

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Pustaka

1. Pengertian Metode

Pengertian Metode, Metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan suatu pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.⁵

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode adalah cara mengajar,⁶ yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Abdul Majid, Metode Secara harfiah berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata “mefha” yang artinya melalui, “hodos” yang artinya jalan atau cara, Metode proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Berbagai pendekatan harus dijabarkan ke dalam metode pembelajaran PAI yang bersifat prosedural. “Bagi segala sesuatu itu ada metodenya, dan metode masuk surga adalah ilmu” (HR. Dailami).⁷ Jadi kata umum atau luas metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar dan mengajar.

Metode mengajar adalah bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar. Strategi

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2011, cet 17, hlm. 198.

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, PT Gramedia Pustaka Utama.

⁷ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), cet. 7, hlm. 136.

belajar mengajar merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan belajar.⁸ Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.⁹ Metode pembelajaran yaitu cara guru menyampaikan materi pelajaran, seperti metode ceramah, Tanya jawab, diskusi, pemecahan masalah, dan sebagainya. kriteria yang digunakan antara lain: kesesuaiannya dengan kompetensi dasar dan hasil belajar, kesesuaiannya dengan kondisi kelas/sekolah, kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru dalam menggunakan metode, dan waktu yang tersedia.¹⁰ Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian system pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.¹¹ Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara untuk menyampaikan tujuan dalam pembelajaran. Metode juga sebagai cara yang dilakukan seseorang untuk

⁸ J.J, Hasibun dan Moedjono, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya, 2004 cet.10. hlm. 3.

⁹ Suyono & Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 19.

¹⁰ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 24.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana 2011, hlm. 146.

mengimplementasikan rencana yang sudah disiapkan dalam bentuk kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin baik metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, semakin baik pula hasil belajar yang akan dicapai. Berkenaan dengan metode, al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125 telah memberikan petunjuk mengenai metode pendidikan secara umum, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْ لَهُم بِآيَاتِي
 هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (semua manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan debatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”¹²

Jadi dapat disimpulkan dari ayat diatas bahwa penggunaan pembelajaran dengan cara-cara yang baik dapat menghasilkan tujuan yang baik pula.

2. Metode *Manhaj Daramaan* (Sosiodrama, Dramatisasi)

a. Pengertian Metode *Manhaj Daramaan* (Sosiodrama, Dramatisasi)

Manhaj Daramaan berasal dari bahasa arab yang artinya Metode Drama, atau istilah lainnya dari metode drama yaitu sosiodrama dan dramatisasi. Sosiodrama adalah sandiwara, teater¹³ atau model pembelajaran bermain peran untuk

¹² Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 125, *Al-Qur'anul Karim Terjemahan per Kata*, Departemen Agama RI, Bandung. 2007.

¹³ Eko Endarmoko, PT Gramedia Utama Jakarta.

memecahkan masalah-maalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, mengapa dikatakan model pembelajaran sosial? Karena pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori model ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model dalam kategori ini difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat.¹⁴

Model ini, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa siswa mengeks-presikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel. Jika diartikan secara harfiah, sosiodrama terdiri dari dua kata, yaitu sosio yang artinya masyarakat dan drama artinya keadaan seseorang atau suatu kejadian dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan clash atau benturan antara dua orang atau lebih. Metode sosiodrama adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku didalam hubungan sosial dengan tujuan memberi pemahaman dan penghayatan serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.¹⁵ Sosiodrama adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Metode Sosiodrama dapat memberikan penghayatan yang lebih luas kepada siswa terhadap materi

¹⁴ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta, Bumi Aksara, 2012, hlm 25.

¹⁵ Roestiyah N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara Jakarta. 1985, hlm. 90.

pelajaran. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antar manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.¹⁶ Sosiodrama dan bermain peran cocok digunakan bila mana: 1) Sosiodrama adalah model pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, mengapa dikatakan model pembelajaran sosial? Karena pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori model ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model dalam kategori ini difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat.

b. Kelebihan *Manhaj Daramaan* (Sosiodrama, Dramatisasi)

Beberapa kelebihan dari metode sosiodrama, yaitu :¹⁷

- 1) Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Mengembangkan kreativitas siswa, karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Memupuk keberanian dan percaya diri siswa.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana 2011, hlm. 160.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana 2011, hlm. 160.

- 4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik.
- 5) Dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

c. Kelemahan *Manhaj Daramaan* (Sosiodrama, Dramatisasi)

Beberapa kelemahan metode sosiodrama yaitu:

- 1) Pengalaman yang diperoleh tidak selalu tepat dengan kenyataan di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik, sering dijadikan alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa.

d. Langkah-langkah dalam bermain *Manhaj Daramaan* (Sosiodrama, Dramatisasi)

Sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- 1) menggali perasaannya
- 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya
- 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan

4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.¹⁸

a) Prosedur pembelajaran Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah, yaitu:

(1) Pemanasan

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

(2) Memilih partisipan

Langkah kedua, memilih permainan (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

(3) Menyiapkan pengamat (observer)

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan.

(4) Menata panggung

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

¹⁸H.Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, cet.3, hlm. 25.

(5) Memainkan peran

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya.

(6) Diskusi dan evaluasi

Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

(7) Memainkan peran ulang

Langkah ketujuh, permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan peran lebih sesuai dengan skenario. Dalam diskusi dan evaluasi pada

(8) Diskusi dan evaluasi kedua, dan

langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

(9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Pada *langkah kesembilan*, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

- b) Aplikasi Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan

perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Maka alasan peneliti memilih metode sosiodrama bermain peran adalah siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan bermain peran sesuai dengan pokok bahasan dan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dramatisasi adalah teknik pengajaran yang menggunakan ekspresi. Pada dramatisasi ini biasanya anak-anak sendiri sebagai pelaku untuk mendramatisasikan segala peristiwa atau keadaan yang berkenaan dengan pelajaran sejarah atau cerita-cerita masa lampau. Dalam dramatisasi ini para siswa aktif dalam permainan atau mereka hanya sebagai penonton atau mendengarkan dengan penuh perhatian. Pengajaran melalui dramatisasi dapat dilakukan dalam bentuk *pageant*, *pantomim*, *tableau*, bermain-main, atau sosio-drama.

Keuntungan-keuntungan yang diperoleh dari dramatisasi ini dalam kegiatan belajar mengajar:

1. Menyalurkan ekspresi anak-anak kedalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.
2. Mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas anak sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pelajaran.
3. Memahami isi cerita, karena mereka ikut memainkan peran di dalamnya.
4. Membantu untuk menghilangkan perasaan malu, rendah diri, keseganan, dan kemurungan pada anak.
5. Memupuk rasa saling membantu dan kerja sama antara satu dengan yang lainnya, juga memupuk perasaan saling mempercayai sesuai dengan kesanggupan masing-masing.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan dramatisasi itu adalah; a) mempersiapkan situasi untuk memulai

drama, b) menjelaskan kepada anak-anak apa yang diharapkan dari hasil dramatisasi yang dilakukan, c) menugaskan untuk memegang peran tertentu kepada anak-anak, e) pelaksanaan drama, dan f) menilai drama tersebut secara bersama-sama antara guru dan siswa.¹⁹

3. Pembelajaran Aktif (Aktive Learning)

a. Pengertian active learning

Strategi *Active learning* adalah strategi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar, dan dari sarana belajar. Metode *Active learning* menurut Ujang Sukanda adalah “cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan siswa, bukan oleh guru, serta menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar siswa sehingga berkeinginan terus untuk belajar selamanya hidupnya, dan tidak bergantung kepada guru atau orang lain apabila mereka mempelajari hal-hal yang baru.”

Strategi *Active learning* merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif, meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik menjadi aktif.

Strategi *Active learning* sukar didefinisikan secara tegas sebab semua cara belajar mengandung unsur keaktifan dari siswa, meskipun dengan kadar keaktifan yang berbeda. Keaktifan dapat muncul dalam berbagai bentuk, tetapi semua

¹⁹M. Basyiruddin Usman, *media pembelajaran*, Jakarta: ciputat pers, 2002, hlm. 106.

itu harus dikembalikan pada satu karakteristik keaktifan dalam rangka *Active learning strategi*, yaitu keterlibatan intelektual, emosional dalam kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan, asimilasi akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap umpan baliknya dalam pembentukan ketrampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

Bertitik tolak dari uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Active learning* adalah salah satu cara atau strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan serta partisipasi siswa dalam setiap kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien.²⁰

4. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses, Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian social, bermacam-macam ketrampilan lain, dan cita-cita. Dengan demikian seseorang dikatakan apabila terjafi interaksi dengan lingkungan.²¹

²⁰ Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011, cet.10, hlm.48.

²¹Ibid, hlm.20.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar yaitu membentuk makna. Makna diciptakan para pembelajar dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Proses belajar adalah proses kontruksi makna yang berlangsung terus menerus, setiap kali berhadapan dengan fenomena atau pengalaman baru diadakan rekonstruksi, baik secara kuat atau lemah. Proses belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih sebagai pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan perkembangan itu sendiri. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui pembelajar konsep-konsep, tujuan-tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.²²

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Hasil belajar merupakan istilah yang

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, cet.18, hlm. 87.

digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²³

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita.

Masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris.

Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.²⁴

1. *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.

²³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 30.

²⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2010), hlm. 22.

- a. Tipe hasil belajar: Pengetahuan Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemah dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, namanama tokoh, nama-nama kota.
- b. Tipe hasil belajar: Pemahaman Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau di dengarnya.
- c. Tipe hasil belajar: Aplikasi Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
- d. Tipe hasil belajar: Analisis Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi undur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.
- e. Tipe hasil belajar: Sintesis Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan.
- f. Tipe hasil belajar: Evaluasi Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat

dari segi tujuan, gahasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil,dll.

2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin,motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.
3. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu: gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

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

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar,

minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan lainlain.

5. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses atau cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²⁵ Pengertian suatu konsep secara etimologis perlu dimiliki seseorang untuk mendapatkan pemahaman yang baik dan pemahaman itu akan membantunya memahami konsep tersebut dari segi terminologis. Sebelum menjelaskan pengertian sejarah kebudayaan islam, ada baiknya terlebih dahulu memahami konsep umum sejarah. Kata sejarah berasal dari bahasa arab, yaitu kata *syajarah* dan *syajara*. *Syajarah* berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang dahan, ranting, daun, bunga, dan buah.

Pengertian etimologis ini mempengaruhi seseorang untuk melihat sejarah secara figurative sebagai pohon yang mempunyai akar yang berfungsi untuk memperkuat berdirinya batang pohon dan sekaligus untuk menyerap air dan makanan yang dibutuhkan demi keberlangsungan pertumbuhan pohon tersebut.

Sebagaimana pohon, sejarah, yang sering dipahami sebagai cerits masa lalu, mempunyai akar yang menjadi asal muasal peristiwa atau sumber kejadian yang begitu penting sampai dikenang sepanjang waktu. Semua itu tadi adalah definisi sejarah jika dipandang sebagai peristiwa.

Sekarang pengertian sejarah menurut pandangan disiplin ilmu yaitu sebagai sebuah disiplin ilmu yangh mandiri, sejarah menuntut ketekunan dan keahlian orang yang mempelajari dan mengembangkannya. Orang yang tekun dan ahli mempelajari sejarah disebut sejarahwan. Profesi atau ahli ini dalam bahasa Arab disebut *muarrikh*; kata ini merupakan kata jadian dari *tarik* yang berarti tanggal dan karena itu makna *muakrrikh* secara etimologis

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat, Departemen Pendidikan Nasional.

adalah orang yang ahli dalam masalah penanggulangan peristiwa atau kejadiannya. Sedangkan dalam bahasa Inggris, sejarawan identic dengan *historian* yang dari segi bahasa berarti orang yang mengetahui dan bijaksana. Tugas mereka tidak hanya mencatat dan mengumpulkan dan menganalisis fakta-fakta historis secara obyektif semata melainkan juga menemukan makna dari peristiwa bersejarah tersebut untuk perbaikan sejarah masa kini dan mendatang. Ada beberapa karakteristik yang sekaligus menjadi komponen utama sejarah sebagai sebuah disiplin ilmu, 1. Memiliki obyek material 2. Memiliki obyek formal 3. Sistematis, 4. Teoritis, 5. Filosofis.

Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat, kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud. a. Wujud ideal yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan. b. Wujud kelakuan yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. c. Wujud benda yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya. Landasan Kebudayaan Islam adalah Agama. Jadi dalam Islam, tidak seperti masyarakat yang menganut agama, agama bukanlah kebudayaan tetapi dapat melahirkan kebudayaan. Kalau kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia, maka agama Islam adalah wahyu dari Tuhan.

Islam adalah akidah yang langsung berbicara dengan ruh dan akal. Ia mengajak manusia agar mengarahkan ruh dan akalnya serta membersihkan keduanya dari pengaruh-pengaruh negatif dan ulah orang-orang jahiliyah. Sedangkan SKI adalah singkatan dari Sejarah Kebudayaan Islam yang merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan,

pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.²⁶ Pada Prinsipnya pembelajaran sejarah islam, yang tertera pada ayat AlQur'an surat Al-Maidah ayat 27-31 dalam menerapkan metode sosiodrama ini yaitu sebagai berikut yang artinya:

* وَأَتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ ابْنَيْ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقْبِلُ مِنْ
 أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ ^ط قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ
 مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٧﴾ لَئِن بَسَطْتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ
 إِلَيْكَ لِأَقْتُلَنَّكَ إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿٢٨﴾ إِنِّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ
 بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنَ أَصْحَابِ النَّارِ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ ﴿٢٩﴾
 فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الخَاسِرِينَ ﴿٣٠﴾
 فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوَاءَ أَخِيهِ
 قَالَ يَبْئُوتَنِي أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوَاءَ أَخِي
 فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

“Dan diceritakan (Muhammad) yang sebenarnya kepada mereka tentang kisah kedua putra Adam, ketika keduanya mempersembahkan kurban, maka kurban salah seorang dari mereka berdua (Habil) diterima dan dari yang lain (Qabil) tidak diterima. Dia (Qabil) berkata, “Sungguh, aku pastimembunuhmu!” Dia (Habil) berkata, “Sesungguhnya Allah hanya menerima (amal) dari orang yang bertakwa.”

²⁶ Hanafi M., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hlm. 3.

“Sungguh, jika engkau (Qabil) menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Aku takut kepada Allah, Tuhan seluruh alam.”

“Sesungguhnya aku ingin agar engkau kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, maka engkau akan menjadi penghuni neraka dan itulah balasan bagi orang yang zalim.”

“Maka nafsu (Qabil) mendorong untuk membunuh saudaranya, maka jadilah dia termasuk orang yang rugi.”

“Kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya(Qabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Qabil berkata, :Oh, celaka aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” Maka jadilah dia termasuk orang yang menyesal.²⁷

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), banyak sekali kisah-kisah atau permasalahan yang terjadi pada masa lalu/zaman Nabi yang bisa diterapkan pada metode sosidrama yang diperankan kepada siswa untuk melatih siswa agar aktif dalam pembelajaran SKI dan mengajak siswa untuk merasakan dan mengalami peristiwa sejarah pada masa lampau.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebelum mengajukan penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti terlebih dahulu melakukan survey terhadap hasil penelitian yang membahas tentang metode Sosiodrama, yaitu dengan cara membaca dan memahami hasil penelitian yang telah ada di perpustakaan, terutama hasil yang berkaitan dengan tema penelitian

²⁷ Al-Qur'an Surat Al- Maidah Ayat 27-31, *Al-Qur'anul Karim Terjemahan per Kata*, Departemen Agama RI, Bandung. 2007.

ini. Dalam hasil yang Relevan ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa penelitian yang dilakukan terdahulu relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun karya-karya skripsi tersebut adalah:

1. Zuzun Istiqomah NIM: 1112011000043 (mahasiswa jurusan PAI fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) tentang *“PELAKSANAAN METODE SOSIODRAMA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 9 TANGERANG SELATAN”*

Persamaan penelitian tersebut sama-sama menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dan perbedaan penelitian yang dilakukan Zuzun Istiqomah adalah tempat penelitian dan skripsi ini lebih ke penerapannya saja sedangkan peneliti lebih rinci yaitu kepada peningkatan hasil belajar dengan judul *“Implementasi Manhaj Daramaan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII A MTs NU Mashlakul Falah Undaan Kudus”*

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode sosiodrama dalam pembelajaran PAI mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa dengan prosentase 84,6%. Hal ini dapat dilihat dari hasil questioner yang telah dibagikan kepada siswa kelas 8.1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan.

2. Shidiq Anshori 109011000274 (mahasiswa jurusan PAI fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) tentang *“PENGARUH PENERAPAN METODE SOSIODRAMA TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA DI MTS YATAMU PASAWAHAN KABUPATEN CIREBON”*
kesimpulan dari penelitian ini setelah adanya pelaksanaan metode sosiodrama terhadap minat belajar sejarah kebudayaan Islam siswa di mts yatamu pasawahan kabupaten Cirebon yakni

terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, besarnya pengaruh ditunjukkan dengan nilai $R^2 = 0,318$ atau 31,8% sisanya 68,2% adalah pengaruh factor lain.

Persamaan penelitian tersebut menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, dan perbedaan peneliti dengan penelitian ini yaitu tempat penelitian dan juga inti dari penelitian ini yaitu tertuju kepada minat siswa sedangkan peneliti lebih condong ke hasil belajar siswa.

3. Devi Mayasari mahasiswa Universitas Tanjungpura Pontianak dengan jurnal penelitian yang berjudul "*PENGARUH METODE SOSIODRAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V*". Dalam penelitian ini terdapat pengaruh hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 26 Sungai Raya Pontianak Tenggara antara yang diajarkan dengan menerapkan metode sosiodrama dan yang diajarkan dengan metode ekspositori, (4) pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 26 Sungai Raya Pontianak Tenggara, setelah dianalisa dengan menggunakan rumus Effect Size (ES) sebesar 1,121 dengan kategori tinggi.

Untuk persamaan peneliti sama-sama menggunakan metode sosiodrama dan perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu tempat penelitian, mata pelajaran dan tingkat kelas yang diteliti yaitu SD sedangkan peneliti di MTs.

C. Kerangka Berfikir

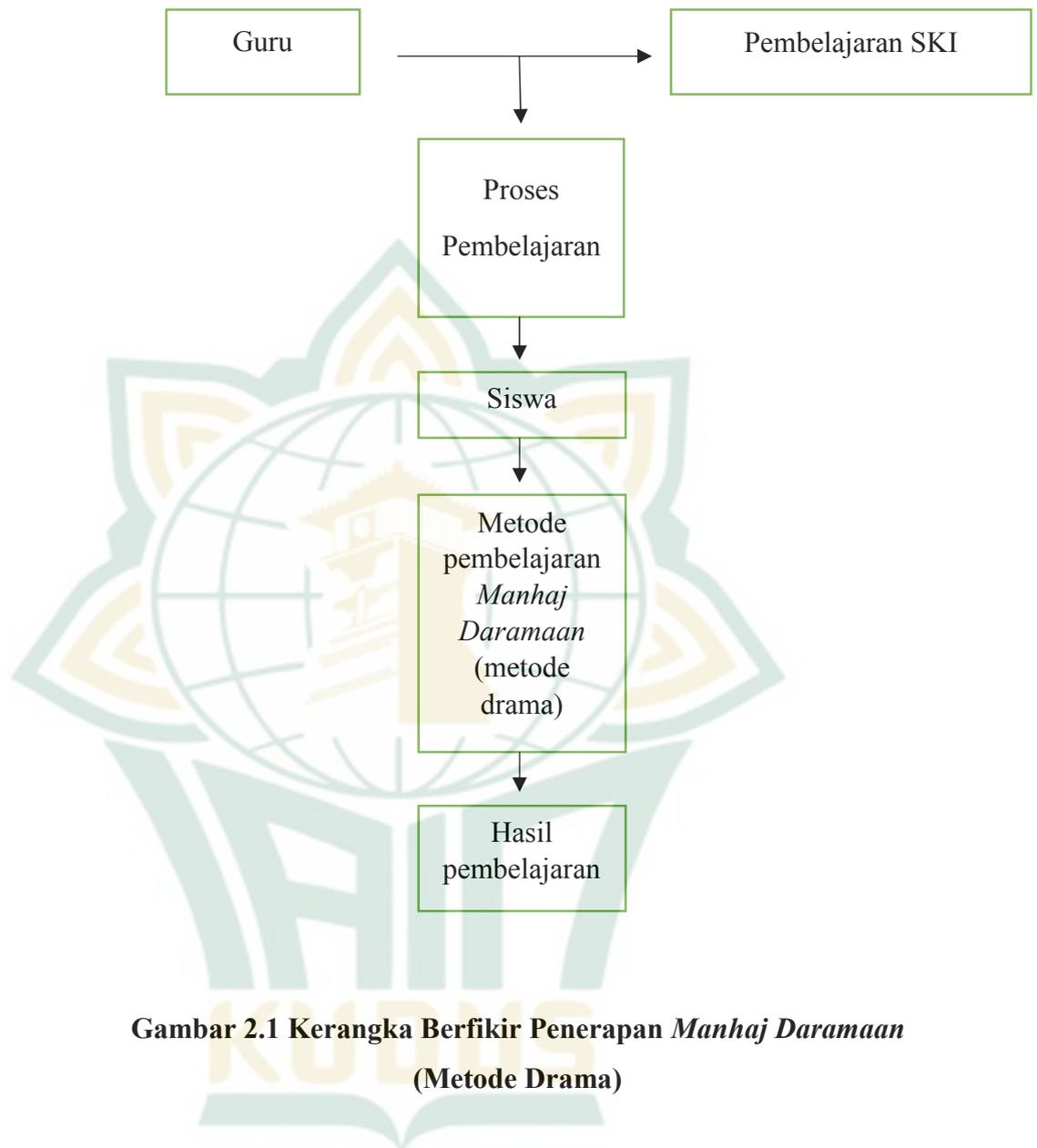
Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut, dengan menerapkan metode *Manhaj Dramaan* (Metode Drama) pada siswa kelas VII A MTs NU Maslakhul Falah Kudus,

maka diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa menerima apa yang telah disampaikan. Kegiatan belajar-mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. dalam pencapaian tujuan tersebut diperlukan metode yang tepat dan menarik bagi siswa. Pembelajaran di MTs NU Maslakhul Falah Kudus dalam menyampaikan materi selama ini masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Metode pembelajaran tersebut sangatlah mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar. Teknik inilah yang menyebabkan siswa merasa bosan dan rendahnya partisipasi dalam proses pembelajaran. Masalah ini dapat diatasi, salah satunya dengan menggunakan metode yang tepat yang membuat siswa merasa menyenangkan belajar sosiologi yaitu dengan menerapkannya metode sosiodrama. Peneliti dalam penelitian ini akan merubah cara belajar dan menerapkan metode sosiodrama tersebut sebagai langkah awal. Dengan metode ini diharapkan dapat menarik para siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan metode ini juga diharapkan mampu untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, karena suatu proses pembelajaran dikatakan baik apabila proses pembelajaran tersebut dapat membangkitkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Secara skematis kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penerapan *Manhaj Daramaan* (Metode Drama)