

Implementasi Metode Sociodrama Dengan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Adab Makan dan Minum

Nur'aida

Guru Muda PAI SDN 16 Nipah Panjang

Abstrak

Dalam upaya mewujudkan pengajaran yang mendidik, perlu pula dikemukakan bahwa setiap keputusan dan tindakan guru dalam rangka kegiatan belajar mengajar akan membawa berbagai dampak atau efek kepada siswa, baik efek intruksional maupun langsung dari bahan ajaran yang menjadi isi pesan dari belajar mengajar. Pemilihan kegiatan belajar mengajar yang tepat, baik ditinjau dari efek intruksional maupun efek pengiring, akan memberikan pengalaman belajar siswa yang efisien dan efektif untuk mewujudkan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya.

Hal ini dapat dilaksanakan dilaksanakan secara konsisten apabila guru memiliki wawasan kependidikan yang mantap dan menguagai pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif penerapan ini akan memberikan peranan dan tanggung jawab yang seimbang antara guru dan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci : Implementasi Metode Sociodrama, Bermain Peran dan Hasil Belajar

I. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai arti memelihara dan member latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Selanjutnya, pengertian "pendidikan" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Dalam Undang-Undang RI No. 2 Tahun 1989 Ayat I Pasal I menyatakan bahwa: Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai pihak, khususnya keluarga, sekolah dan masyarakat. Perlu pula dikemukakan bahwa pelaksanaan pendidikan dilakukan melalui tiga kegiatan yakni membimbing, mengajar dan melatih.

Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Menurut Tradif, 1987 dalam buku Muhibbin Syah dalam pengertian yang luas dan representatif mewakili/mencerminkan segala segi, pendidikan ialah ... *the total process of developing human abilities and behavior, drawing on almost all life's experiences*. (Seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga proses penggunaan hampir seluruh pengalaman kehidupan). (Muhibbin, 2007:77)

Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik bagi peranannya dalam masyarakat dimasa datang. Usaha tersebut dilaksanakan melalui aktivitas pembelajaran, bimbingan dan pelatihan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni standar kompetensi yang harus dimiliki siswa, guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan di lapangan sangat menentukan keberhasilannya. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa diikuti oleh kemampuan guru mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pendidikan, maka kurikulum itu tidak akan memiliki makna.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dipilih oleh guru harus relevan dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Di dalam proses belajar mengajar menuntut guru dan siswa bersikap toleran, menjunjung tinggi prinsip kebersamaan serta berfikir terbuka. Dengan demikian guru dan siswa bersama-sama menggali kompetensinya masing-masing dengan optimal.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek dari proses pendidikan, karena itu harus di desain dengan sedemikian rupa melalui perencanaan yang sistematis dan inovatif. Ketika berbicara dengan pembelajaran dapat di wujudkan manakala guru mempunyai sejumlah kompetensi.

Dalam upaya mewujudkan pengajaran yang mendidik, perlu pula dikemukakan bahwa setiap keputusan dan tindakan guru dalam rangka kegiatan belajar mengajar akan membawa berbagai dampak atau efek kepada siswa, baik efek intruksional maupun langsung dari bahan ajaran yang menjadi isi pesan dari belajar mengajar. Pemilihan kegiatan belajar mengajar yang tepat, baik ditinjau dari efek intruksional maupun efek pengiring, akan memberikan pengalaman belajar siswa yang efisien dan efektif untuk mewujudkan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini dapat dilaksanakan dilaksanakan secara konsisten apabila guru memiliki wawasan kependidikan yang mantap dan menguasai pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif penerapan ini akan memberikan peranan dan tanggung jawab yang seimbang antara guru dan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar.

Fenomena yang terjadi di SDN 16/X Nipah Panjanh khususnya pada Kelas V mengalami sedikit kendala pada hasil belajar dalam mata pelajaran PAI dikarenakan sulitnya siswa dalam memahami tentang adab makan dan minum yang terdapat pada pelajaran PAI. Mata pelajaran PAI sering dikeluhkan oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit, jika keadaan ini dibiarkan terus menerus dalam waktu yang panjang tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa baik pelajaran PAI maupun pada pelajaran lainnya.

Selama ini guru hanya menggunakan metode bercerita untuk menyampaikan pembelajaran PAI. Evaluasi yang diberikan kepada siswa hanya saat ulangan harian yang dilaksanakan ketika habis materi dalam satu bab.

Jauh dengan harapan dan tujuan yang diharapkan oleh sekolah yakni siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PAI itulah guru memberikan wewenang kepada peneliti untuk melakukan tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peran siswa dan guru haruslah seimbang dan bisa memberikan timbal balik untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Tidak hanya guru yang harus aktif dalam pembelajaran, namun siswa pun

harus diikuti sertakan keaktifannya. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan berjalan optimal.

Untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar tersebut guru harus kreatif untuk bisa mencari dan menggunakan metode apa yang cocok untuk digunakan dalam penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus selalu memperhatikan aktifitas siswa agar tidak ada siswa yang pasif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Keaktifan peserta didik tercermin dari partisipasi/respon mereka baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, menanggapi permasalahan maupun materi yang diajarkan.

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan belajar aktif adalah dengan memberikan tugas belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil peserta didik dan keragaman pendapat, pengetahuan, serta keterampilan mereka akan membantu menjadikan belajar bersama sebagai bagian berharga dari iklim belajar di kelas.

Untuk mencapai proses belajar mengajar yang terarah dan efektif diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran sosiodrama. Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan adab makan dan minum. Metode Sosiodrama bermain peran diharapkan siswa mampu memahami dan mencapai hasil belajar yang di harapkan. Pemilihan Metode Sosiodrama bermain peran yang akan membantu siswa dan guru dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai, metode Sosiodrama bermain peran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas.

Sehubungan dengan latar belakang tersebut maka penulis mencoba mengangkat penelitian tindakan kelas ini, bagaimana menerapkan metode sosiodrama untuk meningkatkan hasil belajar dalam memahami materi pelajaran PAI dalam metode Sosiodrama siswa Kelas V SDN 16 Nipah Panjang.

II. Pembahasan

1. 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.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode adalah cara mengajar, yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus di lalui untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Pupuh Fathurrahman dan M. Sobry Sutikno Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

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 kedalam metode pembelajaran PAI yang bersifat prosedural. “*Bagi segala sesuatu itu ada metodenya, dan metode masuk surga adalah ilmu*” (HR. Dailami)⁹. 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 belajar mengajar merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan belajar.

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.

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.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai 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.

2. Metode Sosiodrama

a. Pengertian Metode Sosiodrama

Sosiodrama adalah sandiwara, teater atau model pembelajaran bermain peran untuk 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.

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.

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 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.

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. (Hamzah B. Uno), model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis.
- 2) Pelajaran tersebut dimaksudkan untuk melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis.
- 3) Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberikan kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya.

b. Kelebihan Sosiodrama

Beberapa kelebihan dari metode sosiodrama, yaitu :

- 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.
- 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 Metode Sosiodrama

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 Sosiodrama

Sosiodrama (Bermain peran) 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.

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
- (2) Memilih partisipan
- (3) Menyiapkan pengamat (observer)
- (4) Menata panggung
- (5) Memainkan peran
- (6) Diskusi dan evaluasi
- (7) Memainkan peran ulang
- (8) Diskusi dan evaluasi kedua, dan
- (9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

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

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

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

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun

demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan 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.

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

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

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.

e. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif adalah seseorang yang kecenderungannya selalu tertuju pada ekseperimentasi aktif dan tidak menyukai observasi reflektif yang menjadi idola pembelajaran reflektif. Pembelajaran aktif akan belajar lebih baik dalam situasi-situasi yang membuat ia mampu untuk melakukan sesuatu secara fisik.

Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Sering kali, peserta didik tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berpikir keras. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif (mampu menangkap). Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

Pembelajaran aktif atas informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau proses bertanya. Siswa dikondisikan dalam sikap mencari (aktif) bukan sekedar menerima (reaktif). Dengan kata lain, mereka

mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada mereka atau pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Mereka mengupayakan pemecahan atas permasalahan yang diajukan oleh guru. Mereka tertrik untuk mendapatkan informasi atau menguasai keterampilan guna menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka. Dan mereka dihadapkan dengan persoalan yang membuat mereka tergerak untuk mengkaji apa yang mereka nilai dan yakini. Semua ini terjadi bila siswa dilibatkan dalam tugas dan kegiatan yang secara halus mendesak mereka untuk berfikir, bekerja, dan merasa. Kita dapat membuat jenis-jenis kegiatan ini dengan menggunakan banyak strategi.

3. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar adalah aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajar bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian memungutnya, untuk memperoleh pengetahuan.

b. 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 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.³²

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.

- 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.
- 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 (PAIII) 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 lain- lain.

4. Adab Makan dan Minum

Seluruh manusia membutuhkan makan dan minum. Bagi orang Islam, makan dan minum tidak hanya berfungsi untuk mempertahankan fisik, namun juga mendukung kepentingan ibadah sehingga dengan makan, kita dapat bertahan dalam menjalankan ibadah. Dalam hal makan dan minum, Islam telah memberikan teladan yang baik. Adab dan tatakrama ketika makan dan minum telah diajarkan oleh Allah swt.

Adab Makan

Beberapa adab makan yang perlu diperhatikan sbb.

Sebelum makan, kita hendaklah mencuci tangan terlebih dahulu.

1. Membaca basmalah sebelum makan dan hamdalah sesudah makan

إِذَا أَكَلَ أَحَدُكُمْ فَلْيَذْكُرِ اسْمَ اللَّهِ تَعَالَى فَإِنْ نَسِيَ أَنْ يَذْكُرَ اسْمَ اللَّهِ تَعَالَى فِي أَوَّلِهِ فَلْيَقُلْ بِسْمِ اللَّهِ أَوَّلَهُ وَأَجْرُهُ رَوَاهُ أَبُو دَاوُدَ عَنْ عَائِشَةَ

Apabila salah seorang di antara kamu akan makan, hendaklah membaca, Basmalah. Apabila ia lupa pada permulaan makan, hendaklah membaca, Bismillahi awwalahu wa akhirahu (H.R Abu Dawud dari Aisyah no. 3275)

2. Makan dengan tangan kanan

سَمَّ اللَّهُ وَكُلَّ بِيَمِينِكَ وَكُلَّ مِمَّا بِيَمِينِكَ (متفق عليه عن عمر بن أبي سلمة)

Bacalah basmalah (jika akan makan /minum), makanlah dengan tangan kananmu, dan ambillah makanan yang terdekat. (H.R. Bukhari no. 4957 dan Muslim no 3767 dari Umar bin Abu Salamah)

3. Mengambil makanan yang terdekat.

4. Makan tidak berlebihan.

5. Makan tidak boleh sambil berdiri, berjalan maupun tengkurap, tetapi harus sambil duduk.

لَا يَشْرَبَنَّ أَحَدٌ مِنْكُمْ قَائِمًا فَمَنْ نَسِيَ فَلْيَسْتَقِمْ (رواه مسلم عن أبي هريرة)

Janganlah ada salah seorang di antara kamu yang minum sambil berdiri. Barang siapa lupa, hendaklah menumpahkan apa yang diminumnya. (H.R. Muslim dari Abu Hurairah no. 375)

6. Makan mulai dari pinggir jangan di tengah

الْبِرْكَةُ تَنْزِيلٌ وَسَطُ الطَّعَامِ فَكُلُوا مِنْ حَاقِنِّيهِ وَلَا تَأْكُلُوا مِنْ وَسْطِهِ (رواه الترمذی عن ابن عباس)

Berkah itu turun dair tengah-tengah makanan. Oleh karena itu, makanlah dari pinggirnya dan janganlah makan langsung mengambil dari tengah-tengah makanan itu. (H.R. At-Tirmizi dari Ibnu Abbas no 1727)

7. Menghabiskan makanan

8. Jangan mencela makanan

9. Mempersilakan kepada yang lebih tua

10. Dilarang makan berlebih-lebihan, perut dibagi dengan sepertiga makanan, sepertiga minuman dan sepertiga udara.

مَا مَلَأَ آدَمِيٌّ وَعَاءً شَرًّا مِنْ بَطْنٍ بِحَسْبِ ابْنِ آدَمَ أَكْلَاتُ يَقِيمُنْ صُلْبَهُ فَإِنْ كَانَ لَا مَخَالَهَ فَتُلْتُ لِطَعَامِهِ وَتُلْتُ لِشَرَابِهِ وَتُلْتُ لِنَفْسِهِ (رواه الترمذی عن مقدم بن معدي كرب)

Tidak ada yang lebih jahat daripada orang yang memadati perutnya dengan makanan untuk menguatkan badannya. Jika perlu ia makan, hendaklah perutnya diisi sepertiga makanan, seperti air (minuman), dan sepertiga lagi untuk udara (bernapas). H.R. At-Tirmiz dari Miqdam bin Ma'di Karib no. 2302)

Adab Minum

1. Memulai dengan bacaan basmalah

2. Menggunakan tangan kanan

3. Meminum sesuai dengan aturan kesehatan
4. Minum sambil duduk
5. Jangan minum seperti unta

لَا تَشْرَبُوا وَاحِدًا كَشَرْبِ الْبَعِيرِ وَلَكِنْ اشْرَبُوا مَتْنِي وَثَلَاثَ وَسَمُوا إِذَا أَنْتُمْ شَرِبْتُمْ وَحَمَدُوا إِذَا أَنْتُمْ رَفَعْتُمْ (رواه الترمذی عن ابن عباس)

Janganlah kamu minum sekaligus seperti minumannya unta, tetapi minumlah dua atau tiga kali. Bacalah basmalah apabila kamu memulai minum dan bacalah hamdalah jika selesai minum. (H.R. Tirmizi dari Ibnu Abbas no. 1807)

6. Jangan bernafas di dalam gelas ketika minum

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نَهَى أَنْ يَنْتَفَسَ فِي الْإِنَاءِ (رواه مسلم عن أبي قتادة)

Bahwa nabi *Muhamamd saw.* Melarang bernafas di tempat air minumannya. (H.R. Muslim dari Abu Qatadah no. 394)

7. Jangan mencela minuman
8. Menghabiskan minuman yang kita minum.

Rasulullah saw. bersabda

إِذَا سَقَطَتْ لُفْمَةُ أَحَدِكُمْ فَلْيَمِطْ عَنْهَا الْأَدَى وَلَا يَدْعُهَا لِلشَّيْطَانِ (رواه مسلم)

Jika sesuap makanan kalian jatuh hendaklah ia mengambilnya, membuang kotoran darinya, kemudian memakan sesuap makanan tersebut, serta tidak membiarkannya untuk dimakan setan. (HR. Muslim 3795)

III. Kesimpulan

Dari uraian diatas dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut; 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 srategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (PAIII) 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 lain- lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Terjemah, *Darus Sunnah Al-kamil*
- Al-Khurbuthly, Ali Husni, *Peradaban Islam Konteporer*, Jakarta: Granada Nadia, cetakan Tahun 1977.
- Anshori, Shidiq. *Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa di MTS Yatamu Pasawahan Kabupaten Cirebon*, Skripsi S1UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arifin, Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya. 2009. Badriyatim, *Sejarah Peradaban Islam*, Jakarta Sejarah Peradaban Islam, Jakarta: Gafindo, Jakarta persada Islam, Jakarta: GrafindoPersada.
- Fathurrohman, Pupuh dan M.Sobry sutikno, *Strategi Belajar Mengajar melalui penanaman konsep umum dan konsep islami*, Bandung:Refika Aditama, 2009.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: BumiAksara. 2011
- Hubbudin, Ahmad, *Analisis Pencapaian Tujuan Pembelajaran Dalam Perspektif PAIKEM : Implementasi Sosiodrama dalam Pembelajaran PAI*. Skripsi S1UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Indriyani, Dina. *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, Yogyakarta: PT Diva Press. 2011.
- Kunandar, DR. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2013
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011.
- Mel, Silberman. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2007.
- Roestiyah N.K. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara. 1985.
- Sanjaya, H.Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana. 2011.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Penerbit Nuansa. 2012.
- Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Dasar-dasar ilmu , dasar-dasar evaluasi. 2012.
- Sudjana, Nana DR, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Sumber Dokumentasi Arsip SMP N 9 Tanjung Jabung Timur.
- Surawan, Martinus, *kamus kata serapan*, Jakarta:PT remaja Rosdakarya.

Surawan, Martinus, *Kamus Kata Serapan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2001.

Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2012.