

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UUD Nomor 20 Tahun 2003 adalah Pendidikan menurut UUD adalah upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak baik, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan budi pekerti, pikiran, dan fisik anak-anak untuk membantu mereka mencapai kesempurnaan hidup, yaitu mengembangkan anak-anak yang selaras dengan masyarakat dan alam.²

Pendidikan bertujuan membentuk individu utuh, berpengetahuan, berkarakter, dan berkompeten. Keterampilan sosial dan etika menjadi landasan penting bagi siswa untuk berinteraksi harmonis dalam masyarakat, memupuk rasa hormat, empati, dan kerjasama.

Keterampilan sosial diperoleh dari proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman-

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, 8 Juli 2003.

² Nurkholis, *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, (STAIN: Purwokerto, 2013), h. 26.

teman sebaya dan masyarakat sekitar. Seperti yang dijelaskan dalam Al-quran surat Al-hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “ Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti ”. (Q.S. 49: 13)

Berdasarkan ayat tersebut, manusia harus diajarkan cara berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain sejak usia muda. Kemampuan untuk bekerja sama dalam tim sangat krusial karena banyak individu dalam masyarakat bergantung pada kelompok untuk kehidupan mereka.

Secara mendasar, salah satu pelajaran yang berperan penting dalam mendukung aktivitas pembelajaran di bidang pendidikan adalah pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan keterampilan sosial dan etika bagi siswa.

Keterampilan sosial dan etika adalah hal penting yang perlu dimiliki siswa untuk berinteraksi dengan orang lain dan menjalani kehidupan bermasyarakat. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, sedangkan etika adalah cara bersikap yang baik. Hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran, karena keterampilan sosial juga salah satu modal peserta didik untuk dapat berinteraksi,³ dan bersosialisasi

³ Ulum, C, *Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo*, (Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam, 10(2),2018), h.

dengan teman sebaya.⁴ Keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, mendengarkan pandangan atau keluhan orang lain, serta memberikan atau menerima umpan balik seperti kritik atau perilaku yang sesuai dengan standar dan aturan yang ada.⁵

Proses belajar adalah sarana bagi siswa untuk dilatih agar keterampilan sosialnya optimal, melalui pembelajaran anak akan dibimbing oleh guru untuk memiliki akhlak dan berperilaku yang santun, ramah, bertanggung jawab, serta terampil dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Dalam hal ini, etika juga mendukung siswa untuk membangun sikap yang bijak dan jujur. Tidak hanya oleh pengajar, tetapi anak juga dapat dididik secara langsung oleh orang tua. Lingkungan orang tua dan keluarga memegang peranan penting dalam pendidikan moral; jika siswa memiliki keterampilan sosial yang baik, mereka dapat memahami karakter teman-teman mereka, sehingga memudahkan guru untuk membangun aspek komunitas moral seperti saling menghormati, mendukung, dan menjaga satu sama lain.⁶

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan oleh penulis melalui wawancara dengan Guru terkait keterampilan sosial dan etika siswa di Mas Al-Manar menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam

229-254.

⁴ Fahreza, F., & Rahmi, R, *Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat*, (Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2018), h. 5.

⁵ Simarmata, S. W., & Citra, Y, *Kecanduan Internet Terhadap Keterampilan Sosial Di Era Generasi Milenial*. (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, 2020), h. 16-21.

⁶ Maharani, dkk. (2018), *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*, Diakses pada 4 januari 2025 dari: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/23615>.

bekerja sama, kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif, serta kurangnya pemahaman dan penerapan etika yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal mereka, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Sikap individualistis, egoistis, dan malas berkomunikasi yang dimiliki siswa menggambarkan rendahnya nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, para siswa sudah terbiasa menggunakan bahasa kasar dan menunjukkan perilaku yang tidak sopan.

Salah satu penyebab utama dari masalah ini adalah kurangnya pembelajaran yang fokus pada pengembangan keterampilan sosial dan etika di dalam kurikulum pendidikan formal. Guru masih cenderung menerapkan pembelajaran melalui metode ceramah dan diskusi yang menyebabkan siswa merasa bosan, kurang memperhatikan, dan kurang fokus.

Pendidikan yang lebih menekankan pada aspek kognitif dan akademik sering kali mengabaikan pengembangan keterampilan sosial dan etika siswa. Sebagian besar metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah lebih berfokus pada pencapaian hasil akademik, seperti nilai ujian, yang mengarah pada minimnya perhatian terhadap pengembangan karakter dan keterampilan sosial. Padahal, keterampilan sosial dan etika merupakan komponen penting yang mempengaruhi kualitas individu dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Oleh karena itu, penting untuk mencari strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kedua aspek ini secara efektif.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan etika siswa, banyak metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah

metode *role playing* (permainan peran). *Role Playing* adalah Peran Bermain adalah mengarahkan siswa untuk melaksanakan aktivitas memainkan peran tertentu yang ada dalam kehidupan sosial.⁷ *Role playing* merupakan salah satu pendekatan yang memungkinkan siswa untuk memerankan peran tertentu dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata. Melalui teknik ini, siswa tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga dapat berlatih langsung menghadapi situasi sosial dan moral, sehingga dapat mengembangkan empati, pemahaman sosial, dan keterampilan komunikasi yang lebih baik.

Kelebihan-kelebihan yang ada pada metode Role Playing antara lain: siswa dapat memahami, berinisiatif, berkreasi, membagi tugas dengan teman-temannya, serta menumbuhkan kerjasama. Dengan memilih metode Role Playing, diharapkan siswa bisa lebih aktif, kreatif, inovatif, serta dapat menyelesaikan proses belajarnya sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimum).⁸

Dalam konteks ini, *role playing* sebagai strategi pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. Melalui *role playing*, siswa tidak hanya dapat berlatih bagaimana cara berinteraksi dengan baik dalam berbagai situasi, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai-nilai etika yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, implementasi *role playing* sebagai strategi pembelajaran perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk melihat seberapa besar

⁷ Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 133.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 88.

dampaknya terhadap peningkatan keterampilan sosial dan etika siswa di MAS Al-Manar Medan Johor.

Meskipun terdapat sejumlah penelitian yang menunjukkan penggunaan *role playing* dalam konteks pengajaran bahasa atau akademik lainnya, namun sedikit yang meneliti implementasinya untuk meningkatkan keterampilan sosial dan etika siswa, terutama di sekolah-sekolah dengan karakteristik tertentu. Sebagian besar penelitian yang ada cenderung terbatas pada konteks pendidikan formal umum, sedangkan di sekolah berbasis agama, seperti MAS Al-Manar Medan Johor, pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan nilai-nilai agama dan budaya yang ada.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga memperkaya literatur mengenai penerapan *role playing* di sekolah-sekolah Islam di Indonesia. Oleh karena itu, maka peneliti mengambil judul **“Implementasi Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Etika Siswa Di Mas Al-Manar Medan Johor”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran akidah akhlak di MAS Al-Manar Medan Johor?
2. Apa saja bentuk keterampilan sosial dan nilai-nilai etika yang

dikembangkan melalui penerapan metode *role playing* di MAS Al-Manar Medan Johor?

3. Apa saja tantangan dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *role playing* di MAS Al-Manar Medan Johor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran akidah akhlak di MAS Al-Manar Medan Johor.
2. Untuk mengidentifikasi keterampilan sosial dan nilai-nilai etika yang dikembangkan melalui metode *role playing*.
3. Untuk menjelaskan faktor pendukung dan hambatan dalam pelaksanaan metode *role playing* di MAS Al-Manar Medan Johor.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan sosial dan etika siswa. Dengan menerapkan metode *role playing*, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran yang berbasis pada keterampilan sosial dan nilai moral dalam konteks pendidikan di sekolah-sekolah Islam.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, dan menghadapi berbagai situasi sosial dengan percaya diri.

b. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama dalam aspek pengembangan karakter siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pengelola sekolah dalam mengimplementasikan metode yang lebih inovatif dan efektif untuk membentuk siswa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan sosial dan etika yang baik. Ini juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inklusif.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang penerapan *role playing* dalam pendidikan dan memperluas kompetensi dalam bidang penelitian pendidikan.

E. Batasan Istilah

Adapun pembatasan istilah yang terkait dengan judul skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi: Implementasi adalah suatu langkah pelaksanaan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam tindakan praktis yang menghasilkan

dampak positif berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap.⁹

2. *Role Playing: Role playing* Bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengambilan peran dan memberikan pengalaman langsung.¹⁰
3. Keterampilan Sosial: Kemampuan sosial adalah berkomunikasi dengan individu lain dalam lingkungan sosial dengan pendekatan tertentu yang dianggap pantas oleh komunitas. Dalam konteks studi ini, keterampilan sosial yang dimaksud adalah kemampuan siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman-teman sekelas, guru, serta individu lainnya di lingkungan sekolah dan masyarakat.
4. Etika: Etika dalam konteks penelitian ini merujuk pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral dalam perilaku siswa. Etika meliputi sikap dan tindakan yang sesuai dengan norma-norma sosial yang diterima dalam masyarakat, seperti rasa hormat, tanggung jawab, kejujuran, dan sopan santun.

⁹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 173.

¹⁰ R.E Wijayanti, dkk., *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang*, (Jurnal Pendidikan, Volume 5, No. 1. April 2019), h. 55.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **BAB I Pendahuluan:** Bab ini menjelaskan latar belakang perlunya peningkatan keterampilan sosial dan etika siswa melalui strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu rumusan masalah dalam penelitian ini diberikan untuk menunjukkan pertanyaan yang akan diselidiki dalam penelitian ini. Selanjutnya, penulis akan menjelaskan harapan, tujuan, dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis. Terakhir, batasan istilah akan disertakan untuk menjelaskan istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian.
2. **BAB II Kajian Teori:** Bab ini berisi kajian teoritis dan konseptual yang menjadi landasan bagi penelitian. Pembahasan meliputi teori tentang metode *role playing*, keterampilan sosial, dan etika dalam pendidikan Islam. Selain itu, bab ini mengulas hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, merumuskan kerangka berpikir konseptual, serta menunjukkan gap penelitian dan kebaruan (*novelty*) yang menjadi nilai tambah dari penelitian ini.
3. **BAB III Metodologi Penelitian:** Bab ini akan menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penulis akan menjelaskan jenis penelitian yang dilakukan. Desain penelitian juga akan dijelaskan, dengan penjelasan di balik pemilihan desain yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penulis juga akan menjelaskan teknik pengumpulan data yang digunakan, seperti wawancara, atau observasi.

4. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan:** Bab ini menyajikan hasil temuan penelitian berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, baik dari observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Hasil tersebut dianalisis secara mendalam dan dikaitkan dengan teori serta penelitian terdahulu. Pembahasan dalam bab ini diarahkan untuk menjawab setiap rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. **BAB V Penutup:** Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh, serta memberikan saran-saran yang konstruktif bagi guru, siswa, sekolah, maupun peneliti selanjutnya. Selain itu, dijelaskan pula keterbatasan penelitian sebagai refleksi dan peluang untuk penelitian lanjutan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Menurut Mulyono, metode *role playing* atau dikenal juga metode simulasi adalah metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dalam prakteknya siswa biasa memainkan peran seperti seorang tokoh yang menjadi penggambaran materi yang diajarkan.¹

“Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.²

Masitoh dan Laksmi Dewi mengungkapkan bahwa *role playing* (bermain peran) adalah aktivitas dramatisasi sekelompok siswa dalam melakukan kegiatan spesifik yang telah diarahkan oleh pengajar. Simulasi ini berfokus pada tujuan mengingat atau merekonstruksi gambaran masa lalu yang memungkinkan terjadinya peristiwa tersebut di masa depan yang berharga bagi kehidupan saat ini.³

Selanjutnya, Oemar Hamalik menyatakan bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama merupakan sebuah bentuk simulasi yang

¹ Mulyono and Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, (Yogyakarta: Gawe Buku, 2018), h. 33.

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 206.

³ Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), h. 119.

biasanya diterapkan dalam pendidikan sosial serta interaksi antar manusia. Metode ini berkaitan dengan analisis kasus, namun analisis tersebut mencakup individu manusia serta perilaku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk drama. Para siswa terlibat sebagai aktor dalam bentuk permainan peran yang dramatis. Para siswa berperan sebagai karakter tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) sesuai dengan tujuan penerapan teknik tersebut.⁴

Berdasarkan Hamzah B. Uno, bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) dalam konteks sosial dan menyelesaikan dilema dengan dukungan kelompok. Melalui permainan peran, siswa mempelajari penerapan konsep peran, menyadari adanya berbagai peran, serta mempertimbangkan diri mereka dan tingkah laku orang lain.⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, metode *role playing* merupakan metode pembelajaran berbentuk drama yang menampakkan adanya perilaku dari siswa dengan cara meniru situasi dari tokoh-tokoh untuk di perankan dengan sedemikian rupa.

2. Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, ada beberapa langkah-langkah

⁴ Oemar Hamalik, *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta Bumi Aksara 2009), h. 199.

⁵ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), h.65.

yang dilakukan yakni sebagai berikut :⁶

1. Persiapan dan Instruksi

- a. Guru menghadapi situasi/dilema dalam peran yang dimainkan. Situasi-situasi masalah yang ditentukan harus berfungsi sebagai “*sosiodrama*” yang menekankan pada jenis peran, masalah dan keadaan yang akrab, serta signifikansinya bagi siswa. Seluruh keadaan harus diuraikan, termasuk deskripsi mengenai situasi kejadian, orang-orang yang terlibat, dan posisi dasar yang diambil oleh pelaku tertentu.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, murid harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua murid, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan murid, membantu mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau lisan.
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan

⁶ *Op.cit.*, h. 216-217.

mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya.

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut, diskusi dibimbing oleh guru.

3. Evaluasi Bermain Peran

- a. Murid memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari murid, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.

- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

3. Asumsi Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Mulyasa, terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yang meliputi : ⁷

- a. Secara implisit *role playing* atau bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan isi pelajaran “disini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama. Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan

⁷ Mulyono and Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, (Yogyakarta: Gawe Buku, 2018)h. 34-35.

pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran. Sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran keduanya memegang peran yang sangat penting dalam pembelajaran.

- c. Metode *role playing* berasumsi bahwa ide-ide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Metode *role playing* mendorong siswa untuk aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- d. Metode *role playing* berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan, dan keyakinan dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, siswa dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimiliki perlu diubah atau dipertahankan. Tanpa bantuan dari orang lain, para siswa sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya. Ada tiga hal yang

menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode mengajar, yaitu kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

4. Tujuan Role Playing

Tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar menurut Oemar Hamalik di antaranya adalah :⁸

1. Belajar dengan berbuat
2. Belajar melalui peniruan (imitasi)
3. Belajar melalui balikan
4. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan

5. Kelebihan Role Playing

Role playing memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

⁸ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 199.

6. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa secara langsung dengan mudah.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.⁹

6. Kekurangan Role Playing

Ada pula kekurangan dari *role playing*, di antaranya ialah :

1. Metode role playing memerlukan waktu yang relative panjang dan banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan mengalami kegagalan, tidak hanya memberi kesan yang kurang baik, tetapi juga tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan menggunakan metode ini.¹⁰

B. Keterampilan sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Nana Sudjana, keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2014), h. 162.

¹⁰ *Ibid.*, h. 163.

maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Dengan keterampilan sosial siswa akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.¹¹

Keterampilan sosial membawa siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang baik, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 1 :

وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya: *“Dan bertaqwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain dan (periharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu”*. (Q.S An-Nisa: 1).¹²

Ayat diatas mengajarkan manusia untuk membina hubungan dengan orang lain. Manusia ini adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan

¹¹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2010), h. 17.

¹² Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019)

dan saling berinteraksi. Maka disini tersirat makna bahwa manusia dapat menggunakan alat komunikasi untuk berinteraksi dengan sesama manusia sebagaimana yang dijelaskan oleh para pakar psikologi bahwa salah satu cakupan dari keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Dalam buku lain, keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan.¹³

Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai anak yang berada dalam fase perkembangan masa remaja adalah memiliki ketrampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima feedback, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, serta lain sebagainya.¹⁴

Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh anak pada fase tersebut maka ia akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan

13 Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 138.

14 Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h. 65.

sosialnya. Hal ini berarti pula bahwa sang anak tersebut mampu mengembangkan aspek psikososial dengan maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang baik, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidak setujuannya terhadap pengaruh pengaruh negatif dari lingkungan.

2. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial memiliki ciri-ciri sebagai berikut :¹⁵

1. Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.

2. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri

Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.

3. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis

¹⁵ Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B*, (Jakarta: PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, 2013), h. 338.

Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan yang berlaku di sekolah.

4. Penerimaan Teman Sebaya

Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.

5. Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) di mana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan

sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudarasaudaranya.¹⁶

Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dan lain sebagainya hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak.¹⁷

2. Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui 14 bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja.¹⁸

¹⁶ Tita Setiani, *Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h.18.

¹⁷ *Ibid.*, h. 19

¹⁸ *Ibid.*

3. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi seorang siswa untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal hal fisik seperti materi atau penampilan.¹⁹

4. Kemampuan Penyesuaian Diri

Untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar seorang siswa mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya. Dengan cara ini, seorang siswa tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari 15 guru/orang lain/kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima

¹⁹ Tita Setiani, *Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h.20.

oleh orang lain/kelompok.²⁰

Berdasarkan ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, serta kemampuan dalam penyesuaian diri.

4. Macam-macam Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial terdiri dari beberapa bagian, antara lain :

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal dan menjalin hubungan akrab, adanya kontak mata, berbagi informasi.
2. Keterampilan komunikasi: mengemukakan pendapat, mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat .
3. Keterampilan membangun kelompok (bekerja sama): mengakomodasi pendapat orang, bekerja sama, saling menolong, saling memperhatikan, saling menghargai.
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, memikirkan orang lain, empati.²¹

5. Aspek-aspek Keterampilan Sosial

Mustaqim menyatakan bahwa aspek-aspek keterampilan sosial antara lain adalah :²²

²⁰ *Ibid.*

²¹ Enok Maryani, *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*, (Bandung : Alfabeta, 2011), h. 20.

²² Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 2008), h. 157.

1. Pengaruh adalah melakukan taktik untuk mempengaruhi orang lain.
2. Komunikasi adalah menyampaikan pesan yang jelas sehingga orang lain mudah untuk memahami.
3. Manajemen konflik adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah.
4. Kepemimpinan adalah kemampuan untuk menjadi pemimpin dan memandu orang lain.
5. Katalisator perubahan adalah kemampuan untuk memulai dan mengelola perubahan.
6. Membangun hubungan adalah kemampuan untuk membangun hubungan baik dengan orang lain.
7. Kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.
8. Kemampuan tim adalah kemampuan untuk menciptakan kekuatan kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

Sama halnya dengan Gwendolyn Cartledge dan Milburn yang mengemukakan bahwa ada empat aspek yang terkait dengan keterampilan sosial anak, yaitu :²³

1. Perilaku terhadap lingkungan (*environmental behavior*) merupakan bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan memperlakukan lingkungan hidupnya.
2. Perilaku interpersonal (*interpersonal behavior*) merupakan bentuk

²³ Cartledge & Milburn, *Teaching Social Skills to Children* (New York: Pegamon, 1986), h. 370.

perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan mengadakan hubungan dengan sesama individu lain (dengan teman sebaya atau guru).

3. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (*Self-related Behavior*) merupakan bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap dirinya sendiri.
4. Perilaku yang berhubungan dengan tugas (*Task-related Behavior*) merupakan bentuk perilaku atau respon individu terhadap sejumlah tugas akademis.

C. Etika

1. Pengertian Etika

Etika merupakan suatu norma yang dijadikan acuan bagi manusia untuk berperilaku dan bertindak. “Kata etika berasal dari bahasa Yunani “*ethos*” yang berarti kebiasaan, watak, perasaan, sikap, cara, berfikir, tempat tinggal, dan padang rumput. Bentuk jamak dari “*ethos*” adalah “*ta etha*” yang berarti adat kebiasaan”.²⁴

Bentuk lain dari etika biasanya adalah kata moral, susila, budi pekerti dan akhlak. “Pengertian etika lambat laun mengalami perubahan, seperti, etika adalah suatu ilmu yang membicarakan masalah perbuatan atau tingkah laku manusia, mana yang dapat dinilai baik dan mana yang jahat”.²⁵

“Etika diartikan ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan

²⁴ Novan Ardi Wiyani, *Etika Profesi Keguruan*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h.1

²⁵ Burhanuddin Salam, *Etika Individual: Pola Dasar Filsafat Moral*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 3.

tentang hak dan kewajiban moral (akhlak)".²⁶ Sehingga etika disebut ilmu *normative*, yang dengan sendirinya berisi ketentuanketentuan (norma-norma) dan nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Etika secara terminologis adalah cabang filsafat yang menyelidiki tentang pertanyaan dasar bagaimana seharusnya kita hidup dan berperilaku. Dapat dikatakan pula bahwa etika adalah studi kefilsafatan tentang moralitas. Dalam bahasa Inggris disebut *ethical studies*. Konsep dasar yang diselidiki dalam studi etika adalah perihal baik (*good*) dan buruk (*bad*), benar (*right*) dan salah (*wrong*). Dengan demikian, etika ingin menjawab tentang pertimbangan-pertimbangan kategori tindakan baik atau buruk, benar atau salah, menurut aturan moral tertentu.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa etika merupakan sebagai ilmu yang mempelajari norma-norma, nilai-nilai, dan prinsip-prinsip yang menjadi pedoman bagi manusia untuk menentukan perilaku yang baik dan buruk, serta hak dan kewajiban moral dalam kehidupan sehari-hari. Etika berfokus pada tindakan manusia yang dinilai berdasarkan kebaikan, keadilan, dan tanggung jawab, sehingga dapat membantu membentuk karakter dan sikap yang bermoral.

2. Macam-macam Etika

1. Etika Deskriptif

Etika deskriptif melukiskan tingkah laku moral dalam arti luas,

²⁶ Departement Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 383.

²⁷ M. Nur Prabowo Setyabudi, dan Albar Adetary Hasibuan, *Pengantar Studi Etika Kontemporer (Teoritis dan Terapan)*, (Malang: UB Press, 2017), h.2-3.

misalnya, adat kebiasaan, anggapan-anggapan tentang baik dan buruk, tindakan-tindakan yang diperbolehkan atau tidak diperbolehkan. Etika deskriptif mempelajari moralitas yang terdapat pada individu-individu tertentu, dalam kebudayaan atau subkultur tertentu, dalam suatu periode sejarah, dan sebagainya. Karena etika deskriptif hanya melukiskan, ia tidak memberi penilaian. Misalnya, ia melukiskan adat mengayau kepala yang ditemukan dalam masyarakat yang disebut primitif, tapi ia tidak mengatakan bahwa adat semacam itu dapat diterima atau harus ditolak. Ia tidak mengemukakan penilaian moral.²⁸

2. Etika Normatif

Etika normatif merupakan bagian terpenting dari etika dan bidang dimana berlangsung diskusi-diskusi yang paling menarik tentang masalah-masalah moral. Disini ahli bersangkutan tidak bertindak sebagai penonton netral, seperti halnya dalam etika deskriptif tapi ia melibatkan diri dengan mengemukakan penilaian tentang perilaku manusia. Etika normatif dapat dibagi lebih lanjut dalam etika umum dan etika khusus.²⁹

a) Etika Umum

Etika umum memandang tema-tema umum seperti: apa itu norma etis, Jika ada banyak norma etis, bagaimana hubungannya satu sama lain, mengapa norma moral mengikat kita, Apa itu nilai dan apakah kekhususan nilai moral Bagaimana hubungan antara tanggung jawab

²⁸ Bertens, *Etika*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), h. 17.

²⁹ *Ibid.*, h. 18.

manusia dan kebebasannya. Tema-tema seperti itulah menjadi objek penyelidikan etika umum.³⁰

b) Etika khusus

Etika ini berusaha menerapkan prinsip-prinsip etis yang umum atas wilayah perilaku manusia yang khusus. Dengan menggunakan suatu istilah yang lazim dalam konteks logika, dapat dikatakan juga bahwa dalam etika khusus itu premis normatif dikaitkan dengan premis faktual untuk sampai pada kesimpulan etis yang bersifat normatif juga? Etika khusus mempunyai tradisi panjang dalam sejarah filsafat moral. Kini tradisi ini kerap kali dilanjutkan dengan memakai suatu nama baru, yaitu “etika terapan”.³¹

Jadi macam-macam etika tersebut dibagi menjadi 2 bagian tergantung dan sesuai dengan penerapannya. Etika umum dikaitkan dengan ilmu pengetahuan, ajaran, prinsip-prinsip dari teori-teori yang umum, sedangkan etika khusus, yang berhubungan dengan segala keputusan, tindakan dalam kehidupan sehari-hari, dan etika khusus tidak terlepas dengan sistem nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat, seperti adat, budaya, moral, dasar, kesusilaan, pandangan hidup, kependidikan, kepercayaan dan nilai-nilai kepercayaan keagamaan yang dianut.

³⁰ *Ibid.*, h. 19.

³¹ Bertens, *Etika*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), h. 21.

3. Unsur Pokok dalam Etika

Wacana etika melibatkan perilaku sistem nilai etis yang dipunyai oleh setiap individu atau kolektif masyarakat. Oleh sebab itu, wacana etika mempunyai unsur-unsur pokok. Unsur-unsur pokok tersebut antara lain adalah :

1) Kebebasan

Kebebasan adalah unsur pokok dan utama dalam wacana etika. Etika menjadi bersifat rasional karena etika selalu mengandaikan kebebasan. Dapat dikatakan bahwa kebebasan adalah unsur hakiki kita. Kebebasan eksistensial adalah kemampuan manusia untuk menentukan dirinya sendiri. ini berarti bahwa kebebasan bersifat positif. Ini berarti kebebasan eksistensial lebih menunjukkan kebebasan dalam praktek hidup sehari-hari mempunyai ragam yang banyak, yaitu kebebasan jasmani-rohani, kebebasan sosial, kebebasan psikologi, kebebasan moral.³²

2) Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kemampuan individu untuk menjawab segala pertanyaan yang mungkin timbul dari tindakan-tindakan. Tanggung jawab berarti bahwa orang tidak boleh mengelak, bila diminta penjelasan tentang perbuatannya. Tanggung jawab mengandaikan penyebab orang bertanggung jawab atas segala sesuatu yang disebabkan olehnya. Pertanggung jawaban adalah situasi dimana

³² Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 28.

orang menjadi penyebab bebas. Kebebasan adalah syarat utama dan mutlak untuk bertanggung jawab. Ragam tanggung jawab terdiri dari tanggung jawab retrospektif dan tanggung jawab prostektif.³³

3) Hati Nurani

Ini merupakan penghayatan tentang nilai baik atau buruk berhubungan dengan situasi konkret. Hati nurani yang memerintahkan atau melarang suatu tindakan menurut situasi, waktu, dan kondisi tertentu. Dengan demikian, hati nurani berhubungan dengan kesadaran. Kesadaran adalah kesanggupan manusia untuk mengenal dirinya sendiri dan karena itu berrefleksi tentang dirinya. Hati nurani bisa sangat bersifat retrospektif dan prospektif. Dengan demikian, hati nurani juga bersifat personal dan adipersonal. Pada dasarnya, hati nurani merupakan ungkapan dan norma yang bersifat subjektif.³⁴

4) Prinsip Kesadaran Moral

Hal ini merupakan beberapa tataran yang perlu diketahui untuk memosisikan tindakan individu dalam kerangka nilai moral tertentu. Etika selalu memuat unsur hakiki bagi seluruh program tindakan moral. Prinsip tindakan moral mengandaikan pemahaman menyeluruh individu atas seluruh tindakan yang dilakukan sebagai seorang manusia. Setidaknya ada tiga prinsip dasar dalam kesadaran moral. Prinsip-prinsip itu adalah prinsip sikap baik, keadilan dan hormat terhadap diri

³³ *Ibid.*

³⁴ *Ibid.*, h. 29.

sendiri serta orang lain. Prinsip keadilan dan hormat pada diri sendiri merupakan syarat pelaksanaan sikap baik, sedangkan prinsip sikap baik menjadi dasar mengapa seseorang untuk bersikap adil dan hormat.³⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa unsur pokok dalam etika mempunyai point-point penting dalam mengarahkan kehidupan manusia yang lebih baik, seperti kebebasan yang merupakan unsur hakikat etika, kedua tanggung jawab yang berarti manusia tidak boleh mengelak dalam penjelasan tentang perbuatannya. Ketiga hati nurani yang memrintahkan atau melarang suatu tindakan yang baik dan buruk menurut situasi dan waktu. Dan yang terakhir adalah prinsip kesadaran moral yang terdiri dari prinsip sikap baik, prinsip keadilan dan hormat pada diri sendiri.

4. Prinsip-prinsip Etika

Menurut Mien R. Uno prinsip-prinsip etika ada 3 yaitu :

1. Respek

Respek berarti menghargai orang lain, peduli pada orang lain, dan memahami orang lain apa adanya. Tak peduli mereka berbeda, berasal dari kultur berbeda, atau keyakinan berbeda. Sangat penting untuk menunjukkan penghargaan kepada setiap orang dengan kelebihan, kekurangan, kesamaan, dan perbedaan yang ada.³⁶

2. Empati

Empati berarti meletakkan diri kepada pihak orang lain, sebelum

³⁵ Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 30.

³⁶ Mien R. Uno, *Buku Pintar Etika untuk Remaja*, (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 12.

bertindak atau berucap, harus berpikir dulu, apa pengaruhnya bagi orang lain. Jangan sampai tindakan atau ucapan menyinggung dan menyakiti orang lain. Kata dan sikap yang penuh pertimbangan dan empati akan membantu terlihat bijaksana, dewasa, dan manusiawi.³⁷

3. Kejujuran

Jujur lebih dari sekedar tidak berkata dusta, jujur berarti melakukan dan mengucapkan kebenaran, sekalipun itu menyakitkan. Jika kebenaran itu sulit. Seseorang harus menemukan cara yang paling positif untuk mengatakannya atau cukup dengan diam.³⁸

5. Etika dalam Pendidikan Islam

Landasan etika dalam pendidikan Islam memiliki landasan yaitu Al-Qur'an dan Hadis, karena akhlak merupakan sistem moral yang bertitik pada ajaran Islam. Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup umat Islam menjelaskan kriteria baik dan buruknya suatu perbuatan. "Dalam Islam, dasar atau alat pengukur yang menyatakan baik buruknya sifat seseorang itu adalah Al-Qur'an dan As-Sunnah Nabi Saw. Apa yang baik menurut Al-Quran dan As-sunah, itulah yang baik untuk dijadikan pegangan."³⁹

Al-Qur'an dan Sunnah merupakan sumber pokok ajaran Islam itu sendiri. Keyakinan terhadap syariat Islam merupakan landasan normatif akhlak manusia adalah sangat penting. Hubungan antara akhlak dengan Islam, keduanya saling terpadu tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain.

³⁷ *Ibid.*

³⁸ *Ibid.*, h. 13.

³⁹ Rosihon Anwar, *Akidah Akhlak*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), h. 208.

Nilai-nilai Islam menjadi landasan untuk berakhlak dan berakhlak merupakan aktual atau implementasi dari nilai-nilai Islam tersebut.

Al-Qur'an merupakan dasar utama dalam merumuskan berbagai teori tentang etika Islam. Dengan demikian salah satu karakteristik etika dalam Islam adalah muatannya yang mengacu kepada Al-Qur'an yang kebenarannya bersifat permanen dan universal, sehingga etika dalam Islam tidak berubah mengikuti selera pemikiran manusia, dan pergantian masa. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Al-Quran surah Al-Ahzab ayat 21 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “*Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.*” (Q.S. Al-Ahzab:21).

Memahami ayat di atas dapat dikemukakan bahwa dalam Al-Quran terdapat banyak yang mengandung nilai-nilai pembinaan akhlak. Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam Islam, ia merupakan bagian dan muatan ajaran Islam. Dasar etika dalam Islam setelah Al-Quran adalah sunnah Nabi. Sunnah adalah semua yang datang dari Nabi Muhammad Saw, berupa perbuatan, ucapan, dan pengakuan Nabi Saw.⁴⁰

⁴⁰ Muhyiddin Abdusshomad, *Fiqh Tradisional*, (Malang: Pustaka Bayan, 2007), h. 1.

Landasan sunnah sebagai dasar akhlak mengandung arti bahwa Rasulullah Saw, adalah contoh serta teladan bagi umat manusia yang diutus oleh Allah Swt untk menyempumakan akhlak umat manusia. Ucapan, dan perbuatan Raasulullah Saw, merupakan sumber nilai etika bagi seluruh umat Islam.

Muatan etika yang terkandung dalam sunnah Rasul di antaranya adalah Hadits yang diriwayatkan oleh Imam Muslim sebagai berikut:

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُحْسِنِ إِلَى جَارِهِ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ

وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُكْرِمِ ضَيْفَهُ، وَمَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيُقِنِ

خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

Artinya: *"Dari Abu Syuraih Al-Khuza'i RA, bahwasanya Rasulullah SAW bersabda, "Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari Akhir, hendaklah ia berlaku baik terhadap tetangganya. Barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia menghormati tamunya. Dan barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berbicara yang baik atau diam."*

Hadits di atas mengandung nilai-nilai etika dalam konteks hubungan sosial, yaitu berbuat baik kepada tetangga, menghormati tamu, dan berbicara yang baik. Nilai-nilai tersebut merupakan petunjuk dalam menciptakan lingkungan sosial yang kondusif, yang didasarkan pada keimanan kepada Allah dan hubungan baik kepada sesama makhluk.

6. Membangun Etika dalam Islam

Dalam perspektif Islam, guru merupakan profesi yang amat mulia, karena pendidikan adalah satu tema sentral Islam. Nabi Muhammad saw

sendiri sering disebut sebagai “pendidik kemanusiaan atau *educator of mindkind*”.⁴¹ Bagi Islam, seorang guru haruslah bukan hanya sekedar tenaga pengajar, tetapi sekaligus adalah pendidik. Karena itu, dalam Islam, seseorang dapat menjadi guru bukan hanya karena ia telah memenuhi kualifikasi keilmuan, tetapi lebih penting lagi ia harus terpuji akhlaknya.

Oleh sebab itu, membangun etika islam dalam suatu pendidikan dapat dilihat dari seorang guru yang memiliki tata kesopanan dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Hal ini seperti yang dilontarkan oleh Al-Ghazali sebagai berikut:

1. Jika praktek mengajar merupakan keahlian dan profesi dari seseorang pendidik, maka sifat terpenting yang harus dimilikinya adalah rasa kasih sayang.
2. Karena mengajarkan ilmu merupakan kewajiban agama bagi setiap orang Alim (berilmu), maka seorang pendidik tidak boleh menuntut upah atas jerih payahnya itu.
3. Seorang pendidik yang baik hendaknya berfungsi juga sebagai pengarah yang benar dihadapan peserta didiknya.
4. Seorang pendidik hendaknya menggunakan cara yang simpatik, halus serta tidak menggunakan kekerasan, cacian dan makian.
5. Seorang pendidik yang baik juga harus tampil sebagai teladan atau panutan yang baik dihadapan murid-muridnya.

⁴¹ Azyumardi Azra, Esei-esei Intelektual Muslim dan Pendidikan Islam (Cet I; Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1998), h. 167.

6. Seorang pendidik yang baik juga harus mengakui adanya perbedaan potensi yang dimiliki peserta didik dan memperlakukannya sesuai dengan tingkatannya.⁴²

Guru memegang peran penting dan menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran untuk mentransfer berbagai hal kepada peserta didik. Dengan demikian, pendidik merupakan seorang figure yang memiliki peran dalam membentuk budi pekerti, etika atau adab manusia kearah pendewasaan dan peradaban.

Lebih lanjut, membangun suatu etika Islam dalam pendidikan dapat dilakukan dengan cara mentransformasikan dan menginternalisasi nilai-nilai agama di dalam pribadi siswa. Yang dimaksud mentransformasikan adalah upaya mewariskan suatu hal atau nilai kepada siswa, dan menginternalisasi adalah upaya yang dilakukan untuk memasukan suatu hal atau nilai itu kedalam jiwa siswa sehingga menjadi miliknya.

Untuk melaksanakan kedua kegiatan pendidikan ini, banyak cara yang dilakukan oleh setiap pendidik, antara lain dengan jalan: ⁴³

1. Pergaulan
2. Memberikan suri tauladan
3. Mengajak dan mengamalkan

Dari ketiga hal tersebut dapat dipahami bahwa seorang guru dalam mentransformasikan dan menginternalisasi etika dan nilai agama melalui

⁴² Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2013), h. 112-113.

⁴³ Fuad Ikhsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 155.

pergaulan, guru dan siswa dapat saling berinteraksi, saling menerima dan memberi dengan jalan berdiskusi maupun tanya jawab. Selanjutnya guru sebagai suri tauladan merupakan alat pendidikan yang sangat efektif, karna diperagakan langsung oleh gurunya dan dapat dilihat dan ditiru oleh murid, sehingga dapat diamalkan di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat.

Lebih lanjut, guru mengajak dan mengamalkan, dalam hal ini guru mengajak para murid untuk mengamalkan apa yang telah dipelajari, memotivasi agar para murid dapat melaksanakan etika dan nilai islam dalam pribadi siswa, sehingga tampak perilaku siswa yang memiliki budi pekerti yang berilmu, berakhlak atau beretika.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi Latifatul Aini (2022) dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Mts Ma’arif Nu 7 Purbolinggo Lampung Timur”. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Lampung Timur.
2. Skripsi Syahrawati (2024) dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Ppkn Di Sdn 127 Inpres Moncongloe”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PKN dengan menggunakan Model *Role*

Playing telah memberikan peningkatan keaktifan siswa kelas IV C. kemudian dari hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan di siklus II, hal ini terlihat adanya peningkatan dimana siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 27 siswa atau 93.10% dan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 hanya 2 siswa atau 6,90%, dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29 siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

3. Skripsi Riza Qorinah Nasution (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas IV Sd Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh pada hasil belajar, Pada Siklus I Pertemuan I yaitu 40% dari 15 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 58 pada materi IPS dan 26,67% dengan nilai rata-rata 56,67 untuk materi IPA. Pada tes Siklus I Pertemuan II siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 46,67% dari 15 siswa dengan nilai rata-rata 64,67 pada materi IPS dan 40% dengan nilai rata-rata 60,67 pada materi IPA. Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 66,67% dari 15 siswa dengan nilai rata-rata 73,33 pada materi IPS dan 60% dengan nilai rata-rata 70,67 pada materi IPA. Pada Siklus II Pertemuan II yaitu 86,67% dari 15 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 81,33 dan 73,33% dengan nilai rata-rata 80 pada materi IPA. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role*

Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Jurnal Siti Okah dkk. pada jurnal Krakatau Vol 2 No. 1 Februari 2024 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Di Sdn Pecakur” Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role playing* keterampilan sosial peserta didik kelas V ketika dilakukan Penilaian Pra siklus rata rata nilai peserta didik sebesar 18,23% nilai ini masuk dalam kategori rendah, perolehan nilai rendah ini bisa terjadi karna rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik juga kurangnya rasa tertarik dalam mempelajari IPS hal ini bisa terjadi karna ketidak tepatan guru dalam mengimplementasikan model dengan materi ajar yang ada di Pelajaran IPS, sedangkan setelah digunakannya model pembelajaran aktif berupa *Role Playing* dan dilakukannya siklus 1 rata rata nilai peserta didik mengalami peningkatan menjadi 45,68% dan pada siklus II peserta didik mencapai ketuntasan dalam keterampilan sosial sebesar 81,77% dan ini termasuk kedalam kategori peningkatan tinggi. Dalam hal ini penerapan metode pembelajaran *Role playing* pada mata pelajaran IPS dikatakan mampu meningkatkan keterampilan sosial bagi peserta didik kelas V di SDN Pecakur.
5. Jurnal Afri Naldi dkk. pada jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, Vol. 2 No. 2 Mei 2024 dengan judul “Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik”. Dalam penelitian ini, peneliti

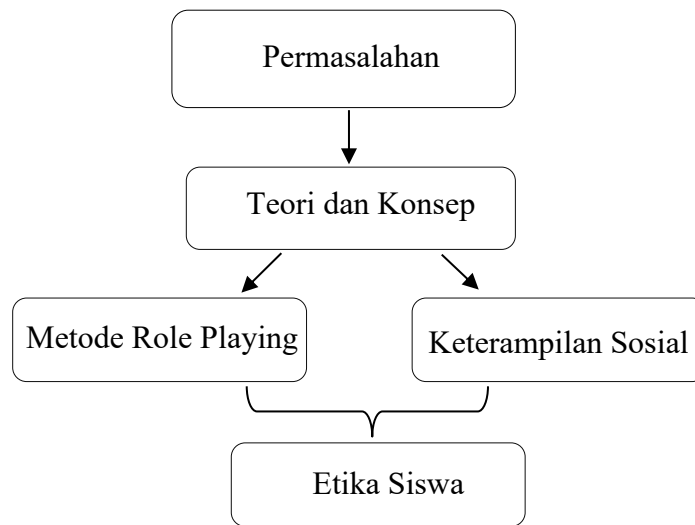
menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan perilaku, serta untuk mendalami materi pelajaran dengan pendekatan yang unik. Adapun dalam pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan kajian literatur atau kajian pustaka dengan mengambil sumber-sumber dari jurnal, buku dan karya ilmiah lainnya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini akan meningkatkan keaktifan dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari penelitian-penelitian relevan tersebut, maka layaklah penelitian ini saya lakukan dengan judul “Implementasi Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Etika Siswa Di Mas Al-Manar Medan Johor”

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasari oleh rendahnya keterampilan sosial dan etika siswa di MAS Al-Manar Medan Johor. Kurangnya kemampuan berinteraksi dan memahami nilai etika mendorong perlunya metode pembelajaran yang tepat. Metode *Role Playing* dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi situasi sosial, sehingga mereka belajar berempati, berkomunikasi, dan bertanggung jawab. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan sosial dan etika siswa, sehingga metode ini dinilai efektif untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat lebih jelas di lihat dari bagan kerangka berpikir di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir