

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. DESKRIPSI TEORITIS

1. KONSEP PENGEMBANGAN MODUL

a. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul adalah suatu unit pola dan contoh belajar yang menarik perhatian peserta didik, sehingga ia dapat mencontoh, menyerap pelajaran yang sudah dipolakan secara spesifik. Jadi modul bermakna kumpulan satu unit program belajar mengajar terkecil yang secara terinci data dideskripsikan sebagai berikut progr¹ :

- a. Tujuan-tujuan pembelajaran umum yang akan ditunjang pencapaiannya.
- b. Topik yang akan dijadikan pangkal proses pembelajaran
- c. Tujuan-tujuan pembelajaran khusus yang akan dicapai oleh peserta didik.
- d. Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan
- e. Kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih luas

¹ Ramayulis, *Metologi Pendidikan Agama Islam*, cet-7,2012, Jakarta : Kalam Mulia, h.183

- f. Peranan pendidik dalam proses pembelajaran
- g. Alat-alat dan sumber yang akan dicapai
- h. Kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati peserta didik secara berurutan
- i. Lembaran-lembaran kerja yang harus diisi oleh peserta didik

Program evaluasi yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses pembelajaran.

Modul dapat dirumuskan sebagai suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas².

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya³.

² Nasution, S. 2013, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, cet-16, Jakarta : Bumi Aksara, h. 205

³ Zainal Arifin. 2013, *Evaluasi Pembelajaran*, cet-5, Bandung : Remaja Rodaskarya, h.10

Dengan adanya modul pembelajaran, menurut Russel dalam Made Wena, sistem pembelajaran modul akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif dan relevan. Pendapat tersebut dikemukakan pula oleh Sudjoko, 1989 dalam Made Wena Dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional cenderung bersifat klasikal dan dilaksanakan dengan tatap muka, pembelajaran modul ternyata memiliki keunggulan atau kelebihan⁴.

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam menggali dan mempelajari suatu materi pelajaran atau sub materi pelajaran. Sebagai bahan ajar, modul sangat mudah untuk dipelajari oleh peserta didik, karena isi modul sudah merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

⁴ Made Wena. 2011, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, cet-6, Jakarta : Bumi Aksara, h. 230

b. Modul yang dikembangkan

Pembelajaran dipahami sebagai upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi peserta didik sehingga memperoleh tujuan yang dipelajari.⁵

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana Pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁶

⁵ Muhamad Yaumi, Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran, Jakarta, Kencana :2013

⁶ Rusman, Model-model Pembelajaran, Jakarta, Raja Grafindo Persada :2012 :144

c. Langkah penyusunan Modul

Menurut Ramayulis, langkah-langkah penyusunan modul sebagai berikut⁷ :

a. Perumusan Tujuan-Tujuan

Tujuan-tujuan pada suatu modul merupakan spesifikasi yang seharusnya telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia berhasil menyelesaikan modul tersebut, harus dirumuskan terlebih dahulu.

b. Menyusun *Post Test*

Post test disusun dengan tujuan untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil menguasai tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Selain itu *post test* juga berfungsi untuk mengetahui kelemahan-kelemahan peserta didik.

c. Pemilihan Media

Media pendidikan yang dapat membantu penyusunan dan penyajian bahan harus dipilih yang sesuai dengan bahan yang disajikan. Dengan media yang tepat, peserta didik dapat mencapai tujuan yang digariskan.

⁷ Ramayulis, *Metologi Pendidikan Agama Islam*, cet-7,2012, Jakarta : Kalam Mulia, h. 188-189

d. *Try out*

Try out terhadap modul dilakukan untuk mendapat modul yang valid, sesuai sehingga peserta didik dapat mencapai kriteria yang diharapkan sesuai dengan tujuan-tujuan yang dirumuskan dalam modul.

e. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas modul.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan modul pada penelitian ini memuat beberapa komponen, diantaranya :

- 1) Pendahuluan, berisi deskripsi umum, seperti materi tentang jujur, keterampilan dan sikap yang akan dicapai setelah belajar, termasuk kemampuan awal yang harus dimiliki untuk mempelajari modul Pendidikan Agama Islam materi jujur.
- 2) Tujuan pembelajaran, peserta didik dapat meneladani karakter atau akhlak kejujuran.
- 3) Tes awal, peserta didik diberikan beberapa pertanyaan tentang pengertian Jujur.

- 4) Pengalaman belajar, yang berisi rincian materi ajar tentang kejujuran, soal-soal latihan, Tes akhir, instrumen yang digunakan dalam tes akhir sama dengan yang digunakan pada tes awal, hanya lebih memfokuskan pada tujuan mempelajari modul PAI materi jujur.
- 5) Sumber belajar, berisi tentang sumber-sumber belajar yang dapat ditelusuri dan digunakan oleh peserta didik selain modul kejujuran.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELAVAN

Belajar menggunakan modul sangat banyak manfaatnya, siswa dapat bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri, pembelajaran dengan modul sangat menghargai perbedaan individu, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, maka pembelajaran semakin efektif dan efisien. Dalam tinjauan pustaka ini, penulis akan mendeskripsikan sekilas beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul tesis. Dalam penelitian pengembangan modul materi jujur pada mata pelajaran pendidikan agama islam ini, penulis berupaya untuk mengembangkan hasil penelitian terdahulu, diantaranya :

Dalam sebuah jurnal hasil penelitian **Siti Fatimah S. Sirate** yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi” Volume VI, Nomor 2, Juli - Desember 2017 ada beberapa hal dari hasil penelitian tersebut, yaitu: 1. Kevalidan modul pembelajaran matematika berbasis keterampilan literasi menunjukkan kriteria sangat valid dengan nilai validitas 3,73, dengan begitu modul pembelajaran matematikaberbasis keterampilan literasi ini pada materi aritmatika sosial memenuhi kriteria kevalidan. 2. Kepraktisan modul pembelajaran menunjukkan kriteria praktis, dengan persentase keterlaksanaan sebesar 94% berdasarkan kriteria keterlaksanaan berada pada kategori sangat baik, rata-rata respon siswa sebesar 3,37 yang dikategorikan baik, serta rata-rata respon guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Gantarangkeke sebesar 3,43 yang dikategorikan sangat baik. Sehingga, dengan memperhatikan keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa serta respon guru, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. 3. Keefektifan modul pembelajaran didasarkan pada hasil posttest literasi matematika menunjukkan persentase ketuntasan mencapai 76,19% yaitu pada kategori baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif⁸

⁸ Sitti Fatimah S. Sirate “Pengembangan Modul Pembelajaran

Hasil penelitian **Septian Kurniawati** dalam sebuah skripsi yang berjudul “Pengaruh respon penggunaan modul kontekstual terhadap minat belajar matematika siswa (Studi Eksperimen Kelas VIII MTs PUI Cikijing Kabupaten Majalengka). Menurut hasil penelitian septian Kurniawati, bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan modul kontekstual terhadap minat belajar matematika siswa, dengan nilai korelasi sebesar 0,56 yang menunjukkan pada kategori sedang. Minat belajar matematika siswa dipengaruhi oleh penggunaan modul kontekstual sebesar 31,36%, sedangkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat tersebut dapat dinyatakan dalam persamaan $\hat{y} = 44,68 + 0,53x$, dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ untuk hasil dari hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,04$ dan $t_{tabel} = 2,0294$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka berdasarkan kriteria uji hipotesis H_a diterima⁹.

Hasil penelitian Erma Yulita yang berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dasar Sains Peserta Didik Kelas IV MI/SD, Berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa, berdasarkan hasil penilaian tim ahli dan respon siswa. Adapun hasil perhitungan modul

Berbasis Keterampilan Literasi”E-Journal Volume VI, Nomor 2, Juli - Desember 2017, diakses 17 Agustus 2020

⁹ Septian Kurniawati, Pengaruh respon penggunaan Modul Kontekstual terhadap minat belajar matematika. Skripsi, diakses pada 17 Agustus 2020

pembelajaran IPA berbasis inkuiri terbimbing yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian ahli materi **sangat baik (SB)** dengan skor 132 dan tingkat persentase keidealan 90,20%. Penilaian ahli media **sangat baik (SB)** dengan skor 107 dan tingkat persentase ideal 93,71%. Penilaian ahli bahasa **sangat baik (SB)** dengan skor 21 dan tingkat persentase 82,5%. Penilaian ahli pembelajaran IPA dan inkuiri terbimbing **sangat baik (SB)** dengan skor 69 dan tingkat persentase keidealan 84,07%. Sedangkan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan **sangat baik (SB)** dengan persentase keidealan sebesar 94,21%. Sedangkan validasi keterampilan proses dasar sains ditentukan berdasarkan hasil *uji paired sample t-test*. Berdasarkan hasil uji tersebut, pada uji coba pertama diperoleh t_{hitung} 0,131 dan t_{tabel} 2,064. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga ditarik kesimpulan bahwa pada uji coba pertama tidak ada peningkatan keterampilan proses dasar sains yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran IPA berbasis inkuiri terbimbing. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan pada uji coba kedua, berdasarkan hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} 3,065 dan t_{tabel} 2,064. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji coba kedua menunjukkan adanya peningkatan keterampilan

proses dasar sains yang signifikan sesudah menggunakan modul pembelajaran IPA berbasis inkuiri terbimbing¹⁰.

Dari ketiga hasil penelitian di atas, persamaan yang terdapat dengan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu tentang modul pembelajaran, namun yang membedakan antara penelitian yang diutarakan di atas dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berkenaan dengan metode pembelajaran, strategi pembelajaran serta jumlah sampel dan lokasi penelitian. Selain itu juga yang membedakan dengan modul yang sudah dikembangkan oleh ketiga peneliti di atas, berkenaan dengan cara belajar atau mempelajari materi jujur dalam sebuah modul dengan menggunakan metode bermain peran yang menceritakan kisah tentang kejujuran suatu tokoh atau orang yang diperankan oleh siswa.

C. KERANGKA BERPIKIR

1. Hakikat Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan agama Islam dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan

¹⁰ Erma Yunita "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dasar Sains Peserta Didik Kelas IV MI/SD", Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016

oleh seseorang atau instansi pendidikan yang memberikan materi mengenai agama islam kepada orang yang ingin mengetahui lebih dalam tentang agama Islam baik dari segi materi akademis maupun dari segi praktik yang dapat dilakukan sehari hari. Setiap orang di dunia ini pastilah memiliki kepercayaan untuk menyembah Tuhan, akan tetapi ada sebagian orang yang memilih untuk tidak menganut agama apapun yang ada di dunia ini, seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan lain sebagainya. Untuk agama Islam sendiri di Indonesia merupakan agama yang dianut oleh mayoritas penduduknya, untuk itu pastilah di instansi pendidikan manapun pasti memberikan pelajaran agama Islam di dalamnya¹¹.

Menurut Hasan Langulung merumuskan pengertian Pendidikan Islam sebagai proses penyiapan generasi muda untuk mengisi peranan,

¹¹ <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-pendidikan-agama-islam/>, diakses tgl.16 Feb 2020, pk1.09.16

memindahkan pengetahuan dan nilai-nilai islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya di akhirat. Azyumardy Azra¹².

Endang Syaifudin Anshori memberikan pengertian yang dikutip oleh Azyumardy Azra

Pendidikan Islam yaitu suatu proses bimbingan (pimpinan, tuntunan, usulan) oleh subjek didik terhadap perkembangan jiwa (pikiran, perasaan, kemauan, intuisi dan lain sebagainya) dan raga objek didik dengan bahan-bahan materi tertentu dan dengan alat perlengkapan yang ada kearah terciptanya pribadi tertentu disertai evaluasi sesuai ajaran islam¹³.

Dalam buku Metodologi Pendidikan Agama Islam; Pendidikan dasar dalam PP Nomor 28 Bab II pasal 3 dinyatakan : Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan

¹² Azra Azyumardi, *Esei-Esei Intelektual Muslim & Pendidikan Islam* : PT Logos Wacana Ilmu, Jakarta, 1999, h.5

¹³ Azra Azyumardi, *Esei-Esei Intelektual Muslim & Pendidikan Islam* : PT Logos Wacana Ilmu, Jakarta, 1999, h.6

anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah

Ditinjau dari sifat pendidikan dalam Al-Qur'an diungkapkan bahwa ilmu pengetahuan dan Al-Qur'an merupakan dua aspek kebenaran yang sama, dan tidak ada pertentangan antara keduanya. Wahyu pertama Al-Qur'an yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw adalah agar menuntut ilmu pengetahuan umat manusia. Sebagaimana dalam surat al-Alaq ayat (1-5) tentang ilmu pengetahuan. Al-Qur'an juga menganjurkan manusia untuk berdoa semoga Allah SWT menambah ilmu pengetahuan kepadanya.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang secara mendasar menumbuhkembangkan akhlak siswa melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah). Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai suatu mata

pelajaran diberikan pada jenjang SD/MI,SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK, baik yang bersifat kokurikuler maupun ekstrakurikuler. Kompetensi, materi, dan pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dikembangkan melalui pertimbangan kepentingan hidup bersama secara damai dan harmonis (*to live together in peace and harmony*). Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas pada kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Penumbuhan dan pengembangan sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran, pembiasaan,keteladanan, dan pembudayaan untuk mengembangkan karakter siswa lebih lanjut. Sekolah sebagai taman yang menyenangkan untuk tumbuh berkembangnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang menempatkan pengetahuan sebagai perilaku (*behavior*), tidak hanya berupa hafalan atau verbal. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang

keesaan Allah Swt. sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta. Sumber lainnya adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, yang sekaligus merupakan landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia¹⁴.

Ditegaskan dalam al-Qur'an bahwa hanya orang yang berilmu yang dapat lebih tinggi tingkat taqwanya kepada Allah. Sebagaimana dalam surat Fathir ayat 28. karena mereka mengetahui dan memahami tanda-tanda kebesaran dan keagungan Allah, baik yang tertulis dalam al-Qur'an maupun yang terlihat dalam alam semesta.

b. Materi PAI di SMP

Kompetensi yang Diharapkan Setelah Siswa Mempelajari Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Pendidikan Dasar dan Menengah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

¹⁴ Dokumen kurikulum SMP 4 Rangkasbitung

dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan ini kemudian dirumuskan secara khusus dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai berikut:

- a. menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pembinaan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa tentang Agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt; dan
- b. mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam

kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

Kompetensi yang Diharapkan Setelah Siswa Mempelajari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kompetensi yang Diharapkan setelah siswa mempelajari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP/MTs dapat dilihat pada Tabel Peta Kompetensi yang memberikan gambaran umum tentang capaian kompetensi mulai SD/MI sampai dengan SMA/MA/SMK/MAK.

Kerangka Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Kelas VII sd IX mengikuti elemen pengorganisasi kompetensi dasar (KD) yang mengacu pada kompetensi inti (KI). Kompetensi Inti pada kelas VII sd IX adalah sebagai berikut:

Kompetensi Sikap Spiritual, Kompetensi Sikap Sosial, Kompetensi Pengetahuan, dan Kompetensi

Keterampilan secara keseluruhan dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu :

KI 1	:	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI 2	:	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya..
KI 3	:	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	:	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat,) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

c. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran berbentuk interaksi antara dua atau lebih peserta didik tentang satu topic atau situasi . dalam interaksi itu, peserta didik melakukan peran terbuka. Metode ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mmepraktikan pelajaran yang baru saja dipelajarinya dalalm rangka menemukan

kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini memerlukan observasi yang cermat dari pengajar untuk menunjukkan kekurangan setiap peran yang dilakukan peserta didik.¹⁵

D. Pendekatan Model Bermain Peran

1. Definisi Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran

Menurut Yurmaini Maimudin, dkk, dalam ramayulis, Sosio drama berasal dari kata sosio yang artinya masyarakat, dan drama yang artinya keadaan orang atau peristiwa yang dialami orang, sifat dan tingkah lakunya, hubungan seseorang, hubungan seseorang dengan orang lain dan sebagainya¹⁶.

Berikut definisi dan pengertian metode pembelajaran bermain peran dari beberapa sumber buku: “Menurut Santoso (2011), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode Role Playing (bermain

¹⁵ M. Atwi Suparman, *Desain Intuksional Modern*, 2014: 284, erlangga, Jakarta

¹⁶ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012, hal 341

peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu”.

“Menurut Wahab (2009), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran”.

“Menurut Mulyono (2012), role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

“Menurut Yamin (2007), bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikan pelajaran yang baru”.¹⁷

Bermain Peran dan bermain Peranan ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun peragaan. Semuanya dalam bentuk tingkah laku dalam bentuk hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.¹⁸

¹⁷ <https://www.kajianpustaka.com/2019/05/model-pembelajaran-bermain-peran-role-playing.htm>, diakses pada 15 September 2020, pukul 12.28 wib

¹⁸ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012, h.341

2. Modul yang dikembangkan

a. Tujuan Menggunakan Bermain Peran dalam pembelajaran PAI Materi Jujur

Metode Bermain Peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut¹⁹ :

- 1) Memahami perasaan orang lain
- 2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
- 3) Menghargai perasaan orang lain
- 4) Mengambil keputusan dalam kelompok
- 5) Membantu penyesuaian dalam kelompok
- 6) Memperbaiki hubungan social
- 7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap
- 8) Menanggulangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah

¹⁹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012, h. 342-343

b. Kelebihan Bermain Peran

Kelebihan atau keuntungan yang diperoleh dengan melaksanakan metode Bermain Peran, diantaranya :

- 1) Untuk mengajar peserta didik supaya ia biasa menempatkan dirinya dengan orang lain. Dengan Bermain Peran peserta didik diberi tugas memerankan al-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggungjawab terhadap pelaksanannya.
- 2) Pendidik dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik. Guru dapat melihat sejauh mana kemampuan peserta didik ketika memerankan tokoh atau orang melalui karakter yang diperankan.
- 3) Bermain Peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup. Dalam Bermain Peran peserta didik tentunya akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan

dengan kehidupan manusia. Tentu saja dalam pelaksanaannya peserta didik dalam pelaksanaannya akan memecahkan masalah-masalah yang ada hubungannya sesama manusia tersebut.

- 4) Peserta didik akan mengerti sosial psikologis. Bukan saja karena metode ini merupakan metode yang baru, tapi juga dalam metode ini peserta didik dapat menemui bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.
- 5) Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi. Dalam metode ini peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada waktu menyelesaikan drama, dan disamping itu mereka dapat mengembangkan daya fantasi dalam peran yang diinginkan²⁰.

²⁰ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012, hal 343-344

c. Kekurangan Bermain Peran

Menurut Ramayulis, terdapat beberapa kelemahan dalam metode Bermain Peran, diantaranya :

- a. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut.

Dalam pelaksanaan metode ini peranan yang diperankan oleh tiap-tiap anak hendaknya betul-betul dilaksanakan seperti apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Perbedaan adat istiadat kebiasaan dalam kehidupan dalam satu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.

Dalam Bermain Peran kadang-kadang perasaan orang lain tersinggung. Oleh sebab itu pendidik hendaklah mengawasi jalannya Bermain Peran tersebut supaya bersifat netral, sehingga tak satupun pihak dalam masyarakat akan tersinggung,

sehingga tujuan dari Bermain Peran di atas dapat tercapai dengan baik.

- c. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.

Dalam Bermain Peran tidak semua peserta didik dapat diikuti sertakan apalagi peserta didik yang tidak mempunyai watak dan bakat tentang hal itu.

- d. Kalau metode ini digunakan untuk tujuan yang tidak layak.

Setiap metode yang di pakai ada suatu tujuan yang harus dicapai terutama sekali tujuan yang berhubungan dengan cara bertingkah laku dalam kehidupan kelompok. Oleh sebab itu jangan dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan yang bertentangan dengan tujuan di atas, seperti mendramakan suatu sifat sadis, balas dendam, dan sebagainya.

- e. Kalau pendidik kurang bijaksana tujuan yang akan dicapai tidak memuaskan.

Untuk mencapai kesuksesan ddalam pelaksanaanya ada langkah –langkah yang harus dituruti oleh peserta didik. Oleh sebab itu pendidik harus memberikan pengertian yang mendalam terhadap anak²¹.

d. Langkah-langkah Bermain Peran

Dalam penyusunan modul yang berbasis Bermain Peran dalam peneliitan ini, penulis merujuk pada pendapat Ramayulis 2012 :345-346, adapun langkah –langkahnya adalah sebagai berikut :

a. Persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan Bermain Peran/peran dan tugas-tugas bagi peran bagi mereka yang tidak ikut berperan atau sebagai penonton.

²¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012, h.344-345

Dalam modul yang dikembangkan ini penulis mempersiapkan masalah yang akan diperankan berupa materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Tema kejujuran. Peserta didik akan memerankan karakter seseorang atau tokoh yang mencerminkan sikap yang jujur, dari sebuah cerita yang telah dipersiapkan oleh penulis.

b. Penentuan pelaku atau pemeran

Setelah mengemukakan tema cerita serta memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran, maka diadakanlah penentuan para pelaku dan menjelaskan bagaimana dan betapa harus memulai melakukan peran.

Dari cerita yang sudah dipersiapkan dalam modul yang dikembangkan oleh penulis, peserta didik menentukan beberapa siswa yang akan diberikan tugas untuk memerankan tokoh dalam cerita yang sudah dipersiapkan.

c. Permainan Bermain Peran

Para pelaku memerankan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing, sampai pada suatu klimaks tertentu akan terjadi perdebatan yang hangat.

d. Diskusi

Permainan dihentikan, para pemeran dipersilahkan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan pendidik yang diikuti oleh semua siswa.

e. Ulangan permainan

Setelah diskusi selesai dilakukan ulangan permainan atau bermain peranan ulangan dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi²².

Seni pemeranan merupakan metode belajar pengalaman (eksperiensial) yang sangat

²² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012, hal , h. 345-346

bermanfaat. Metode ini digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktikkan keterampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian. Namun untuk bisa berhasil dalam melakukan pemeranan, ada baiknya untuk mengetahui terlebih dahulu cara menyusunnya (penulisan naskah) dan mengarahkannya (penataan).

Penyusunan naskah Bermain Peran atau bermain peran sebagaimana diungkapkan oleh Melvin L Siberman ,sebagai berikut:

- 1) Bentuk naskah : siswa bisa diberikan skenario umum dan diminta untuk mengisi sendiri detail-detailnya
- 2) Terarah : siswa bisa diberikan instruksi yang telah tersiapkan yang menyatakan fakta-fakta tentang peran yang mereka mainkan dan cara mereka memperagakannya
- 3) Semi terarah : siswa bisa diberikan informasi latar belakang yang panjang lebar tentang situasi dan karakter yang akan ditampilkan, namun jangan diberitahu cara mengatasi situasinya
- 4) Tayang ulang kehidupan : siswa dapat menggambarkan atau memerankan diri mereka sendiri dalam situasi yang memang pernah dihadapi

- 5) Bacaan drama : siswa bisa diberikan naskah yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk diperagakan dalam pemeranan.
- 6) Serentak : semua siswa bisa dibentuk menjadi pasangan untuk memainkan drama atau orang, trio atau drama tiga orang, dan seterusnya, dan bisa secara serentak memainkan sejumlah peran mereka
- 7) Panggung depan : satu atau beberapa siswa dapat memainkan perannya di depan kelompoknya, dan kelompok yang lain bisa bertugas selaku pengamat.
- 8) Bergilir : para pemain di depan kelompok bisa dirotasi atau digilir, biasanya dengan menginterupsi pemeranan yang sedang berlangsung dan melakukan pergantian untuk satu atau beberapa pemain
- 9) Pemain yang berbeda : lebih dari satu pemain bisa direkrut untuk memainkan peran dalam situasi yang sama secara keseluruhan. Ini memungkinkan kelompok untuk mengamati lebih dari satu gaya pemeranan
- 10) Berulang : peran yang dimainkan bisa dipraktikkan untuk kedua kalinya²³.

Dalam penelitian ini untuk lebih mendalami dan memahami karakter seseorang atau karakter peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah, penulis melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan modul hasil pengembangan penulis yang dengan

²³ Melvin L Sberman, *ActifLearning, 101 cara belajar siswa aktif*, Nuansa, Bandung 2012 : 54-56

metode Bermain Peran. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan dalam masing-masing kelompok ditugaskan untuk memerankan suatu kisah yang menggambarkan tentang kejujuran seseorang.

e. Desain Modul Dengan Metode Bermain Peran

Efektivitas suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana perencanaan yang dilakukan oleh tenaga pengajar. Perancangan sebuah media didasarkan atas kebutuhan (*need*). Salah satu indikator adanya kebutuhan karena didalamnya terdapat kesenjangan. Maksud dari kesenjangan tersebut adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Perencanaan pembelajaran tidak hanya sekadar untuk melengkapi kebutuhan administrasi dan kurikulum, tetapi harus didesain dengan melibatkan komponen komponen desain

instruksional yang menurut Dick dan Carey meliputi tujuan instruksional yang diawali dengan analisis instruksional, analisis peserta didik dan konteks, merumuskan sasaran kinerja, pengembangan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi, dan mengembangkan serta melakukan evaluasi formatif dan sumatif.

Namun, pengembangan bahan ajar yang dilakukan selama ini baru dalam batas pengadaan bahan cetak berupa *hand out*, ringkasan materi, dan materi penyajian dalam bentuk *Powerpoint*. Bahan cetak lain seperti buku dan modul masih sangat terbatas dihasilkan apalagi kalau bahan ajar berupa audiovisual, dan multimedia yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pengembangan modul hanya sekedar mengumpulkan materi yang langsung

diajarkan kepada peserta didik tanpa melakukan analisis kebutuhan dari berbagai proses yang sistematis. Proses penyusunan seperti ini tidak dapat menjangkau kebutuhan peserta didik yang sesungguhnya, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan cenderung tidak dapat menarik minat peserta didik. Begitu pula, pembelajaran yang hanya mengandalkan *handout* dan ringkasan materi memang dapat memberikan ringkasan pelajaran yang bisa disampaikan dalam waktu singkat dan dapat dipahami lebih cepat. Tetapi, akibatnya peserta didik hanya dapat memahami secara sederhana aplikasi pembelajaran yang bersifat dangkal. Sedangkan, secara konseptual, teori-teori, postulat, dan rumus-rumus yang membangun pemahaman secara mendalam tidak dapat dijabarkan dengan sistematis dan berkelanjutan.

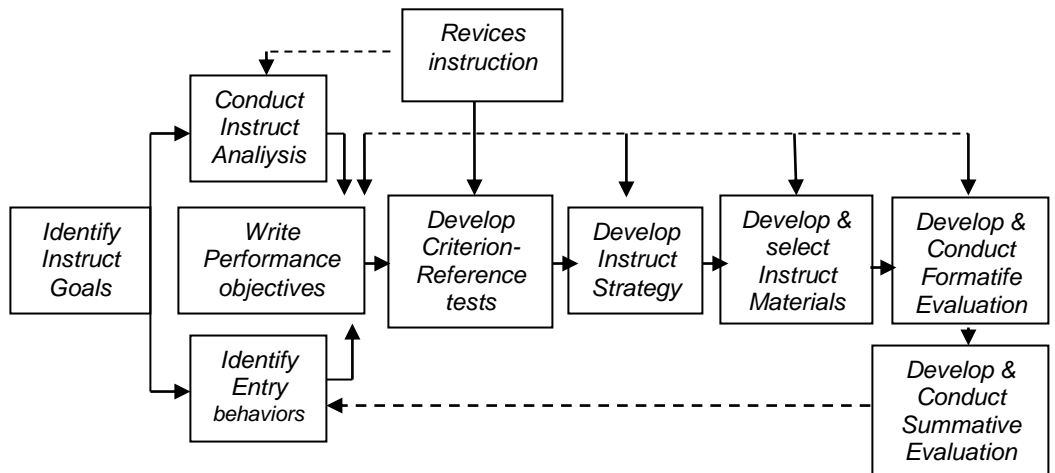
Menurut Dick dan Carey memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan

menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Pada kenyataannya cara kerja yang sistematis inilah dinyatakan sebagai model pendekatan sistem. Dipertegas oleh Dick dan Carey bahwa pendekatan sistem selalu mengacu kepada tahapan umum sistem pengembangan *pembelajaran (Instructional Systems Development /ISD)*. Jika berbicara masalah desain maka masuk ke dalam proses, dan jika menggunakan istilah *instructional design (ID)* mengacu kepada *instructional system development (ISD)* yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. *Instructional desain* inilah payung bidang (Dick & Carey, 2009:3).

Komponen model Dick & Carey dipengaruhi oleh *Condition of Learning* hasil penelitian Robert Gagne yang dipublikasikan pertama kali pada tahun 1965. *Condition of learning* ini berdasarkan asumsi psikologi behavioral, bahwa belajar secara

primer dikontrol penuh oleh kondisi internal seseorang dan buka dari kondisi luar maupun stimulus lain.

Berikut ini model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick & Carey yang terdiri dari 10 langkah seperti penjelasan di bawah ini:



Gambar 1.1 Model rancangan pembelajaran Dick & Carey (2009:1)

a. Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan,

Analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan pembelajaran adalah langkah pertama

yang dilakukan untuk menentukan apa yang anda inginkan setelah siswa melaksanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari serangkaian tujuan pembelajaran yang ditemukan dari analisis kebutuhan, dari kesulitan-kesulitan siswa dalam praktek pembelajaran, dari analisis yang dilakukan oleh orang-orang yang bekerja dalam bidang, atau beberapa keperluan untuk pembelajaran yang aktual.

b. Melakukan analisis Pembelajaran,

Setelah mengidentifikasi tujuan-tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Langkah terakhir dalam proses analisis tujuan pembelajaran adalah menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang disebut sebagai

entry behavior (perilaku awal/masukan) yang diperlukan oleh siswa untuk memulai pembelajaran.

a. Menganalisis siswa dan lingkungannya,

Analisis paralel terhadap siswa dan konteks dimana mereka belajar, dan konteks apa tempat mereka menggunakan hasil pembelajaran. Keterampilan-keterampilan siswa yang ada saat ini, yang lebih disukai, dan sikap-sikap ditentukan berdasarkan karakteristik atau setting pembelajaran dan setting lingkungan tempat keterampilan diterapkan. Langkah ini adalah langkah awal yang penting dalam strategi pembelajaran.

b. Merumuskan tujuan khusus,

Menuliskan tujuan unjuk kerja (tujuan pembelajaran). Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran dan

pernyataan tentang perilaku awal, catatlah pernyataan khusus tentang apa yang dapat dilakukan oleh siswa setelah mereka menerima pembelajaran. Pernyataan-pernyataan tersebut diperoleh dari analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran dimaksudkan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang dipelajari, kondisi pencapaian unjuk kerja, dan kriteria pencapaian unjuk kerja.

c. Mengembangkan instrumen penilaian,

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang tertulis, kembangkan produk evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa melakukan tujuan pembelajaran. Penekanan utama berada pada hubungan perilaku yang tergambar dalam tujuan pembelajaran dengan untuk apa melakukan penilaian.

d. Mengembangkan strategi pembelajaran,

Strategi pembelajaran meliputi; kegiatan pra-pembelajaran (*pre-activity*), penyajian informasi, praktek dan umpan balik (*practice and feedback*, pengetesan (*testing*), dan mengikuti kegiatan selanjutnya. Strategi pembelajaran berdasarkan teori dan hasil penelitian, karakteristik media pembelajaran yang digunakan, bahan pembelajaran, dan karakteristik siswa yang menerima pembelajaran. Prinsip-prinsip inilah yang digunakan untuk memilih materi strategi pembelajaran yang interaktif.

e. Mengembangkan materi pembelajaran,

Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, produk pengembangan ini meliputi petunjuk untuk siswa, materi pembelajaran, dan soal-soal.

Materi pembelajaran meliputi: petunjuk untuk tutor, modul untuk siswa, transparansi OHP, video-tapes, format multimedia, dan web untuk pembelajaran jarak jauh. Pengembangan materi pembelajaran tergantung kepada tipe pembelajaran, materi yang relevan, dan sumber belajar yang ada disekitar perancang.

f. Merancang & Mengembangkan

Evaluasi Formatif,

Dalam merancang dan mengembangkan evaluasi formative yang dihasilkan adalah instrumen atau angket penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data-data yang diperoleh tersebut sebagai pertimbangan dalam merevisi pengembangan pembelajaran ataupun produk bahan ajar.

Ada tiga tipe evaluasi formatif : uji perorangan (*one-to-one*), uji kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field evaluation*)

g. Merevisi Pembelajaran,

Data yang diperoleh dari evaluasi formative dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan. Bukan hanya untuk ini, singkatnya hasil evaluasi ini digunakan untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

h. Mengembangkan evaluasi sumatif.

Tahap Mengidentifikasi	Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum Melakukan analisis instruksional Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik
Tahap Mengembangkan	Menulis tujuan instruksional khusus Menulis tes acuan patokan Menyusun strategi instruksional Mengembangkan bahan instruksional
Tahap Mengevaluasi dan Merevisi	Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif yang termasuk di dalamnya kegiatan merevisi

Dalam penelitian pengembangan yang peneliti lakukan dengan menggunakan model dick and carey yang berjumlah 10 tahapan, peneliti meringkas tahapan desain model pengembangan menjadi 3 bagian, dan masing masing bagian memiliki tahap yang berbeda, sebagaimana pada tabel