

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KAJIAN TEORITIS

#### A. Tinjauan Pustaka

Sebelum penelitian ini dilakukan adapun penelitian-penelitian yang membahas masalah yang sejenis. Diantaranya dijelaskan dalam tulisan sebagai berikut :

*Pertama* Hasrian Rudi Setiawan dan Zulkarnein Lubis (2016) dengan judul penelitian tentang “*Peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bahasa arab materi hiwar dengan menggunakan metode Role Play pada program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*”. Disimpulkan bahawa, peneliti ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa serta mempengaruhi pola pikir mahasiswa agar senang belajar secara berkelompok , yang diharapkan dapat menumbuhkan sikap sosial, rasa percaya diri, menumbuhkan semangat, berfikir kreatif dan inovatif. Adapun penelitian ini dilakukan prosedur yaitu: Melakukan persiapan, merencanakan tindakan yang akan dilakukan selama proses penelitian, melaksanakan tindakan kelas sekaligus melakukan observasi atau pengamatan langsung, kemudian hasil refleksi yang berikutnya , jika siklus satu sudah berhasil dan mencapai target yang diinginkan maka siklus dihentikan. Adapun hasil penelitian ini yaitu: *Pertama*, motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah menggunakan role play, yaitu pada siklus I peningkatan motivasi mahasiswa

mencapai 80,83% sedangkan peningkatan motivasi siklus II mencapai 85,97%. *Kedua*, Hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *role play* , yaitu hasil belajar mahasiswa pada siklus I hanya 23 orang mahasiswa yang mendapat nilai yang tuntas atau mencapai 63,89%. Pada siklus II hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu mencapai 34 mahasiswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai 94,44%. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *role play*.

*Kedua* Desi Susanty (2017) Meneliti tentang “*Model pembelajaran Role Playing pada pelajaran bahasa indonesia*”. Dimpulkan hasil penelitian. Pada mata pelajaran bahasa indonesia, banyak beranggapan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia itu mudah atau gampang dalam pembelajaran. Pada kenyataannya kegagalan pada beberapa siswa yang mengikuti Ujian Nasional . Hakekat dan kedudukannya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan mata pelajaran yang membelajarkan untuk berkomunikasi baik dan benar, komunikasi secara lisan maupun tertulis , pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kuantifikasi kemampuan pengetahuan keterampilan, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Pada kedudukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak boleh mendapatkan nilai kurang dari 6, artinya semua peserta didik sekurang harus mempunyai kemampuan dalam penggunaan bahasa indonesia yang baik karena peran yang sangat penting dalam kehidupan baik pada lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa indonesia disekolah ditunjukan untuk mendapatkan pemahaman komprehensif

tentang strategi pembelajaran bahasa Indonesia dan efektifitasnya terhadap pencapaian tujuan belajar. Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *Role Playing*, seorang guru akan mendesain dan melaksanakan proses belajar-mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, serta situasi dan kondisi pembelajaran berlangsung.

*Ketiga* Melda Sari (2017) dalam jurnalnya membahas tentang “*Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Role Playing pada pembelajaran IPS*”. Adapun tujuan peneliti adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS pokok bahasan koperasi dengan menggunakan metode role playing tahun ajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 026609 Binjai Selatan yang berjumlah 35 orang siswa pelaksanaan tindakan dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus dilakukan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu hasil tes dan lembar observasi dari hasil temuan penelitian pada hasil tes awal siswa memiliki tingkat ketuntasan belajar di bawah 70%, yaitu 25 siswa (71,43%). Pada siklus I terdapat 15 orang siswa (42,86%) yang belum tuntas dan sebanyak 20 orang (57,14%) yang telah tuntas dengan rata-rata kelas 67,95%. Pada siklus II sebanyak 30 orang siswa (85,71%) yang telah tuntas dalam belajar dan terdapat 5 orang siswa (14,29%) yang belum tuntas dalam belajar dengan nilai rata-rata kelas 73,52.

*Keempat* Ernani (2016) dalam jurnalnya membahas tentang “*Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran*

*Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*". Peneliti membahas pengaruh metode *role playing* karena melihat kondisi metode pendidikan saat ini. Masalah metode pendidikan adalah suatu masalah yang sangat perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, pemilihan metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan seorang peserta didik dalam proses pembelajaran, sebaliknya jika para pendidik menggunakan pemilihan metode yang yang tidak tepat atau tidak efektif maka akan menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang berhasil. Adapun metode yang digunakan peneliti untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran yaitu metode *role playing* . Berdasarkan hasil penelitian bahwa keberhasilan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa indonesia setelah menggunakan metode *role playing* memiliki peningkatan dibandingkan ketika belum memakai metode *role playing*.

*Kelima* Linda Setiawati (2017) dalam jurnalnya membahas tentang Implementasi *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar, kesimpulan dari hasil penelitian yaitu peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan tindakan kelas . Sample dalam penelitian ini adalah 2 kelas mahasiswa semester 3 Teknologi pendidikan di Universitas Pendidikan Bahasa indonesia dengan mata kuliah pengantar manajemen sumber daya manusia. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* telah meningkat. Hasil belajar yang di maksud adalah

dalam segi efektif yaitu peserta didik berpartisipasi secara aktif serta dari segi kognitif dengan kenaikan hasil ujian peserta didik.

*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 adalah *Action Reseach*, menggunakan model kemmis dan Mc Taggart rancangan penelitian yang digunakan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian tindakan. Hasil dari penelitian yaitu dapat mengetahui bahwa upaya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PKN melalui metode bermain peran mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I diperoleh skor keberhasilan sebesar 89 dengan persentase keberhasilan 64% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 106 dengan persentase keberhasilan 76% skor ideal sebesar 140 berarti bahwa kinerja guru dalam penerapan metode *role playing* ini berhasil. Kesamaan terhadap penelitian saat ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Perbedaan terdapat pada fokus masalah, tempat penelitian dan tidak meneliti tentang evaluasi.

*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 dengan penghitungan table dan skala data kemampuan berbicara kelompok eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 75,63. Kesamaan penelitian saat ini yaitu meneliti menggunakan metode *role playing*, perbedaan terletak pada fokus masalah dan tidak meneliti tentang evaluasi metode *role playing*.

*Kedelapan* oleh Nur Kusmawati (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 di kelas V SDN 1 Pontianak kota. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk penelitian quasi experiment design dan rancangan penelitian nonequivalent control grup design. Hasil 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 Pontianak kota. Selain itu terdapat perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Kesamaan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan metode *role playing*. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam kefokusannya masalah.

*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 akuntansi 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 dalam penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan metode *role playing*. Perbedaan terdapat dalam fokus masalah.

*Kesepuluh* oleh Ida Ayu (2016:135) dengan judul “ *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara*”. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak usia dini,. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian tindakan kelas dikarenakan penelitian ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini yaitu sangat optimal dalam menggunakan metode *role playing* digunakan dalam peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada usia dini. Kesamaan dalam penelitian saat ini ialah sama-sama menggunakan metode role playing dalam penelitian. Perbedaan terdapat pada fokus masalah dan tempat penelitian.

Dari urain beberapa penelitian yang telah dilakukan diatas, maka tampak bahwa penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan yang mendasar.

Perbedaan yang dimaksud antara lain dari sisi tempat, fokus masalah dan objek penelitian.

## **B. Pengertian Evaluasi**

Secara bahasa evaluasi berasal dari bahasa Inggris, *evaluation* yang berarti penaksiran atau penilaian. Sedangkan menurut istilah evaluasi adalah suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui seberapa dalam keadaan kegiatan suatu objek yang diukur dengan menggunakan beberapa aturan seperti penggunaan instrument yang hasilnya nanti dibandingkan untuk menjadi sebuah tolak ukur untuk mendapatkan kesimpulan dari objek tersebut (Hayati, 2009: 51)

Sedangkan menurut Abidin (2010: 3) evaluasi adalah suatu proses untuk melihat apakah perencanaan yang dibangun berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pengertian lain evaluasi adalah proses atau kegiatan yang sistematis yang dapat menentukan kualitas dari suatu program berdasarkan keretaria dan pertimbangan tertentu (Hamalik, 2008: 180)

Berdasarkan beberapa pendapat evaluasi diatas, dapat dipahami bahwa evaluasi sangat penting dilakukan dalam semua program. Demi menghasilkan program yang berhasil, kegiatan evaluasi harus diadakan. Evaluasi program merupakan sebuah ukuran bagi kinerja program, biaya program, *outcomes* program, dan pengujian asumsi sementara yang berkaitan dengan ketiga elemen tersebut. Kontribusi potensial penting dalam sebuah evaluasi program adalah kegunaanya

dalam pengambil kebijakan, manager, dan staf untuk mengubah sumber, aktivitas atau tujuan program untuk meningkatkan dan mengembangkan kinerja program.

### 1. Evaluasi Program

Evaluasi program adalah kegiatan investigasi yang dilakukan untuk mengetahui nilai yang berharga dari suatu objek yang akan di evaluasi. Menurut Denzin dan Lincoln yang dikutip oleh Suharsimi dan Cegi (2008: 1) menyatakan bahwa evaluasi program :

Kegiatan evaluasi program berorientasi sekitar perhatian dari penentu kebijakan penyandang dana secara karakteristik memasukkan pertanyaan penyebab tentang program mana yang telah mencapai tujuan yang diinginkan. Keputusan-keputusan yang diambil dijadikan sebagai indikator-indikator penilaian. Kinerja atau assessment performance pada setiap tahapan evaluasi dalam tiga kategori yaitu rendah, moderat dan tinggi.

Pemikiran serius tentang kegiatan evaluasi program sudah dimulai dari sekitar tahun delapan puluhan. Pada tahun 1979-an sudah dimulai perkembangan yang berhubungan tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan evaluasi program, sebagai contoh yang telah dikemukakan oleh Cronbach (1982, dalam Fernandes 1984) tentang pentingnya rancangan dalam sebuah kegiatan evaluasi program (Suharsimi dan Cegi, 2008: 1-5).

Dari definisi evaluasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi adalah penerapan prosedur ilmiah yang sistematis untuk menilai rancangan, selanjutnya menyajikan informasi dalam rangka pengambilan keputusan terhadap implementasi

dan efektifitas suatu program. Evaluasi meliputi mengukur dan menilai yang digunakan dalam rangka pengambilan keputusan. Hubungan antara pengukuran dan penilaian saling berkaitan.

Mengukur pada hakikatnya adalah membandingkan sesuatu dengan atau atas dasar ukuran atau kriteria tertentu (meter, kilogram, takaran dan sebagainya), pengukuran bersifat kuantitatif. Penilaian berarti menilai sesuatu. Sedangkan menilai itu mengandung arti, mengambil keputusan terhadap sesuatu yang berdasarkan pada ukuran baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh dan sebagainya dan penilaian bersifat kualitatif. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Arikunto (2009 : 3)

Evaluasi program pada dasarnya dilakukan hanya untuk mengambil suatu kebijaksanaan, untuk menentukan kebijaksanaan selanjutnya melalui program evaluasi ini. Tahapan dalam melakukan evaluasi tidak hanya dilakukan dengan serampangan, tetapi secara sistematis, rinci dan harus menggunakan prosedur yang sudah teruji secara cermat. (Arikunto, 2009: 290-292).

Sedangkan Uzer (2003 : 120), mengatakan bahwa: Evaluasi adalah suatu proses yang ditempuh seseorang untuk memperoleh informasi yang berguna untuk menentukan mana dari dua hal atau lebih yang merupakan alternatif yang diinginkan, karena penentuan atau keputusan semacam ini tidak diambil secara acak, maka alternatif itu harus diberi nilai relatif, karenanya pemberian nilai itu harus memerlukan pertimbangan yang rasional berdasarkan informasi untuk proses pengambilan keputusan. Menurut Djaali dan Pudji (2008 : 1), evaluasi dapat juga diartikan sebagai

“proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan yang selanjutnya diikuti dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi”.

Dari pengertian-pengertian tentang evaluasi yang telah dikemukakan beberapa ahli di atas, dapat ditarik benang merah tentang evaluasi yakni evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk melihat sejauh mana keberhasilan sebuah program. Keberhasilan program itu sendiri dapat dilihat dari dampak atau hasil yang dicapai oleh program tersebut. Karenanya, dalam keberhasilan ada dua konsep yang terdapat didalamnya yaitu efektifitas dan efisiensi. “Efektifitas merupakan perbandingan antara output dan inputnya sedangkan efisiensi adalah taraf pendayagunaan input untuk menghasilkan output lewat suatu proses” (Sudharsono dalam Lababa, 2008). Jadi evaluasi bukan merupakan hal baru dalam kehidupan manusia sebab hal tersebut senantiasa mengiringi kehidupan seseorang. Seorang manusia yang telah mengerjakan suatu hal, pasti akan menilai apakah yang dilakukannya tersebut telah sesuai dengan keinginannya semula.

Adanya kegiatan evaluasi program ini sangat mendukung dan penting dalam perkembangan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan dalam mengambil kebijakan untuk menilai dan mengevaluasi program yang telah dapat dilaksanakan dengan secara efisien dan efektif (Sukardi, 2014: 7)

Program adalah sebuah rencana yang sudah dibayangkan. Apabila kata program dikaitkan dengan evaluasi maka definisi program adalah unit atau kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan yang berlangsung secara kesinambungan dengan kegiatan tersebut.

Terdapat tiga pengertian penting yang harus diperhatikan dalam sebuah program, diantaranya:

- 1) Implementasi dan realisasi sebuah kebijakan.
- 2) Terjadi dalam waktu yang relatif lama, tidak singkat dan terus berkesinambungan
- 3) Terjadi di organisasi yang melibatkan banyak orang

Sesuai dengan pernyataan diatas, bahwasanya program tidak bisa hanya dilakukan dengan waktu yang singkat. Melaksanakan sesuatu program harus secara terus menerus atau berkesinambungan dalam memantau objek yang terkait. Oleh sebab itu, program membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengetahui terus menerus hasil dari kesatuan kegiatan tersebut

## 2. Model-model Evaluasi yang tepat untuk Program Pemrosesan

Dalam ilmu evaluasi program pendidikan, ada banyak model evaluasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi (Arikunto dan Jabar, 2014: 40) program pendidikan juga dapat dibedakan menjadi tiga berdasarkan bentuk kegiatan dari program pendidikan tersebut, program-program tersebut mewakili kegiatan-kegiatan pokok yang ada dalam program pendidikan, tiga jenis program pendidikan berdasarkan bentuk kegiatannya adalah: program pemrosesan, program layanan dan program umum.

## 3. Tujuan dan Fungsi Evaluasi

Setiap kegiatan yang dilaksanakan pasti mempunyai tujuan, demikian juga dengan evaluasi. Menurut Arikunto (2002 : 13), ada dua tujuan evaluasi yaitu tujuan umum

dan tujuan khusus. Tujuan umum diarahkan kepada program secara keseluruhan, sedangkan tujuan khusus lebih difokuskan pada masing-masing komponen.

Menurut Crawford (2000 ; 30), tujuan dan atau fungsi evaluasi adalah : 1. Untuk mengetahui apakah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai dalam kegiatan. 2. Untuk memberikan objektivitas pengamatan terhadap perilaku hasil. 3. Untuk mengetahui kemampuan dan menentukan kelayakan. 4. untuk memberikan umpan balik bagi kegiatan yang dilakukan. Pada dasarnya tujuan akhir evaluasi adalah untuk memberikan bahan-bahan pertimbangan untuk menentukan/membuat kebijakan tertentu, yang diawali dengan suatu proses pengumpulan data yang sistematis.

### **C. Prosedur Evaluasi**

Menurut Umar (2005, hal. 78), evaluasi pada umumnya memiliki tahapan-tahapannya sendiri. Berikut penjelasan salah satu tahapan evaluasi yang umumnya digunakan :

#### 1. Menentukan apa yang akan dievaluasi.

Dalam dunia bisnis, apa saja yang dapat dievaluasi, mengacu pada program kerja perusahaan. Dalam program kerja perusahaan banyak terdapat aspek-aspek yang dapat dan perlu dievaluasi. Tetapi biasanya yang di prioritaskan untuk dievaluasi adalah hal-hal yang menjadi *key-succeess factor*-nya.

#### 2. Merancang (desain) kegiatan evaluasi.

Sebelum evaluasi dilakukan, sebaiknya ditentukan terlebih dahulu desain evaluasinya agar data apa saja yang dibutuhkan, tahapan-tahapan kerja yang dilalui, siapa saja yang akan dilibatkan, serta apa saja yang akan dihasilkan menjadi jelas.

### 3. Pengumpulan data.

Berdasarkan desain yang telah disiapkan, pengumpulan data dapat dilakukan secara efektif dan efisien, yaitu sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah yang berlaku dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan

### 4. Pengolahan dan analisis data.

Setelah data terkumpul, data tersebut kemudian diolah untuk dikelompokkan agar mudah dianalisis dengan menggunakan alat-alat analisis yang sesuai, sehingga dapat menghasilkan fakta yang dapat dipercaya. Selanjutnya, dibandingkan antara fakta dan harapan/rencana untuk menghasilkan *gap*. Besar *gap* akan sesuai dengan tolok ukur tertentu sebagai hasil evaluasinya.

### 5. Pelaporan hasil evaluasi.

Agar hasil evaluasi dapat dimanfaatkan bagi pihak-pihak yang berkepentingan, hendaknya hasil evaluasi didokumentasikan secara tertulis dan diinformasikan baik secara lisan maupun tulisan.

### 6. Tindak lanjut evaluasi.

Evaluasi merupakan salah satu bagian dari fungsi manajemen. Oleh karena itu, hasil evaluasi hendaknya dimanfaatkan oleh manajemen untuk mengambil keputusan dalam rangka mengatasi masalah manajemen baik di tingkat strategi maupun di tingkat implementasi strategi.

## **D. Fungsi Evaluasi Pembelajaran**

Fungsi evaluasi dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi itu sendiri, yaitu untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai di mana

tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler. Di samping itu, juga dapat digunakan oleh guru-guru dan para pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai sampai di mana keefektivan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar, dan metode-metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian, dapat dikatakan betapa penting peranan dan fungsi evaluasi itu dalam proses belajar-mengajar.

Secara lebih rinci, fungsi evaluasi dalam pendidikan dan pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi, yaitu:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Hasil evaluasi yang diperoleh itu selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa (fungsi formatif) dan atau untuk mengisi rapor atau Surat Tanda Tamat Belajar, yang berarti pula untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus tidaknya seorang siswa dari suatu lembaga pendidikan tertentu (fungsi sumatif).
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen dimaksud antara lain adalah tujuan, materi atau bahan pelajaran, dan prosedur serta alat evaluasi.
3. Untuk keperluan Bimbingan dan Konseling (BK). Hasil-hasil evaluasi yang telah dilaksanakan oleh guru terhadap siswanya dapat dijadikan sumber

informasi atau data bagi pelayanan BK oleh para konselor sekolah atau guru pembimbing lainnya seperti antara lain:

- a. Untuk membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kekuatan atau kemampuan siswa.
  - b. Untuk mengetahui dalam hal-hal apa seseorang atau sekelompok siswa memerlukan pelayanan remedial.
  - c. Sebagai asas dalam menangani kasus-kasus tertentu antar siswa.
  - d. Sebagai acuan dalam melayani kebutuhan-kebutuhan siswa dalam rangka bimbingan karier.
4. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan. Hampir setiap guru melaksanakan kegiatan evaluasi dalam rangka menilai keberhasilan belajar siswa dan menilai program pengajaran, yang berarti pula menilai isi atau materi pelajaran yang terdapat ke dalam kurikulum. Seorang guru yang dinamis tidak akan begitu saja mengikuti apa yang tertera di dalam kurikulum; ia akan selalu berusaha untuk menentukan dan memilih materi-materi mana yang sesuai dengan kondisi siswa dan situasi lingkungan serta perkembangan masyarakat pada saat itu. Materi kurikulum yang dianggap tidak sesuai lagi dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat akan ditinggalkannya dan diganti dengan materi yang dianggap sesuai. Benar apa yang dikatakan oleh para pakar kurikulum bahwa pada hakikatnya kurikulum sekolah ditentukan oleh guru.

Meskipun pada umumnya di Indonesia kurikulum sekolah disusun secara nasional dan berlaku untuk semua sekolah yang sejenis dan setingkat, guru-guru dapat ikut serta menyusun kurikulum, atau duduk dalam panitia penyusun kurikulum, atau setidaknya memberikan saran dan pendapatnya. Sebaliknya, panitia penyusun kurikulum biasanya mencari masukan-masukan dari para pelaksana kurikulum di lapangan, termasuk para pengawas-penilik, kepala sekolah, dan guru-guru. Demikianlah betapa penting peranan dan fungsi evaluasi bagi pengembangan dan perbaikan kurikulum (Galim Purwanto, 2015: 5-7).

#### **E. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran**

Kurikulum 2013 menekankan dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran berpendekatan saintifik adalah pembelajaran yang dirancang secara prosedural sesuai dengan langkah-langkah umum kegiatan ilmiah. Pada pembelajaran, pendekatan saintifik diimplementasikan dalam kegiatan yaitu mengamati, menanya, menalar, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Kurikulum 2013 dapat dirancang dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang secara prosedural sesuai dengan langkah-langkah umum kegiatan ilmiah. Pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pendekatan saintifik bertujuan meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Oleh karena itu, dalam proses belajar

mengajar diperlukan kompetensi yang dimiliki oleh guru dan siswa. Siswa dituntut untuk mampu memecahkan masalah dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sedangkan guru dituntut memiliki kemampuan untuk menerapkan dan mengaktualisasikan kurikulum tersebut. Kemampuan guru tersebut terutama berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan, serta tugas yang dibebankan dalam bentuk standar kompetensi guru. Standar kompetensi guru adalah suatu ukuran yang ditetapkan atau dipersyaratkan dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan berperilaku layaknya seorang guru untuk menduduki jabatan fungsional sesuai bidang tugas, kualifikasi, dan jenjang pendidikan (Abdul Majid, 2008:6).

Penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran harus dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan ilmiah. Pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah.

#### **F. Pengertian *Role Play***

Role Play adalah metodologi yang berasal dari sosiodrama yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahamai lebih dalam aspek sastra, kajian sosial, dan beberapa aspek agama atau sains (Ismiasih, 2016: 3). Lebih lanjut metode ini dapat membantu siswa menjadi tertari dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga belajarmengintrerasikan pengetahuan dalam tindakan dengan mengatasi masalah, mengeksplorasi alternative dan novel dan mencari solusi yang kreatif. Role Play atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara

dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi (Erani dan Syarfudin, 2016: 31). Menurut Huda (2014) sebagaimana dikutip Ismiatih (2016: 3) bahwa Role Play adalah metode yang dilakukan dua orang siswa atau lebih untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memainkan peran dalam bentuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dalam suatu pembelajaran role play ini menuntut siswa berperan sebagai subjek dari pembelajaran yang aktif. Pembelajaran ini dilaksanakan melalui cara memerankan suatu tokoh cerita dengan menitik beratkan keikutsertaan emosional dan kemampuan untuk menghayati peran.

Metode *role play* merupakan salah satu pendekatan yang dapat ditempuh untuk mengatasi kesulitan yang terjadi dalam pembelajaran siswa tunarungu. Melalui metode *role play*, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah – masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Bentuk permainan *role play* dalam kegiatan pembelajaran ini adalah permainan berbelanja diwarung dan berbelanja di toko. Dengan *role play* (bermain peran) berbelanja sebagai penjual dan pembeli menuntut adanya suatu hubungan komunikasi antara peran sebagai penjual dan sebagai pembeli.

Jeffrey dkk (1994) mengemukakan tentang bentuk – bentuk Permainan yang dapat dipakai sebagai intervensi pembelajaran, salah satunya yaitu bermain pura – pura/ bermain peran. Selain untuk mengembangkan daya berfikir *role play* digunakan dalam intervensi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa.

### **G. Tujuan Penggunaan *Role Play***

Tujuan dari metode role play atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang tunjukkan oleh orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memiankan peran orang lain yang mungkin berbeda karakteristik yang ada pada dalam dirinya.

Adapun tujuan penggunaan metode role play dalam dalam pembelajaran yaitu:

1. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa.
2. Melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis
3. Melati siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

### **H. Langkah-langkah Metode *Role Play***

Langkah-langkah metode role play ini adalah: guru menyiapkan scenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran

yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi.

### **I. Tahapan- Tahapan Metode Role Play**

*Role play* merupakan teknik yang melibatkan mahasiswa untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan dengan tujuan dan aturan yang telah ditentukan, kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan suatu penilaian, meliputi penyiapan baik peran bidan, pasien, audien/ pengamat dan guru. Peran bidan, pasien dan audien harus menguasai naskah, belajar dari yang lain, dan dapat memberikan umpan balik untuk yang lain. Guru melaksanakan penyiapan naskah *role play*, menjaga fokus permainan, menjaga target diskusi tercapai, obeservasi aktif, summary, menjaga bagaimana agar proses diterapkan dalam kondisi real.

Tujuan yang diharapkan dengan menggunakan sosio drama adalah:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996).

Menurut Hamzah B Uno (2009: 26), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: a).pemanasan (warming up), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat (observer), d) menata panggung, e) memainkan peran, f) diskusi dan

evaluasi, g) memainkan peran ulang, h) diskusi dan evaluasi kedua, i) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

## **J. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Play***

### 1. Kelebihan metode *role play*

Kelebihan metode *Role Play* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbedah.
- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping itu merupakan pengalaman menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

- h. Kemungkinan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan kesempatan bagi setiap lowongan lapangan kerja.

## 2. Kelemahan Metode *Role Play*

Hakekat sebuah ilmu yang diciptakan oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangannya. Dengan melihat metode *role play* dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Adapun kelemahan metode *role play* antara lain yaitu:

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

## **K. Perbedaan Metode *Role Play* dan Metode Konvensional**

- 1. Metode *Role Playing* yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh yang berbeda pada keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari keterampilan berbicara siswa. Secara deskriptif,

keterampilan berbicara siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbicara siswa.

Hal tersebut sesuai dengan Keunggulan menggunakan metode pembelajaran *role playing* antara lain: 1) meningkatkan keterampilan berbicara, 2) menciptakan sesuatu yang unik sehingga menghasilkan kesan yang baik dan bermanfaat, 3) membangkitkan ketenangan dalam menyampaikan dan mendengarkan penyampaian serta mengurangi ketegangan dan menumbuhkan rasa percaya diri, 4) meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian dan kualitas bahasa seseorang, 5) membuat anggota kelompok lebih aktif, 6) merangsang imajinasi dan kemampuan verbal dalam kelompok, 7) memberikan kemudahan dalam menangkap pesan-pesan yang ada. Djamarah (2002: 100) menyatakan, Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

2. Metode pembelajaran Konvensional yang disampaikan dengan menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru yaitu memberi materi melalui ceramah, latihan soal kemudian pemberian tugas. Hal ini menunjukkan aktivitas guru lebih banyak daripada aktifitas siswa. Dalam proses pembelajaran siswa hanya pasif menerima materi yang disampaikan oleh guru. Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran, di mana melalui model

pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal. Namun, salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan pengajaran, dan perlu diubah.

#### **L. 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 atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan seseorang misalnya pengaruh obat, kelelahan atau sebagainya (Purwanto, 2003: 3).

Menurut Modgan sebagaimana yang dikutip Purwanto mengemukakan belajar merupakan suatu perubahan yang relatif terjadi pada tingkah laku siswa ataupun dari hasil belajar siswa dan pengalaman siswa yang didapatkan (Purwanto, 2003: 4). Dari definisi yang sudah dikemukakan oleh para ahli diatas peneliti 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 ini siswa akan memperoleh pengalaman-pengalaman yang dapat merubah tingkah laku mereka.

Sedangkan kata pembelajaran adalah terjemahan dari *intrucion*, 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 jadi sumber belajar hingga guru menjadi fasilitator dalam proses belajar mengajar. dari beberapa uraian diatas 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.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa tidak dapat terjadi apabila tidak ada kehadiran seorang guru dalam proses belajar mengajar, yang membedakan terdapat pada peranannya. Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara seorang siswa dengan kondisi lingkungannya, sehingga dapat terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik (Purwanto, 2003: 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 terlepas dari peranan guru, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan siswa dalam proses mengajar dan juga sumber belajar yang disertai dengan lingkungan belajar yang mendukung. Kondisi pembelajaran yang efektif dengan dilihat dari tiga faktor penting antara lain:

1. Adanya tujuan belajar
2. Adanya motivasi belajar
3. 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.

#### 1 . Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut E. Mulyasa (2010: 222)

#### **M. Pengertian Akidah-Akhlak**

Akidah menurut bahasa artinya kepercayaan, keyakinan. Menurut istilah, Akidah Islam sesuatu yang telah dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai dengan ajaran Islam yang berpedoman kepada Al-Qur'an dan Hadist (Suryawati, 2016: 313). Secara etimologis Akidah berakar dari kata *aqada-ya'qidu-aqidatan*. *Aqdan* berarti sampul, ikatan, perjanjian yang kokoh. Setelah terbentuk menjadi Akidah berarti keyakinan (Ilyas, 2013: 1), secara etimologi Akhlak berasal dari 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 didalam jiwa manusia sejak lahir, perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan”. Maksud dari perbuatan yang dilahirkan dengan mudah tanpa pikir lagi, disini bukan berarti bahwa perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak sengaja atau dikehendaki, namun perbuatan itu merupakan yang kuat tentang suatu perbuatan. Oleh karena itu jelas bahwa perbuatan itu dilakukan dengan sengaja hanya karena sudah menjadi 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 termonologis seperti ini, akhlak bukan saja merupakan tata aturan atau norma perilaku yang mengatur antara 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 sehingga seolah-olah fitrah akhlak ini memiliki dua bentuk, *pertama*, bersifat batiniah (kejiwaan), dan *kedua*, bersifat dzahiriyyah yang terimplementasi (mengejawantah) dalam bentuk amaliah.

Keseluruhan definisi akhlak tersebut diatas tampak tidak terdapat pertentangan yang signifikan, melainkan memiliki kesamaan satu sama lain. Definisi-

definisi akhlak tersebut secara substansi tampak saling melengkapi satu sama lain, dan pembahasan definisi di atas dapat disimpulkan mengenai empat ciri-ciri yang terdapat dalam akhlak, yaitu: *pertama*, akhlak adalah suatu perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa manusia, sehingga telah menjadi kepribadiannya. *Kedua*, akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah tanpa pemikiran (*spontanitas*). *Ketiga*, akhlak adalah perbuatan yang timbul dalam diri seseorang yang mengerjakannya tanpa adanya *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-dasarnya sebagai suatu pendidikan nilai, dimana ia tidak mendasarkan suatu konsep *al-ma'ruf* dan *al-munkar* semata-mata pada rasio, nafsu, intuisi, dan pengalaman yang muncul lewat panca indera yang selalu mengalami perubahan. Tetapi Islam telah memberikan sumber tetap yang menentukan tingkah laku moral yang tetap dan universal, yaitu Al-Qur'an dan as-sunnah. Dasar tersebut menyangkut kehidupan individu, keluarga, tetangga, masyarakat sampai kehidupan bangsa dan bernegara (Suryawati, 2016: 313)

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

## **N. Ruang Lingkup Akidah- Akhlak**

Secara garis besar materi pembelajaran Akidah-Akhlak berisi:

### 1. Hubungan manusia dengan Allah SWT

Hubungan vertikal antara manusia dan khaliq-Nya mencakup segi akidah, meliputi iman kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rosul-rosul-Nya, hari akhir, dan qada-qadar-Nya.

### 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).