

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Metode

1) Pengertian Metode

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata, yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui”, *hodos* yang berarti “jalan” atau “cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.¹

Selain itu, menurut Mastur Faizi yang mengutip dari pendapat Djamaluddin dan Abdullah Aly dalam *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, metode berasal dari kata “meta” berarti melalui dan “hodos” yang berarti jalan.² Jadi, metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Mastur Faizi yang mengutip dari pendapat W.J.S. Poerwadarminta dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.³

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁴ Hal ini dikuatkan oleh pendapat Wina Sanjaya yang dikutip oleh Endang Mulyatiningsih

¹ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, (Jogjakarta : Diva Press, 2013), 12.

² Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, 13.

³ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, 13

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997), 53.

mengemukakan bahwa metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (*a way in achieving something*).⁵

Kegiatan belajar mengajar, di dalamnya terdapat metode yang diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang telah dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru hendaknya tidak hanya menggunakan satu metode saja, tetapi guru menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pembelajaran tidak membosankan dan dapat menarik perhatian anak didik. Namun demikian, penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis anak didik. Oleh karena itu, di sinilah kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat. Pemilihan dan penggunaan metode yang bervariasi tidak selamanya menguntungkan bila guru mengabaikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya.

2) Prinsip-prinsip Penentuan Metode

Ada beberapa prinsip penting pemilihan metode pembelajaran, diantaranya yaitu :⁶

- a) Prinsip tujuan dan motivasi belajar
- b) Prinsip kematangan dan perbedaan individual
- c) Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis
- d) Integrasi pemahaman dan pengalaman
- e) Prinsip fungsional

⁵ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013), 229.

⁶ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), 283.

f) Prinsip menggembirakan.

3) Faktor-faktor yang Memengaruhi Pemilihan Metode

Pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi beberapa faktor, sebagai berikut :⁷

- a) Tujuan yang berbeda dari masing-masing materi
- b) Perbedaan latar belakang individual anak
- c) Perbedaan situasi dan kondisi di mana pendidikan berlangsung
- d) Perbedaan pribadi dan kemampuan guru
- e) Perbedaan fasilitas.

Hal ini dikuatkan oleh *Winarno Surakhmad* yang dikutip oleh *Syaiful Bahri Djamarah* dan *Aswan Zain* mengemukakan *lima macam* faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar sebagai berikut :

- a) Tujuan yang berbagai-bagai jenis dan fungsinya
- b) Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya
- c) Situasi yang berbagai-bagai keadaannya
- d) Fasilitas yang berbagai-bagai kualitas dan kuantitasnya
- e) Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.⁸

b. Pembelajaran

1) Pengertian pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *Instruction*.⁹ Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam Bahasa Yunani disebut "*instructus*" atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran.¹⁰ Dengan demikian, instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara

⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 284.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 54.

⁹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, (Lombok : Holistica, 2014), 11.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), 324.

bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan.

Jika kita tinjau dari sudut kebahasaan, *pembelajaran* berasal dari kata *ajar*, yang dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata *ajar* merupakan kata benda yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui.¹¹ Dengan demikian, pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang untuk belajar.

Hal ini dikuatkan oleh pendapat Khanifatul yang mengemukakan bahwa menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, *pembelajaran* berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran menurut UU Sisdiknas No. 20/2003, Bab I Pasal 1 Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹²

Sementara, menurut Gagne, *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.¹³

Dalam pemahaman Sadiman, dkk yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri anak didik.¹⁴

Menurut M. Sobry Sutikno mengutip dari Gagne, Briggs, dan Vager, yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah

¹¹ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan : Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), 19.

¹² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif : Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), 14.

¹³ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif : Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, 14.

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, 324.

serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia, pembelajaran menekankan pada proses, cara, pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹⁵

Menurut Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh M. Sobry Sutikno mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan juga sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa.¹⁶

Menurut Winkel yang dikutip oleh M. Sobry Sutikno mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik.¹⁷

Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat siswa atau peserta didik belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru) yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik serta mampu (kompeten) belajar melalui berbagai pengalamannya agar tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik lagi. Itu semua dilakukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pembelajaran didalamnya terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dikarenakan pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan

¹⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 11.

¹⁶ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 11.

¹⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 12.

isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.

2) Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat peserta didik belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dinamis dalam proses belajar. Hal tersebut dapat dipahami dari beberapa ciri-ciri pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Gagne dikutip oleh Sobry Sutikno sebagai berikut :¹⁸

- a) Mengaktifkan motivasi
- b) Memberitahu tujuan belajar
- c) Mengarahkan perhatian
- d) Merangsang ingatan
- e) Menyediakan bimbingan belajar
- f) Meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari)
- g) Melancarkan transfer belajar
- h) Memperlihatkan penampilan dan memberikan umpan balik.

Selanjutnya ciri-ciri pembelajaran, lebih detail sebagai berikut :¹⁹

- a) Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu
- b) Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- c) Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik
- d) Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- e) Tindakan guru yang cermat dan tepat

¹⁸ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 14.

¹⁹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 15.

- f) Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan peserta didik dalam proporsi masing-masing
 - g) Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - h) Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk atau hasil.
- 3) Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip dikatakan juga landasan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, maka pelaksanaan proses pembelajaran harus memenuhi prinsip-prinsip, seperti yang dikemukakan oleh M. Sobry Sutikno berikut ini :²⁰

- a) *Pembelajaran berfokus pada peserta didik*
- b) *Menyenangkan*
- c) *Interaktif*
- d) *Prinsip motivasi*
- e) *Mengembangkan kreativitas, dan kemandirian peserta didik*
- f) *Pembelajaran terpadu*
- g) *Memberikan penguatan dan umpan balik*
- h) *Prinsip perbedaan individual*
- i) *Prinsip pemecahan masalah*
- j) *Memanfaatkan aneka sumber belajar*
- k) *Memberi keteladanan*
- l) *Mengembangkan kecakapan hidup*
- m) *Prinsip belajar sambil mengalami*
- n) *Menumbuhkan budaya akademis, nilai-nilai kehidupan, dan pluralisme*
- o) *Mengembangkan kerjasama dan kompetisi untuk mencapai prestasi*
- p) *Belajar tuntas (mastery learning)*

²⁰ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 15.

Sedangkan menurut pendapat Jamil Suprihatiningrum yang mengutip dari pendapat Dimiyati dan Mudjiono, prinsip-prinsip itu meliputi :²¹

- a) Perhatian dan motivasi
 - b) Keaktifan
 - c) Keterlibatan langsung
 - d) Pengulangan
 - e) Tantangan
 - f) Balikan dan penguatan
 - g) Perbedaan individu
- 4) Faktor-faktor yang Memengaruhi Proses Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, diantaranya yaitu :

- a) Siswa
- b) Pendidik
- c) Kurikulum
- d) Sarana dan prasarana
- e) Tenaga nonpendidik
- f) Lingkungan.²²

Berbicara mengenai pembelajaran, secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pribadi guru sebagai pengelola kelas. Guru harus dapat melaksanakan proses pembelajaran.

Adapun faktor eksternal adalah kondisi yang timbul atau datang dari luar pribadi guru, antara lain keluarga dan lingkungan pergaulan di masyarakat. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah faktor lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan

²¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 99.

²² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 85.

sekolah.²³ Oleh sebab itu guru harus memiliki persiapan mental, kesesuaian antara tugas dan tanggung jawab, penguasaan bahan, kondisi fisik, dan semangat dalam bekerja untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

5) Faktor Pendukung Keberhasilan Proses Pembelajaran

Ada beberapa hal yang menjadi komponen pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan perlu diperhatikan oleh calon guru, sebagai berikut :

- a) Sikap guru dalam pembelajaran;²⁴
- b) Ketepatan bahasa
- c) Pengelolaan kelas.²⁵

6) Peran Guru dalam Proses Pembelajaran

Berkenaan dengan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, khususnya dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas bagi peserta didik untuk mencapai tujuan.²⁶

Mukhtar dan Martinis Yamin dalam bukunya M. Sobry Sutikno menjelaskan bahwa, untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil (efektif), seorang guru harus melaksanakan beberapa peran berikut ini :²⁷

- a) Guru sebagai model.
- b) Guru sebagai perencana
- c) Guru sebagai pendiagnosa kemajuan belajar peserta didik
- d) Guru sebagai pemimpin
- e) Guru sebagai petunjuk jalan kepada sumber-sumber.

²³ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 19.

²⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 93.

²⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 98.

²⁶ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 19.

²⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 20.

c. Metode Pembelajaran

1) Pengertian Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Pendapat dikuatkan dengan pendapat Mastur Faizi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁹ Suatu cara tersebut ditempuh untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai dengan baik.

Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar peserta didik adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan metode-metode yang tepat, yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang baik. Metode secara harfiah berarti “cara”. Pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.³⁰ Kata “Pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.³¹

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah, SB. Suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.³²

²⁸ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, 229.

²⁹ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid*, 20.

³⁰ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 33.

³¹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 34.

³² Muhamad Afandi, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang : UNISSULA PRESS, 2013, 16.

Menurut pendapat Yamin yang dikutip oleh Jamil Suprihatiningrum bahwa metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan.³³

Metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, operasionalisasi dari strategi pembelajaran dalam meniyasati perbedaan individual siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan daya serap materi bagi siswa dan berdampak langsung terhadap pencapaian tujuan.³⁴

Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memilih metode yang efektif. Pemilihan metode berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga mencapai tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen-komponen pendidikan.

2) Ciri-ciri Metode Pembelajaran yang Dikatakan Baik

Metode pembelajaran dikatakan baik, jika memenuhi ciri-ciri dibawah ini :³⁵

- a) Kesesuaian dengan tujuan, karakteristik materi, dan karakteristik siswa

³³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 281.

³⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 282.

³⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*, 282.

- b) Bersifat luwes, fleksibel, artinya dapat dipadupadankan dengan metode-metode lain untuk mewujudkan tujuan pembelajaran
 - c) Memiliki fungsi untuk menyatukan teori dengan praktik sehingga mampu mengantarkan siswa pada pemahaman materi dan kemampuan praktis
 - d) Penggunaannya dapat mengembangkan materi
 - e) Memberikan kesempatan pada siswa untuk ikut aktif di dalam kelas.
- 3) Keefektifan Penggunaan Metode Pembelajaran

Keefektifan penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pembelajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran sebagai persiapan tertulis. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun diperhatikan juga, seperti; faktor guru, faktor anak, faktor situasi (lingkungan belajar), media, dan lain-lain.³⁶

Hal ini dikuatkan oleh pendapat Hamdani bahwa ketepatan (efektivitas) penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi kondisi dan waktu.³⁷

Namun, tidak semua guru dapat menjalankan metode yang sama dengan kualitas yang sama. Metode merupakan hasil dari kematangan belajar sang guru terhadap dirinya sendiri. Banyak macam metode yang dapat dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tetapi perlu diingat juga bahwa tidak semua metode bisa dikategorikan sebagai metode

³⁶ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 35.

³⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : CV. Pustaka Setia, 2011, 83.

yang baik, dan tidak pula semua metode dikatakan jelek. Kebaikan suatu metode terletak pada ketepatan memilih (sesuai) dengan tuntunan pembelajaran.

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pembelajaran disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat. Kelas yang kurang kondusif dan kondisi peserta didik yang kurang kreatif dikarenakan penentuan metode yang kurang sesuai dengan sifat materi, dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam setiap pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah memulai seleksi yang berkesesuaian dengan mengacu pada silabus dan RPP guna untuk mencapai perumusan tujuan pembelajaran.

Jarang sekali terlihat guru merumuskan tujuan hanya dengan satu rumusan, tetapi pasti guru merumuskan lebih dari satu tujuan. Pemakaian metode yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara penggunaan metode yang lain, digunakan untuk mencapai tujuan yang lain. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Oleh sebab itu, fungsi-fungsi metode pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena metode pembelajaran tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran.

4) Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Metode Pembelajaran

Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno mengurai beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode antara lain :³⁸

- a) Tujuan yang hendak dicapai
- b) Materi pelajaran
- c) Peserta didik

³⁸ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 36-39.

- d) Situasi
 - e) Fasilitas
 - f) Guru
- 5) Macam-macam Metode yang dapat Dipakai dalam Proses Pembelajaran

Ada banyak macam metode-metode yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran. Tetapi penulis mencantumkan beberapa metode saja. Metode-metode tersebut, antara lain :

- a) Metode ceramah

Metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyajian materi melalui penjelasan lisan oleh seorang guru kepada peserta didiknya.³⁹

- b) Metode tanya jawab

Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada peserta didik, dan dapat pula dari peserta didik kepada guru.⁴⁰

- c) Metode diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara penyampaian pelajaran dimana guru bersama-sama peserta didik mencari jalan pemecahan atas persoalan yang dihadapi.⁴¹

- d) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan.⁴²

³⁹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 40.

⁴⁰ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 41.

⁴¹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 41.

⁴² M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 44.

e) Metode permainan (*Games*)

Metode permainan (*games*), populer dengan sebutan pemanasan (*ice-breaker*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecah es’. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta didik.⁴³

f) *Team teaching*

Team teaching yaitu suatu cara penyajian materi pelajaran yang dilakukan oleh tim (terdiri dari dua, tiga atau beberapa orang guru).⁴⁴

g) *Peer teaching*

Latihan atau praktik membelajarkan, yang menjadi peserta didiknya adalah temannya sendiri. Tujuannya untuk memperoleh keterampilan dalam membelajarkan.⁴⁵

h) Metode karyawisata

Metode karyawisata adalah cara membelajarkan yang dilaksanakan dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat atau objek yang bersejarah untuk mempelajari atau meneliti sesuatu.⁴⁶

i) Metode kerja kelompok

Metode kerja kelompok ialah upaya saling membantu antara dua orang atau lebih, antara individu dengan kelompok lainnya dalam melaksanakan tugas atau menyelesaikan problema yang dihadapi dan menggarap berbagai program yang bersifat *prospektif* guna mewujudkan kemaslahatan dan kesejahteraan bersama.⁴⁷

⁴³ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 44.

⁴⁴ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 46.

⁴⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 46.

⁴⁶ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 47.

⁴⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 49.

j) Metode penugasan

Metode penugasan adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan cara guru memberi tugas tertentu kepada peserta didik dan waktu yang telah ditentukan dan peserta didik bertanggung jawabkan tugas yang dibebankan kepadanya.⁴⁸

k) *Brain Storming* (Curah pendapat)

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta.⁴⁹

l) Metode latihan

Metode latihan (*drill*) yaitu suatu cara menyampaikan materi pelajaran untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu.⁵⁰

m) Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan percobaan untuk membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari.⁵¹

n) Metode pembelajaran dengan modul

Metode pembelajaran dengan modul adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan menyiapkan suatu paket belajar yang berisi satuan konsep tunggal bahan pembelajaran, untuk dipelajari sendiri oleh peserta didik dan jika ia telah menguasainya baru boleh pindah kesatuan paket belajar berikutnya.⁵²

⁴⁸ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 49.

⁴⁹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 50.

⁵⁰ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 51.

⁵¹ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 51.

⁵² M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 52.

o) Metode proyek

Metode proyek adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menggunakan unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajarannya.⁵³

p) Metode *Think Pair and Share* (TPS)

Tipe *Think Pair and Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa.⁵⁴

q) Metode debat

Metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa.⁵⁵

r) Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.⁵⁶

s) Metode *picture and picture*

Picture and picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/ diurutkan menjadi urutan logis.⁵⁷

6) Unsur Penting Metode Pembelajaran

Unsur-unsur penting dalam sebuah metode berdasarkan pandangan beberapa ahli di atas, antara lain:⁵⁸

a) Merupakan seperangkat cara menyampaikan pembelajaran

⁵³ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016, 104.

⁵⁴ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 109.

⁵⁵ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 112.

⁵⁶ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 113.

⁵⁷ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 118.

⁵⁸ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 155.

- b) Adanya guru sebagai pembawa pesan
- c) Memanfaatkan fasilitas yang baik
- d) Ada tujuan yang ingin dicapai
- e) Menciptakan situasi yang mendukung
- f) Melibatkan subyek didik.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.⁵⁹

Pembelajaran sosiodrama pertama kali dipelopori oleh Shaftel dan Shaftel. Ia memandang bahwa model pembelajaran yang perlu diterapkan kepada peserta didik adalah model pembelajaran yang berorientasi pada kehidupan nyata yang dialami oleh peserta didik.⁶⁰

Model pembelajaran sosiodrama sering disebut juga dengan model pembelajaran bermain peran atau simulasi. Sosio merujuk kepada objeknya, yaitu masyarakat dan drama dapat dipahami sebagai kegiatan menampilkan, mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan fenomena tertentu.⁶¹

Namun, menurut pendapat Donni Juni Priansa yang mengutip dari Brown menyatakan bahwa pembelajaran sosiodrama merupakan model belajar yang menciptakan pemahaman yang mendalam mengenai sistem sosial yang membentuk kita secara individu dan kolektif.⁶²

⁵⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media, 2013, 161.

⁶⁰ Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, Bandung : Alfabeta, 2015, 200.

⁶¹ Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, 200.

⁶² Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, 201.

Menurut pendapat Donni Juni Priansa yang mengutip dari pendapat Ahmad menyatakan bahwa pembelajaran sosiodrama adalah model mengajar dengan mendemonstrasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, bermain menekankan kenyataan di mana para peserta didik diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.⁶³

Namun, menurut pendapat M. Sobry Sutikno Model bermain peran (*role playing*) dikembangkan oleh Fannie Shaftel. Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.⁶⁴ Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).

Oleh karena itu, dengan melalui metode ini dapat dikembangkan keterampilan, mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

b. Alasan Penggunaan Metode *Role Playing* pada Peserta didik

Alasan pengajar melibatkan peserta didik dalam *Role Playing* karena satu atau lebih alasan di bawah ini, yaitu :⁶⁵

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.

⁶³ Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, 201.

⁶⁴ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-model Pembelajaran*, 74.

⁶⁵ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 100.

- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah.
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 13) Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

c. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran, yaitu :

- 1) Penentuan topik;
- 2) Penentuan anggota pemeran;
- 3) Pembuatan lembar kerja (kalau perlu);
- 4) Latihan singkat dialog (kalau perlu);
- 5) Pelaksanaan permainan peran.⁶⁶

d. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah pembelajaran metode *Role Playing* sebagai berikut:⁶⁷

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.

⁶⁶ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, 237.

⁶⁷ Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran*, 114.

- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini peserta didik telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan pada tahap ini, para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah, serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

e. Kelebihan dan kekurangan Metode *Role Playing*

- 1) *Kelebihan Metode Role Playing*
 - a) Melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
 - b) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.
- 2) *Kekurangan Metode Role Playing*
 - a) Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
 - b) Banyak memakan waktu.
 - c) Memerlukan tempat yang luas.

- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.⁶⁸

f. Tujuan yang diharapkan dengan metode *Sosiodrama* dan *Role Playing*

Tujuan metode *Role Playing* menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, sebagai berikut :

- 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
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.⁶⁹

Sedangkan tujuan metode *Role Playing* menurut Oemar Hamalik, sebagai berikut :⁷⁰

- 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan rektif.
- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

⁶⁸ Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran*, 114.

⁶⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 100.

⁷⁰ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, 199.

g. Manfaat Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing/Sosiodrama*)

Pembelajaran sosiodrama memiliki banyak manfaat. Sejumlah manfaat penting dari pembelajaran sosiodrama menurut Sudjana adalah :

- 1) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain;
- 2) Dapat belajar bagaimana cara membagi tanggung jawab;
- 3) Dapat belajar bagaimana cara mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan;
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dalam memecahkan masalah.⁷¹

h. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Sosiodrama/*Role Playing*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran Sosiodrama/*Role Playing*, yaitu sebagai berikut :

1) Guru

Guru tidak diperkenankan untuk bersifat apriori. Setiap peserta didik akan menghayati dan memahami fenomena sosial dengan caranya sendiri. Apa yang ia lakukan, keputusan apa yang akan dipilih merupakan kebebasan dari pemeran.

2) Peserta didik

Dramatisasi ini akan berhasil apabila peserta didik dapat menjiwai perannya dengan baik serta mampu bertingkah laku sebagaimana dalam situasi sesungguhnya.

3) Bahan.

Sesuatu yang akan didramatisasikan dikatakan bagus apabila terdapat kesesuaian bahan dengan peserta didik sebagai pemerannya. Kriteria pemilihan bahan antara lain :⁷²

- a) Bahan harus sesuai dengan perkembangan jiwa peserta didik;

⁷¹ Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, 203.

⁷² Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, 208.

- b) Bahan harus memperkaya pengalaman sosial peserta didik;
- c) Bahan harus cukup mengandung sikap dan perbuatan yang akan didramatisasikan peserta didik;
- d) Bahan tidak mengandung adegan yang bertentangan dengan nilai Pancasila, agama, dan kepribadian bangsa.

i. Organisasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pola organisasi disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Ada tiga pola organisasi, yakni sebagai berikut:⁷³

- 1) Bermain peranan tunggal (*single role-play*). Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.
- 2) Bermain peranan jamak (*multiple role-play*). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.
- 3) Peranan ulangan (*role repetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Pendekatan itu banyak dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif.

⁷³ Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, 200.

3. Pemahaman Materi PAI

a. Pemahaman

1) Pengertian Pemahaman

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* bahwa, pemahaman adalah perihal menguasai (mengerti, memahami).⁷⁴ Menurut pendapat Bloom yang dikutip oleh Kelvin Seifert mengklasifikasi hasil pembelajaran salah satunya adalah Pemahaman. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih-kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.⁷⁵ Kemampuan menjelaskan penyebab terjadinya inflasi mata uang, misalnya, dianggap sebagai sebuah pemahaman, selama para siswa tidak hanya sekedar mengulang pernyataan yang diajarkan para guru tentang pokok bahasan tersebut.

Hal ini dikuatkan oleh pendapat Bloom yang dikutip oleh Ferry Ferdianto dan Ghanny menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu terlebih dahulu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari materi yang dipelajari.⁷⁶

Pendapat di atas dikuatkan lagi oleh pendapat H. Muhammad Ali yang mengutip dari pendapat Benyamin S. Bloom bahwa pemahaman adalah kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas dan merangkum suatu pengertian. Kemampuan semacam ini lebih tinggi daripada pengetahuan.⁷⁷

⁷⁴ Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pusat Bahasa, 2008, 1103.

⁷⁵ Kelvin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, Jogjakarta : IRCiSoD, 2012, 151.

⁷⁶ Ferry Ferdianto, dan Ghanny, *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Problem Posing : Vol.1*, Cirebon : Jurnal Euclid, 48.

⁷⁷ H. Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2002, 42.

Sedangkan menurut pendapat Suharsimi yang dikutip oleh Andi Yunarni, Awi Dassa, dan Asdar yang menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.⁷⁸

Menurut pendapat W.J.S Poerwodarminto yang dikutip oleh Andi Yunarni, Awi Dassa, dan Asdar pemahaman berasal dari kata “Paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal. Sedangkan pemahaman adalah proses, perbuatan, cara memahami sesuatu. dan belajar adalah upaya memperoleh pemahaman.⁷⁹ Seseorang dikatakan mengerti benar terhadap suatu konsep jika dapat menjelaskan kembali dan menarik kesimpulan terhadap konsep tersebut.

Menurut pendapat Winkel yang dikutip oleh Andi Yunarni, Awi Dassa, dan Asdar mengemukakan bahwa pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.⁸⁰ Pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu, maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dan makna atau arti dari suatu konsep.

Menurut pendapat Gardner yang dikutip oleh Andi Yunarni, Awi Dassa, dan Asdar mengemukakan bahwa pemahaman adalah salah satu aspek dalam belajar yang digunakan sebagai dasar

⁷⁸ Andi Yunarni, Awi Dassa, Asdar, *Profil Pemahaman Notasi Aljabar Ditinjau dari Kemampuan Verbal Siswa di Kelas V Sekolah Dasar : Volume 3*, Makassar : Jurnal Daya Matematis, 2015, 2.

⁷⁹ Andi Yunarni, Awi Dassa, Asdar, *Profil Pemahaman Notasi Aljabar Ditinjau dari Kemampuan Verbal Siswa di Kelas V Sekolah Dasar : Volume 3*, 3.

⁸⁰ Andi Yunarni, Awi Dassa, Asdar, *Profil Pemahaman Notasi Aljabar Ditinjau dari Kemampuan Verbal Siswa di Kelas V Sekolah Dasar : Volume 3*, 3.

mengembangkan model pembelajaran dengan memperhatikan indikator pemahaman.⁸¹

Dengan demikian, pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran.⁸² Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, *skill* pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna.

Pemahaman (*comprehension*) menyangkut kemampuan siswa menyadap informasi, menginterpretasi arti, dan melakukan ekstrapolasi atau memberikan saran-saran. Menyadap informasi/pesan/komunikasi akan meliputi kemampuan mengekspresikan dengan kata-kata lain, dapat juga meliputi kemampuan mengembangkan ringkasan yang lebih teliti, menuliskan kembali dalam bentuk verbal suatu pertanyaan yang berbentuk simbol-simbol, atau memberi contoh khusus untuk dapat mengilustrasikan ide yang abstrak. Menginterpretasikan meliputi membedakan masalah yang luas, dari komponen utama ke dalam tulisan yang kecil-kecil, mengatur kembali, merestruktur komponen sehingga ia atau orang lain dapat mengevaluasinya. Ekstrapolasi meliputi kemampuan mengira-ngira atau memprediksi lebih lanjut apa yang telah pasti untuk

⁸¹ Andi Yunarni, Awi Dassa, Asdar, *Profil Pemahaman Notasi Aljabar Ditinjau dari Kemampuan Verbal Siswa di Kelas V Sekolah Dasar : Volume 3*, 3.

⁸² Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta : Rajawali Pers, 2012, 42.

menentukan implikasi terhadap pandangan/pendapat yang diekspresikan.

Dari berbagai pendapat diatas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menulis kembali, mengklasifikasikan dan mengikhtisarkan. Indikator tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan seseorang belum tentu memahami sesuatu dari yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman seseorang tidak hanya sekedar menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari yang dipelajari secara lebih mendalam, dan mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

2) **Tingkatan Pemahaman**

Menurut pendapat Nana Sudjana yang mengutip dari Taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu:⁸³

- a) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia.
- b) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian

⁸³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012, 24.

dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

- c) Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Menurut pendapat Subiyanto yang dikutip oleh Andi Yunarni, Awi Dassa, dan Asdar menyatakan ada tiga macam pemahaman yaitu:⁸⁴

- a) Kemampuan menterjemahkan (*translation*) dalam matematika misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol dan sebaliknya kemampuan dalam memahami suatu gagasan yang dinyatakan dengan cara lain dari pernyataan asal yang dikenal sebelumnya.;
- b) Kemampuan menafsirkan (*interpretation*), kemampuan untuk memahami bahan atau ide yang direkam, diubah, atau disusun dalam bentuk lain. Misalnya dalam bentuk grafik, peta konsep, tabel, simbol, dan sebaliknya.;
- c) Kemampuan meramalkan (*extrapolation*), kemampuan untuk meramalkan kecenderungan yang ada menurut data tertentu dengan mengutarakan konsekuensi dan implikasi yang sejalan dengan kondisi yang digambarkan. Merujuk pada teori pemahaman yang dikemukakan oleh Subiyanto maka dalam penelitian ini pemahaman dibatasi pada aspek pemahaman yaitu kemampuan menterjemahkan (*translation*), kemampuan menafsirkan (*interpretation*) dan kemampuan meramalkan (*extrapolation*).

⁸⁴ Andi Yunarni, Awi Dassa, Asdar, *Profil Pemahaman Notasi Aljabar Ditinjau dari Kemampuan Verbal Siswa di Kelas V Sekolah Dasar : Volume 3*, 3.

3) Evaluasi Pemahaman

Pembelajaran sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar, tentu menuntut adanya kegiatan evaluasi. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.⁸⁵

Ranah kognitif (*al-Nahiyah al-Fikriyyah* = الناحية الفكرية) adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom yang dikutip oleh Anas Sudijono, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.⁸⁶ Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.⁸⁷

Sedangkan menurut pendapat Hamdani, bahwa kawasan kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan dari tingkat terendah sampai tingkat yang paling tinggi, yaitu evaluasi. Kawasan kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda, yaitu sebagai berikut :⁸⁸

⁸⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22.

⁸⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, 49.

⁸⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22.

⁸⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, 151.

- a) Tingkat pengetahuan (*knowledge*). Tujuan instruksional pada level ini menuntut siswa untuk mampu mengingat kembali (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya.
- b) Tingkat pemahaman (*comprehension*). Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.
- c) Tingkat penerapan (*application*). Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Tingkat analisis (*analysis*). Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan, dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada-tidaknya kontradiksi.
- e) Tingkat sintesis (*synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
- f) Tingkat evaluasi (*evaluation*). Evaluasi merupakan level tertinggi, yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Ranah afektif (*al-Nahiyah al-Mauqifiyyah* = الناحية الموقفية) adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif

tingkat tinggi.⁸⁹ Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.⁹⁰

Ranah psikomotor (*Nahiyah al-Harakah* = الناحية الحركية) ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.⁹¹ Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.⁹²

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

b. Materi PAI

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam merupakan bagian wajib isi kurikulum setiap jenjang pendidikan. Demikian pula PAI merupakan bagian wajib isi kurikulum yang harus dilakukan sesuai dengan jenjangnya.⁹³ Kurikulum PAI ini dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman

⁸⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 54.

⁹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22.

⁹¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 57.

⁹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22.

⁹³ Maksudin, *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015, 10.

nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan.⁹⁴

Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.⁹⁵ Materi pelajaran pendidikan agama Islam merupakan isi atau pesan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana pencapaian standar kompetensi dan kemampuan dasar yang dinilai dengan menggunakan soal-soal yang disusun berdasar indikator pencapaian belajar.⁹⁶

Mata pelajaran yang mencakup pendidikan agama Islam itu secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan al-hadis; keimanan/aqidah, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah/SKI sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya.⁹⁷

Berfungsinya kurikulum PAI terletak pada bagaimana pelaksanaannya di sekolah khususnya di kelas dalam proses belajar-mengajar. Dalam proses belajar-mengajar inilah yang menjadi kunci keberhasilan tercapainya kurikulum.⁹⁸

Oleh karena itu, penulis mengambil materi PAI mengenai hormati dan sayangi orang tua dan gurumu. Karena, dengan materi ini siswa diharapkan akan mengetahui dan meneladani bagaimana patuh, hormat, dan sayang kepada orang tua dan guru.

⁹⁴ Maksudin, *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*, 10.

⁹⁵ Maksudin, *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*, 10.

⁹⁶ Maksudin, *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*, 151.

⁹⁷ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006, 131.

⁹⁸ Maksudin, *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*, 10.

Menghormati orang tua dan guru sangat ditekankan dalam Islam. Agama Islam mengajarkan dan mewajibkan kita sebagai anak untuk berbakti dan taat kepada orang tua dan juga guru.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada umat manusia untuk menghormati orang tua. Dalil tentang perintah Allah SWT tersebut antara lain :

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾ وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا ﴿٢٤﴾ ﴾

Artinya : “ Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil". (Q.S. al-Isra'/17/: 23-24)⁹⁹

Sedangkan guru, guru adalah orang yang mengajarkan kita dengan berbagai ilmu pengetahuan dan mendidik kita sehingga menjadi orang yang mengerti dan dewasa. Guru adalah orang yang mengetahui ilmu ('alim/ulama), dialah orang yang takut kepada Allah SWT. Seperti dalam dalil Allah SWT sebagai berikut :

⁹⁹ Al-Qur'an Add-Ins : Get Arabic + Translating.

وَمِنَ النَّاسِ وَالْأَنْعَامِ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ
 مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ ﴿٣٥﴾

Artinya : “Dan demikian (pula) di antara manusia, makhluk bergerak yang bernyawa dan hewan-hewan ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Pengampun.” (Q.S. Fatir/35 : 28)¹⁰⁰

Disini yang dimaksud dengan ulama dalam ayat ini ialah orang-orang yang mengetahui kebesaran dan kekuasaan Allah.

2) Kelompok Mata Pelajaran PAI di SMA/MA/SMK

Struktur kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum Madrasah meliputi : ¹⁰¹

- a) Al-Qur'an-Hadis merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti keduanya merupakan sumber akidah-akhlak, syari'ah/fikih (ibadah, muamalah), sehingga kajiannya berada di setiap unsur tersebut.
- b) Akidah merupakan akar atau pokok agama. Syariah/fikih (ibadah, muamalah) dan akhlak bertitik tolak dari akidah, yakni sebagai manifestasi dan konsekuensi dari keimanan dan keyakinan hidup.
- c) Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. Hal itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya (politik, ekonomi, sosial, pendidikan, kekeluargaan, kebudayaan/seni, ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga/kesehatan, dan lain-lain) yang dilandasi oleh akidah yang kokoh.

¹⁰⁰ Al-Qur'an Add-Ins : Get Arabic + Translating.

¹⁰¹ Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013, 132-133.

- d) Fikih (*Syari'ah*) merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-nasi*) dan dengan makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al Ghairi*).
- e) Tarikh Islam/Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.

3) **Dasar-dasar Pelaksanaan Pendidikan**

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah mempunyai dasar yang kuat, yaitu sebagai berikut :

a) Dasar yuridis/Hukum

Dasar yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam, yaitu:

(1) Dasar ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, sila pertama : Ketuhanan Yang Maha Esa;

(2) Dasar struktural/konstitusional, yaitu UUD'45 dalam Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi : (a) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa; (b) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

(3) Dasar operasional, yaitu terdapat dalam Tap MPR No IV/MPR/1973 yang kemudian dikokohkan dalam Tap MPR No. IV/MPR 1978 jo. Ketetapan MPR Np. II/MPR/1983, diperkuat oleh Tap. MPR No. II/MPR/1988 dan Tap. MPR No. II/MPR 1993 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yang pada pokoknya menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan agama secara langsung dimaksudkan dalam

kurikulum sekolah-sekolah formal, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.¹⁰²

b) Segi Religius

Yang dimaksud dengan dasar religius adalah dasar yang bersumber dari ajaran Islam. Menurut ajaran Islam pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Dalam Al-Qur'an banyak ayat yang menunjukkan perintah tersebut, antara lain : (1) Q.S. Al-Nahl : 125 : "Serulah manusia kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik....."; (2) Q.S. Al-Imran : 104 : "Dan hendaklah diantara kamu ada segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang mungkar....."; (3) Al-hadis : "Sampaikanlah ajaran kepada orang lain walaupun hanya sedikit".¹⁰³

c) Aspek Psikologis

Psikologis yaitu dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan kehidupan bermasyarakat. Menurut Zuhairini dkk yang dikutip oleh Abdul Mujib bahwa semua manusia di dunia ini selalu membutuhkan adanya pegangan hidup yang disebut agama. Mereka merasakan bahwa dalam jiwanya ada suatu perasaan yang mengakui adanya Zat yang Maha Kuasa, tempat mereka berlindung dan tempat mereka memohon pertolongan.¹⁰⁴

4) Fungsi Pendidikan Agama Islam

Kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah/madrasah mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut :¹⁰⁵

¹⁰² Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013, 132-133.

¹⁰³ Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013, 133.

¹⁰⁴ Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013, 133.

¹⁰⁵ Peraturan Menteri Agama, Nomor 000912 Tahun 2013, 134.

- a) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga.
- b) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup.
- c) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- g) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang keagamaan agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dalam hal ini lebih peneliti tekankan pada telaah penelitian sebelumnya yang merupakan ulasan yang mengarah kepada pembahasan Skripsi periode sebelumnya, sehingga akan diketahui perbedaan yang jelas. Skripsi yang pernah peneliti baca adalah :

“Pertama, Skripsi karya M. Zaenal Mustaqim (2017) Mahasiswa Jurusan Tarbiyah Prodi PAI STAIN Kudus yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining terhadap pemahaman materi Qur’an Hadits di MTs Nu Nurul Ulum Jekulo Kudus*”. Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) dan meneliti tentang Penerapan *metode Student Facilitator and Explaining* pada mata pelajaran Qur’an Hadits di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus tahun ajaran 2017/2018 dalam kategori baik, yakni rata-rata = 81,94 pada interval 91-78. Pemahaman materi peserta didik pada mata pelajaran Qur’an Hadits di MTs NU Nurul Ulum Jekulo Kudus tahun pelajaran 2017/2018 dalam kategori baik, yakni rata-rata 72 pada interval 74-67. Adapun pengaruh penerapan *metode student facilitator and explaining* (x) terhadap pemahaman materi al-qur’an hadits peserta didik (y) sebesar 37%, sedangkan sisa sebesar 63% merupakan variabel lain yang belum diteliti.¹⁰⁶

Kedua, Skripsi karya Siti Hasanatul Mardiah (2015) Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak- Banten). Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataan bahwa dalam pembelajaran PAI, guru masih menggunakan metode ceramah, hal ini membuat siswa bosan dan tidak semangat belajar, sehingga minat belajar siswa sangat rendah. Di dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar siswa kurang kondusif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, data diambil melalui teknik pengumpulan data berupa data hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, wawancara, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada penyebaran angket minat belajar siswa yaitu pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II, rata-rata

¹⁰⁶ M. Zaenal Mustaqim, “*Pengaruh Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining terhadap pemahaman materi Qur’an Hadits di MTs Nu Nurul Ulum Jekulo Kudus*”, Skripsi, STAIN Kudus, 2017.

persentase angket minat belajar PAI siswa, yang jumlah nilai angket minat belajar siswa terendah pada saat pra siklus sebesar 98% dengan jumlah nilai angket 34, untuk siklus I sebesar 106% dengan jumlah nilai angket 37, sedangkan untuk siklus II sebesar 120% dengan jumlah nilai angket 42. Dan untuk rata-rata persentase angket minat belajar PAI siswa, yang jumlah nilai angket minat belajar siswa tertinggi pada saat pra siklus sebesar 152% dengan jumlah nilai angket 53, untuk siklus I sebesar 175% dengan jumlah nilai angket 61, sedangkan untuk siklus II sebesar 183% dengan jumlah nilai angket 64. Sedangkan untuk skor rata-rata nilai terendah mengalami penurunan sebesar 12,8% ketika diterapkan metode *role play*, dan untuk skor rata-rata nilai tertinggi mengalami peningkatan sebesar 20,6% ketika diterapkannya metode *role playing*.¹⁰⁷

Ketiga, Skripsi karya Luklul Makhnun (2016), Hubungan Penggunaan Metode *Index Card Match* dengan Pemahaman Mater Fiqih di MTs Nurul Huda Rajekwesi Mayong Jepara. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan dalam situasi alamiah akan tetapi didahului oleh semacam intervensi (campur tangan) dari pihak peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan metode *Index Card Match* dalam kategori baik yaitu sebesar 71 dan pemahaman materi Fiqih di MTs Nurul Huda Rajekwesi Mayong Jepara peserta didik pada mata pelajaran Fiqih dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 61, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan metode *Index Card Match* dengan pemahaman materi Fiqih di MTs Nurul Huda Rajekwesi Mayong Jepara senilai 0,625 dalam kategori sangat kuat dan penerapan metode *Index Card Match* memberikan kontribusi sebesar 39,0625

¹⁰⁷ Siti Hasanatul Mardiah, “Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak- Banten)”, Skripsi, Universitas Islam Negeri (Uin) Syarifhidayatullah Jakarta, 2015.

% terhadap pemahaman materi Fiqih kelas VII dan VIII di MTs Nurul Huda Rajekwesi Mayong Jepara.¹⁰⁸

Sedangkan dalam penelitian ini yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen.*” Memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu diantaranya yaitu : Variabel (X) Metode *Role Playing* dilakukan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen, penerapan metode ini dilaksanakan pada mata pelajaran PAI, variabel (Y) Pemahaman diterapkan pada Metode *Role Playing*.

C. Kerangka Berfikir

Guru mempunyai beberapa tugas yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan melaksanakan tindak lanjut pembelajaran. Salah satu tugas yang diemban oleh guru PAI dalam melaksanakan pembelajaran adalah memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Jika metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran tepat maka pelaksanaan pembelajaran akan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya interaksi yang komunikatif antara guru dan siswa. Siswa terlihat aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan bagi siswa.

Metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini adalah salah satu metode yang menekankan pada keikutsertaan siswa dalam mempraktikkan materi yang disampaikan oleh guru.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui

¹⁰⁸ Lukluil Makhnun, “*Hubungan Penggunaan Metode Index Card Match dengan Pemahaman Mater Fiqih di MTs Nurul Huda Rajekwesi Mayong Jepara*”, Skripsi, STAIN Kudus, 2016.

bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara meragakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Penerapan metode ini akan mampu memberikan pengalaman yang kongkrit dan mampu menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini siswa dituntut untuk mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan baik terhadap teman yang lain untuk mendemonstrasikan suatu materi pelajaran. Siswa dilatih untuk mendapatkan keterampilan sosial sehingga diharapkan nantinya siswa tidak canggung menghadapi situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari, sehingga keterampilan sosial siswa akan dapat ditingkatkan.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan pada skema berikut :

Gambar 1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan memberikan tujuan dengan tegas, maka perlu adanya hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik

dengan data. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.¹⁰⁹

Pengajuan hipotesis yang digunakan adalah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang dimulai dengan perancangan skenario dan waktu pelaksanaan serta instrumen tes. Berdasarkan kerangka berfikir di atas. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : adanya pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman materi PAI

Ho : tidak adanya pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman materi PAI

Hipotesa yang peneliti ajukan pada penelitian ini adalah “Ada hubungan yang signifikan antara penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman materi PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Mijen Tahun Ajaran 2018/2019.

¹⁰⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung : Alfabeta, 2015, 96.