

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Metode dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *tariqah* yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Para ahli mendefinisikan metode sebagai berikut :

- 1) Hasan Langgulung mendefinisikan metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) Abd. Al-rahman Ghunaimah mendefinisikan metode adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Al-Ahrasy mendefinisikan metode adalah jalan yang kita ikuti untuk memberikan pengertian kepada peserta didik tentang segala macam metode dalam berbagai pelajaran. (Ramayulis, 2005 : 2-4)

Berdasarkan dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan

mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran. (Ramayulis,2005: 2-4)

b. Metode Bermain Peran

Dalam kamus bahasa Indonesia, metode berarti cara yang teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai maksud atau dengan pengertian lain sebagai cara kerja yang bersistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 2005: 302)

Metode bila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran ialah suatu cara yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal, sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Pada intinya metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan.

Metode bermain peran yaitu salah satu metode pembelajaran dengan cara menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk drama dikelas atau menegaskan suatu peranan kepada siswa tentang suatu peristiwa. Cara ini merupakan suatu peragaan atau pengulangan fisualisasi yang dianggap perlu untuk dimaklumi oleh siswa agar meninggalkan kesan yang Aisyiyah Bustanul Athfaldi

yang dianggap paling tepat melalui metode ini dalam bentuk penyajian. (yusuf, 1986: 67)

Bermain peran adalah kegiatan anak untuk memerankan peran yang bukan peran dirinya , atau ditempat yang tidak biasanya peran itu terjadi (seperti sekelompok anak disuruh memerankan dokter kecil). Role playing dapat membantu mengubah sikap dan perilaku yang selama ini dilakukan. (Kemendiknas, 2010 : 13)

Kebaikan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengamatan yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional

Kelemahan metode bermain peran terletak pada :

- 1) Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 3) Kebanyakan siswa ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajaran yang tercapai.
- 5) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- 6) Pada pelajaran agama masalah keimanan sulit disajikan melalui metode bermain peran ini.

c. Anak Pra Sekolah

1) Pengertian Anak Pra Sekolah

Menurut Syamsu Yusuf, anak pra sekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun. (Yusuf, 2001: 162) berbeda dengan pendapat Sri esti Wuryani Djiwandono dalam bukunya Psikologi Pendidikan anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 2-6 tahun, (Esti,tt :70) dimana anak pada usia tersebut adalah usia yang masih mengalami

Adapun tugas perkembangan anak-anak pada usia ini adalah mengembangkan keterampilan fisik, social dan hal cukup urgen, ia akan mengembangkan sikap sehat tentang dirinya serta mengembangkan hati nurani, moral dan nilai-nilai. (yusuf, tt : 66-68)

Dalam rangka ,elatih perkembangan anak pra sekolah tersebut , menurut ilmuan pada decade sekarang, adalah dapat dikembangkan melalui salah satu kegiatan anak yang merupakan karakter yang melekat pada perkembangan jiwanya yaitu kegiatan bermain (*play*). (Elizabet B.Hurlock, 1997: 320). Dengan mengembangkan kegiatan bermain akan sangat mendukung perkembangan anak pra sekolah baik motorik, kognitif, emosional, moral bahkan religiusitasnya. Oleh karena itu ,anak mas prasekolah dapat disebut sebagai masa bermain.

2) Aspek Perkembangan Anak Prasekolah

a) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak pada usia ini berbeda pada periode pra operasional (2-7 tahun) dengan ciri perkembangan pemikiran secara semiotic dan perkembangan pemikiran intuitif adalah anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan berfantasi tentang berbagai hal. Dan hal tersebut diungkapkan melalui simbol baik kata-kata, gambar atau peristiwa. Hal yang sama

diungkapkan oleh Charllotte Buhler bahwa anak pra sekolah adalah masa khayal atau masa berfantasi. (Ahmadi,tt : 64)

b) Perkembangan Emosi

Emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak pra sekolah, karena pengaruhnya terhadap penyesuaian pribadi dan social. Perkembangan emosi anak pra sekolah dikendalikan oleh dua factor yaitu proses belajar. Pada proses pematangan yaitu melalui pengembangan kognitifnya terutama pada daya khayalnya, sedangkan dalam proses belajar yang menunjang perkembangan emosi anak dapat dengan cara meniru (*lierning byimitation*). (Hurlock, tt : 244)

c) Perkembangan Sosial

Pada usia 2-6 tahun ini anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain dengan kelompok teman sebayanya dan mengembangkan pola perilaku yang sesuai dengan harapan social. Dalam kegiatan bermain anak belajar berinteraksi, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi social dan berperan aktif untuk memberi kontribusi bagi kelompoknya.

d) Perkembangan Moral

Perkembangan anak usia pra sekolah memiliki pertimbangan moral yang bersifat obyektif, artinya dalam memberikan pertimbangan moral, anak usia ini melihat suatu tingkah lakuhnya dari segi tingkah laku itu sendiri. Perbuatan salah atau benar ditentukan oleh pertimbangan berdasarkan konsekuensi dari perbuatan itu sendiri.

e) Perkembangan Agama

Pada hakikatnya potensi beragama bagi seorang anak telah ada semenjak lahir di duniaia memiliki fitrah untuk beriman kepada Allah. Dengan kata lain, manusia dikaruniai insting religious. Fitrah beragama tersebut merupakan kemampuan dasar yang mengandung peluang untuk berkembang dan perkembangan agama anak dipengaruhi oleh dua factor yaitu pembawaan dan lingkungan. Oleh karena itu proses pendidikan menjadi sangat penting bagi perkembangan agama anak. (Yusuf, tt:136)

3) Metode Bermain Peran

Bermain peran seringkali disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu adalah hal yang sebenarnya. Jenis bermain

produktif yang bentuknya sering disebut “kreatif” sebagai ajang kreatifitas. (Elizabeth B Hurlock, tt :329)

Bentuk bermain peran yang dapat dilakukan bagi anak pra sekolah adalah:

- a) Dramatisasi spontan atau bebas, adalah bermain drama yang dilakukan anak atas keinginan sendiri, dengan cara-cara sendiri, berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri.
- b) Bermain peran terpimpin, yaitu guru membimbing anak-anak dalam pemilihan peran, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya.
- c) Sandiwara boneka, merupakan bermain peran yang menggunakan alat peraga, yaitu berupa boneka tangan dan panggung boneka.

Menurut Mel Silberman dalam Active Learning, ada tiga macam teknik bermain peran sebagai upaya belajar efektif yang membantu peserta didik untuk menguji perasaan, nilai dan sikap, yaitu :

- (1) Bermain peran yang tidak menakutkan (*Nonthreatening role playing*) adalah sebuah teknik bermain peran yang menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respond dan mensetting arah scenario.

(2) Bermain lipat tiga (*Triple Role Playing*) yaitu bermain peran yang memanfaatkan tiga peserta didik yang berbeda dalam situasi bermain peran yang sama.

(3) Permainan bergilir (*Rotating Role*) adalah bermain peran yang memberikan kepada peserta didik kesempatan untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang segala situasi kehidupan nyata. (Silberman, 2000 :203-207)

4) Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

a) Persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan social yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula guru menjelaskan mengenai peranan-peranan yang harus dimainkan, pelaksanaan peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut berperan (penonton).

b) Penentuan Pemeran

Setelah mengemukakan tema cerita serta memberikan dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran, maka diadakan penentuan para pelaku (tokoh) dan menjelaskan cara memulai melakukan peran, peserta didik (para pelaku) diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental

c) Pementasan

Setelah itu dimulailah pementasan atau drama yang akan dimainkan oleh para pelaku peran atau peserta didik, dan dibimbing oleh guru yang bersangkutan.

d. Evaluasi Kegiatan Bermain

Tujuan bermain peran dalam pendidikan adalah untuk memecahkan masalah melalui peragaan dan tindakan (action). Dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, maka anak-anak dapat menyerap dengan mudah pesan atau materi, selain itu anak belajar bekerja sama, toleransi dan memahami perasaan temannya.

Menurut Zuhairini kelebihan penerapan metode bermain peran dalam sebuah proses pembelajaran adalah melatih keberanian, anak menghayati suatu peristiwa sehingga memberikan kesan yang mendalam dan dengan metode ini akan lebih menarik perhatian, sehingga suasana kelas lebih hidup. (Zakiyah Derajat, 2001 : 151-152)

e. Faktor Penghambat Penerapan Metode Bermain Peran

1) Psikologis Peserta Didik

a) Cara Belajar Anak yang Berbeda

- (1) Cara belajar somatic, adalah yang menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan gerak.
- (2) Cara belajar auditif adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek pendengaran.
- (3) Cara belajar visual, adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek pengelihatan.
- (4) Cara belajar intelektual, adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika.

b) Minat yang Berbeda-Beda

Setiap individu memiliki kecenderungan fundamental untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada dalam lingkungannya. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan kepada dirinya, kemungkinan ia akan berminat dengan sesuatu itu. Menurut Crow and Crow minat itu diartikan sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian kepada seseorang, atau kepada aktivitas-aktivitas tertentu. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran apabila bahan pembelajaran diambil pada pusat-pusat minat peserta didik, dengan sendirinya perhatian spontan akan timbul sehingga proses

2) Keadaan Emosi Anak

a) Takut

Takut adalah gejala umum yang terjadi pada seluruh makhluk hidup dan merupakan fitrah manusia untuk melindungi dirinya dari gangguan yang mungkin terjadi pada hidupnya. Cara menghilangkan rasa takut adalah sebagai berikut:

- (1) Hilangkan sebab-sebab rasa takut sebisa mungkin
- (2) Hilangkan rasa takut anak dengan hal yang menggembirakan
- (3) Hindarkan anak-anak dari segala hal yang menakutkan seperti cerita-cerita khayalan, dongeng dan khurafat.
- (4) Pentingnya kerjasama antara sekolah dengan orang tua untuk menghilangkan rasa takut pada anak.

b) Rasa Malu atau Minder

Gejala-gejala malu atau minder antara lain adalah:

- (1) Menutup diri : menyendiri, atau menjauh dari orang banyak dan tidak mau bergaul.
- (2) Takut akan kritikan orang lain terhadap dirinya
- (3) Kurang percaya diri
- (4) Enggan bergaul dengan teman-temannya dalam aktifitas

dan tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan

Cara mengobatkanak yang pemalu adalah sebagai berikut:

- (a) Tidak mengucilkan anak-anak dari masyarakat dan berusaha mendorongnya untuk bergaul dengan teman-temannya.
- (b) Menyeimbangkan dalam perlakuan antara memanjakan dan bersikap tegas.

f. Upaya Guru dalam Mengatasi Faktor Penghambat Pelaksanaan Metode Bermain Peran

1) Upaya Guru dalam Mengatasi Cara Belajar dan Minat yang Berbeda-beda

- a) Guru menggunakan metode yang bervariasi
- b) Metode disusun sedemikian rupa agar menarik minat.

(Ramayulis, tt : 96)

2) Upaya Guru dalam Mengatasi Masalah fasilitas yang Tersedia

- a) Guru kreatif dalam menggunakan peralatan yang tersedia
- b) Mengenal fasilitas yang tersedia
- c) Mengetahui cara memperoleh fasilitas
- d) Mengetahui cara menggunakan fasilitas yang tersedia

(Derajat, dkk, tt:141)

- a) Tidak mengucilkan peserta didik
- b) Menghilangkan sebab-sebab rasa takut sebisa mungkin
- c) Membangkitkan rasa percaya diri
- d) Menyeimbangkan antara memanjakan dan berperilaku tegas (Muhammad, 2006 : 52-55)

2. Pendidikan

Pendidikan berasal dari kata dasar didik yang berarti memelihara dan memberi ajaran atau pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan dapat dipahami dari tiga pendekatan. Dalam arti luas: pendidikan adalah hidup, dalam arti sempit: pendidikan adalah sekolah, dari arti luas terbatas: pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk menyiapkan peserta didik dalam memainkan peranan di berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang (DITJENPenDis Depag RI hal.82). Dalam undang-undang sistem pendidikan Nasional Republik Indonesia pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UUSPN,2006:2)

3. Agama Islam

Lafal “agama” berasal dari bahasa Sanskerta kata asli “agama” secara utuh berarti ilmu, pengetahuan, pelajaran, dan hukum.(H.A Muwardi S,dkk, 1998). Agama Islam adalah yang ajarannya disampaikan oleh Allah SWT kepada umat manusia melalui Rosul-Nya, Muhammad SAW”.(M.Hasan dan H.Abuddin N, 1998 : 15)

Secara sederhana pendidikan Agama Islam adalah kegiatan yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan membekali peserta didik dengan pengetahuan agama untuk dapat diamalkan sebagai insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT (A.Murwadi S, 1998 : 155). Pada anak-anak terutama untuk anak usia taman kanak-kanak keberagaman mereka memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Kemendiknas, 2010 :13)

- a. Tidak mendalam, artinya kebenaran informasi agama sering tidak dipertanyakan meskipun keterangannya tidak masuk akal.
- b. Egosentris, artinya keberagaman yang dilakukannya karena motif kesenangan pribadi, seperti berpuasa karena akan dapat hadiah.

... Anak-anak usia dini memandang bahwa sifat Tuhan sama

- d. Verbalis dan rutialis, artinya ungkapan keberagaman lebih diekspresikan dalam bentuk verbal, seperti hafalan do'a dan hafalan ayat suci.

B. Tinjauan Pustaka

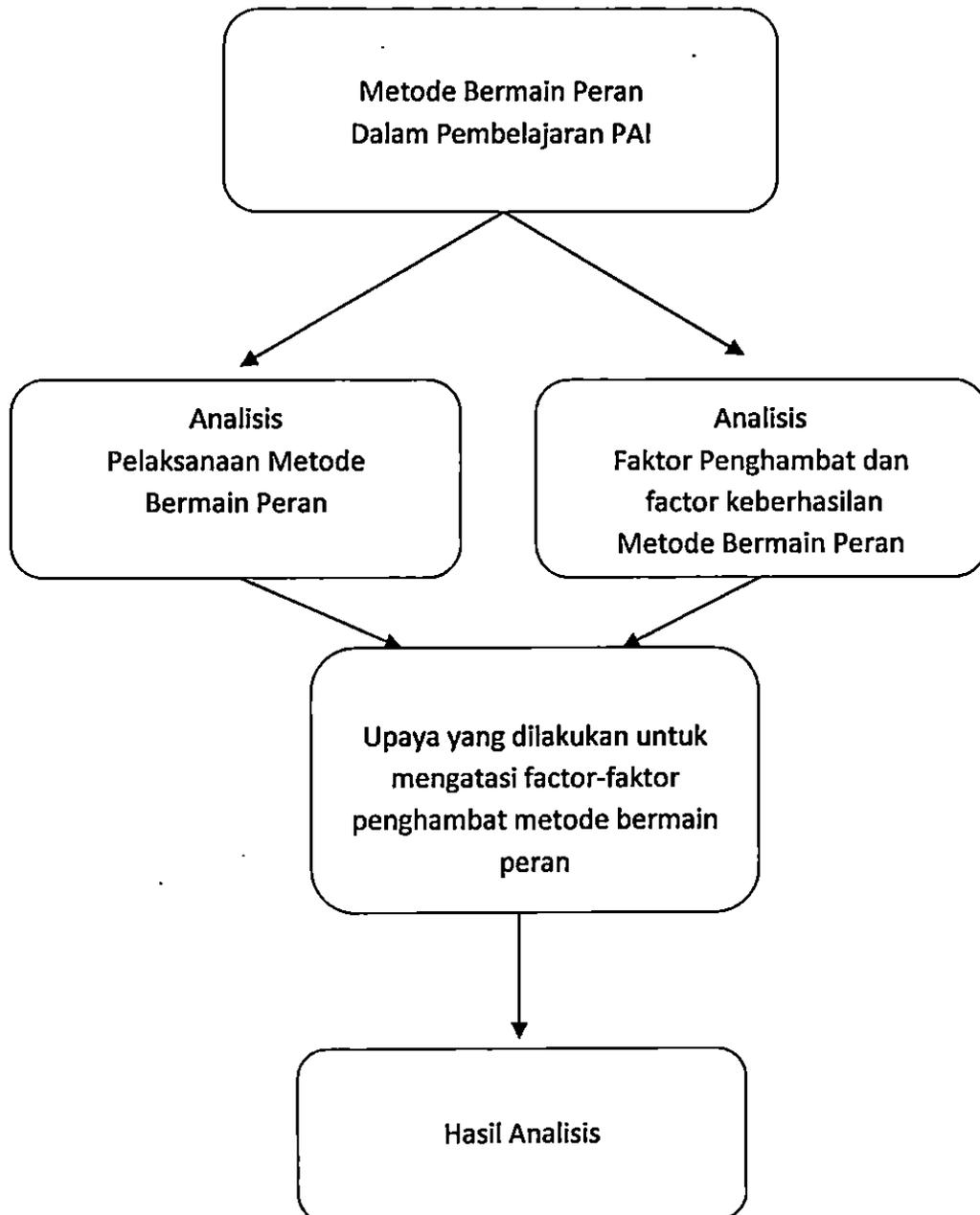
Tinjauan pustaka merupakan kajian mengenai penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan penelusuran hasil peneliti yang ada ditemukan beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian Sulastri, Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2004, dengan judul *"Metode Pendidikan Agama Islam Dalam Menumbuhkan Rasa Keagamaan pada Anak di TKIT Bina Lembaga Manding Gandekan Trirenggo Bantul"* dengan hasil bahwa metode yang digunakan untuk mengajar materi Pendidikan Agama Islam amat mempengaruhi efektifitas hasil dan tujuan yang hendak dicapai . metode akan efektif apabila disertai dengan keteladanan dari pendidik, orang tua, dan lingkungan peserta didik.
2. Penelitian Ulfah Umu Rohmi, jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2004, dengan judul *"Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TKIT NUrul Islam Nugotirto Gamping Sleman Yogyakarta"*. Dengan hasil bahwa metode bermain peran

dan keterampilan memperagakan sesuatu sesuai dengan tema. Secara visual indicator yang muncul pada diri anak adalah dengan adanya kebiasaan anak didik TKIT Nurul Islam melakukan ibadah bersama dengan pendampingan guru.

3. Penelitian Elfa Tsuroya, jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2001, dengan judul Pendidikan Agama Islam Melalui Permainan. Dengan hasil bahwa pelaksanaan Pendidikan Agama Islam melalui permainan dapat diterapkan dengan permainan simulasi (gabungan dari bermain peran dan diskusi) sebagai permainan yang bernuansa Islam, seperti akhlak game, permainan doa sehari-hari yang penekannannya digunakan untuk anak TPA seperti permainan ulat tangga dan lain lain

C. Kerangka Berfikir



Metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai pokok pembahasan kemudian untuk mengetahui bagaimana pelaksanaannya Metode Bermain Peran maka di laksanakan 3.

1. Analisis Pelaksanaan Metode Bermain Peran dan 2.

Analisis faktor penghambat Metode Bermain Peran.3. upaya apa saja yang dilakukan untuk mengatasi factor-faktor penghambat dalam pelaksanaan metode bermain peran. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dan bagaimana factor penghambat serta upaya apa saja yang dilakukan guru untuk mengatasi factor penghambat metode bermain peran maka diperlukan sebuah observasi dengan diberikan pembahasan yang selanjutnya dapat diketahui hasil dari analisis.