajar dan memahami cara mengajar sesuai dengan karakteristik peserta didik agar mereka dapat menguasai bahan ajar. Guru harus memahami alasan dalam memilih aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Bersikap positif dalam arti selalu optimis sebagai guru dan menghargai peserta didik. Guru seperti yang ini selalu memperhatikan kebutuhan yang diinginkan siswa untuk belajar, berkomunikasi dengan baik, dan memberikan motivasi bagi peserta didik.
- 3) Memiliki kemampuan untuk bertanya baik dari struktur ataupun susunan dari rumusan pertanyaan. Pertanyaan yang tepat dapat menjadikan kelas aktif, namun kesalahan dalam bertanya dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik. Guru perlu menguasai teknik bertanya yang efektif untuk dapat melibatkan peserta didik aktif berfikir.
- 4) Memahami Karakteristik Peserta Didik Yakni mengenal fisik, emosi, intelektual, dan kebutuhan sosial mereka.
- 5) Memiliki Harapan yang Tinggi Untuk keberhasilan peserta didik. Guru percaya bahwa semua peserta didik dapat mencapai kesuksesan, mengupayakan agar siswa melakukan hal yang terbaik, dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

- 6) Kreatif Dalam mengajar dan menggunakan berbagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru berusaha melibatkan peserta didik untuk aktif dan bergairah dalam belajar.
- 7) Bersikap Adil Guru memberikan kesempatan dan penilaian yang setara bagi semua peserta didik dengan memperhatikan kemampuan belajar masing-masing peserta didik.
- 8) Memiliki Sentuhan Personal Guru berbagi pengalaman pribadi bersama peserta didik dan terlibat dalam kegiatan peserta didik.
- 9) Menumbuhkan Perasaan Memiliki Yakni mereka merasa nyaman di kelas dan merasa bahwa guru senang dengan kehadiran mereka. Guru seperti ini selalu berusaha membangun suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.
- 10) Memaafkan Kesalahan Guru dengan segera memaafkan kesalahan yang dibuat peserta didik dalam belajar. Guru tidak menjatuhkan mental peserta didik jika mereka membuat kekeliruan, namun memberikan dorongan, arahan, atau motivasi untuk mencoba, misalnya dengan mengatakan: “Coba lakukan dengan cara yang berbeda”.
- 11) Memiliki Rasa Humor Terutama jika menjumpai situasi yang sulit dan mencairkan suasana tegang.
- 12) Menghargai Peserta Didik Tidak membuat peserta didik merasa malu di depan temannya. guru menghargai kemampuan masing-masing peserta didik. Permasalahan peserta didik yang bersifat pribadi atau hasil belajar

yang rendah tidak disampaikan di kelas, namun disampaikan secara pribadi pada peserta didik.

- 13) Empati Permasalahan pribadi peserta didik dan berupaya mengatasi permasalahan yang dapat diselesaikan.
- 14) Melakukan Refleksi Kegiatan pembelajaran dan selalu berupaya mengatasi permasalahan yang dapat diselesaikan. Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran efektif yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran efektif, ialah: pembelajaran akan efektif juga ditentukan oleh seorang guru yang efektif, sebagaimana yang telah diuraikan di atas. Karena peran guru yang efektif akan dapat menciptakan pembelajaran menjadi efektif.

5. Bidang Studi Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah menurut bahasa artinya kepercayaan, keyakinan. Menurut istilah, akidah Islam adalah sesuatu yang telah dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai dengan ajaran Islam yang berpedoman kepada Al-Qur'an dan hadits (Suryawati, 2016:313). Secara etimologis Akidah berakar dari kata *aqada-ya'qidu-'aqadan-'aqidatan*. *'Aqdan* berarti simpul, ikatan, perjanjian yang kokoh. Setelah terbentuk menjadi Akidah bertai keyakinan (Ilyas, 2013:1). Secara etimologi akhlak berasal dari bahasa Arab *akhlak* bentuk jamak dari mufradnya *khuluk* yang berarti akhlak (Suryawati, 2016:313). Sedangkan menurut Al-Ghazali

sebagai berikut: "Khuluk adalah tabiat atau sifat yang tertanam di dalam jiwa manusia sejak lahir, perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan". Maksud dari perbuatan yang dilahirkan dengan mudah tanpa pikir lagi di sini bukan berarti bahwa perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak disengaja atau dikehendaki, namun perbuatan itu merupakan kemauan yang kuat tentang suatu perbuatan. Oleh karena itu jelas bahwa perbuatan itu memang disengaja dilakukan hanya karena sudah menjadi adat (kebiasaan) untuk melakukannya, sehingga perbuatan itu timbul dengan mudah, spontan tanpa dipikir dan direnungkan.

Menurut Yunahar Ilyas, Akhlak (Bahasa Arab) adalah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Berakar dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan. Seakar dengan kata *khaliq* (Pencipta), *makhluk* (yang diciptakan) dan *khalq* (penciptaan). Dari pengertian terminologis seperti ini, akhlaq bukan saja merupakan tata aturan atau norma perilaku yang mengatur hubungan antar sesama manusia, tetapi juga norma yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan dan bahkan dengan alam semesta sekalipun (Ilyas, 2005: 1). Sedangkan menurut Ali Abdul Halim Mahmud (1991) sebagaimana dikutip Suryawati (2016) akhlak menunjukkan sejumlah sifat *tabi'at fitri* (asli) pada manusia dan sejumlah sifat yang diusahakan hingga seolah-olah fitrah akhlak ini memiliki dua bentuk, *pertama*, bersifat batiniyah (kejiwaan), dan *kedua*

bersifat dzahiriyah yang terimplementasi (mengejawantah) dalam bentuk amaliyah.

Keseluruhan definisi akhlak tersebut di atas tampak tidak terdapat pertentangan yang signifikan, melainkan memiliki kemiripan satu sama lain. Definisi-definisi akhlak tersebut secara substansi tampak saling melengkapi satu sama lain, dan pembahasan definisi di atas dapat di tarik konklusi mengenai empat ciri yang terdapat dalam akhlak, yaitu: *pertama*, akhlak adalah suatu perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga telah menjadi kepribadiannya. *Kedua*, akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran (*spontanitas*). *Ketiga*, akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya tanpa ada *intervensi* dari luar. *Keempat*, akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan main-main atau karena rekayasa. Selanjutnya dalam menentukan baik buruknya, akhlak Islam telah meletakkan dasar-dasar sebagai suatu pendidikan nilai, dimana ia tidak mendasarkan konsep *al-ma'ruf* dan *al-munkar* semata-mata pada rasio (*common sense*), nafsu, intuisi, dan pengalaman yang muncul lewat panca indra yang selalu mengalami perubahan. Tetapi Islam telah memberikan sumber tetap, yang menentukan tingkah laku moral yang tetap dan universal, yaitu al-Qur'an dan assunah. Dasar tersebut menyangkut kehidupan individu, keluarga, tetangga, masyarakat sampai kehidupan berbangsa dan bernegar (Suryawati, 2016:313).

Dari penjelasan di atas dapat di ambil kesimpulan tentang definisi pembelajaran Akidah Akhlak adalah ”pembelajaran mengenai dasar-dasar keyakinan, moral, etika dan keutamaan budi pekerti, tabi’at yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan-kebiasaan yang baik sehingga menghasilkan perubahan terhadap perkembangan jasmani dan rohani yang dimanifestasikan dalam bentuk kenyataan hidup menuju terbentuknya kepribadian yang utama yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam”.

b. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Secara garis besar materi pembelajaran akidah akhlak berisi:

1) Hubungan Manusia dengan Allah SWT

Hubungan vertikal antara manusia dengan khalik-Nya mencakup segi akidah, meliputi iman kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rosul-rosul-Nya, hari akhir, dan qadarqadarNya.

2) Hubungan Manusia Dengan Manusia Materi yang dipelajari meliputi akhlak dalam pergaulan hidup sesama manusia, membiasakan akhlak yang baik terhadap diri sendiri dan orang lain serta menjadi akhlak yang buruk.

3) Hubungan Manusia Dengan Alam Lingkungan Materi yang dipelajari meliputi akhlak manusia terhadap alam lingkungan, baik lingkungan dalam arti luas maupun terhadap makhluk hidup selain manusia yaitu binatang dan tumbuh-tumbuhan (Ilyas, 2005: 6).