

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Metode Sosiodrama**

##### **1. Pengertian Metode Sosiodrama**

Metode sosiodrama dan bermain peranan merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio atau sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai guru, anak yang sombong, orang tua dan sebagainya.

Kedua metode tersebut biasanya disingkat menjadi metode “sosiodrama” yang merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama.

Jadi Metode Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara 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.<sup>11</sup>

## 2. Jenis Metode Sosiodrama

Adapun jenis metode sosio drama adalah :

### a. Permainan Penuh

Permainan penuh dapat digunakan untuk proyek besar yang tidak dibatasi waktu dan sumber. Permainan penuh ini merupakan alat yang sangat baik untuk menangani masalah yang kompleks dan kelompok yang berhubungan dengan masalah itu. Permainan mungkin asli atau disesuaikan dengan situasi, untuk memenuhi permintaan distributor komersial atau organisasi perjuangan, keagamaan, sosial, pendidikan, industri, dan professional.

---

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, "*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*" (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007, cet ke-2), h. 159.

b. Pementasan situasi atau kreasi baru

Teknik ini mungkin setingkat dengan permainan penuh, tetapi dirancang hanya untuk memainkan sebagian masalah atau situasi. Bentuk permainan drama memerlukan orientasi awal dan diskusi tambahan atau pengembangan lanjutan kesimpulan dengan menggunakan metode lain. Pementasan situasi dapat digunakan untuk memerankan kembali persidangan pengadilan, pertemuan dan persidangan badan legislative.

c. Playlet

Playlet adalah jenis permainan drama ketiga. Playlet meliputi kegiatan berskala kecil untuk menangani masalah kecil atau bagian kecil dari masalah besar. Jenis ini dapat digunakan secara tunggal atau untuk mengemas pementasan masalah yang menggunakan metode lain, atau serangkaian playlet dapat digunakan bersama untuk menggambarkan perkembangan masalah secara bertahap.

d. Blackout

Blackout adalah jenis permainan drama yang ke empat. Jenis ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir.

### 3. Langkah-Langkah Metode Sosiodrama

Keberhasilan proses permainan peran sangat tergantung pada kecerdasan dan kemampuan pimpinan membantu pemain dalam menjalankan peran mereka. Pimpinan disini bisa ketua organisasi, ketua pertemuan, atau anggota kelompok yang menguasai proses permainan peran. Kegiatan permainan peran itu sendiri sebenarnya menjadi salah satu langkah dari proses permainan peran. Langkah yang lain berfungsi mempersiapkan pemain dan pengamat, atau membantu menginterpretasikan permainan.

Permainan peran sebagai proses pendidikan meliputi beberapa langkah. Pimpinan harus menguasai setiap langkah dan memberitahukannya kepada anggota kelompok.

Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran antara lain :

**Menentukan Masalah.** Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-hatian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari tujuan permainan peran. Dalam hal ini, baik pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya. Sebagai contoh, petani penyewa

mencoba meyakinkan tuan tanah untuk membantu mereka membeli benih unggul untuk meningkatkan produksi.

**Membentuk Situasi.** Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan dapat saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.

**Membentuk Karakter** . Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran dan pemain yang layak dipilih. Peran yang akan dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang akan memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan pertemuan. Biasanya, permainan peran melibatkan peran yang sedikit.

Pemain yang terbaik harus dipilih untuk setiap peran. Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya. Orang tidak seharusnya dipaksa memainkan suatu peran, tidak pula harus diminta untuk memainkan peran yang mungkin membuat bingung setelah penyajian.

**Mengarahkan Pemain.** Permainan yang spontan tidak memerlukan pengarahan. Akan tetapi, permainan peran yang terencana memerlukan pengarahan dan perencanaan yang matang. Penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai

dengan tujuan yang diinginkannya. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggungjawab mereka sebagai pemain. Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi, tergantung situasi dan pengarahannya tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan.

**Memahami Peran**, Biasanya, suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan. Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan.

**Menghentikan/memotong**. Efektifitas permainan peran mungkin sangat berkurang jika permainan dihentikan terlalu cepat atau dibiarkan berlangsung terlalu lama. Pengaturan waktu sangat penting. Permainan peran yang lama tidak efektif, jika sebenarnya hanya diperlukan beberapa menit untuk memainkan peran yang diinginkan.

Permainan harus dihentikan sesegera mungkin setelah permainan dianggap cukup bagi kelompok untuk menganalisis situasi dan arah yang ingin diambil. Dalam beberapa kasus, permainan dapat dihentikan apabila kelompok sudah dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika permainan tetap diteruskan, dan permainan harus dihentikan jika pemain

mengalami kebuntuan yang disebabkan penugasan atau pengarahannya yang kurang memadai.

**Mendiskusikan dan menganalisis permainan.** Langkah terakhir ini harus menjadi “pembersih”. Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain. Suatu ide yang baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri.

Ketua mempunyai tanggungjawab untuk menyimpulkan fakta yang telah disajikan selama permainan peran dan diskusi, dan merumuskan kesimpulan untuk pemecahan masalah.<sup>12</sup>

Dalam melaksanakan strategi ini agar berhasil dengan efektif maka perlu mempertingkatkan langkah-langkah :

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan strategi ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.

---

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran ...*, h.120-122

- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur dengan adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- e. Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut hasil menjadi penonton yang aktif, disamping mendengarkan dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. Setelah dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan, dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.



- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.<sup>13</sup>

Agar pelaksanaan metode simulasi ini dapat berjalan dengan baik, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang berkaitan dengan persiapan yang meliputi penetapan topic atau masalah pokok dan tujuannya, peranan yang harus dimainkan oleh masing-masing siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Sedangkan pelaksanaannya dilakukan oleh kelompok siswa yang memerankan permainan, mengikuti dengan penuh perhatian, memberikan bantuan, dorongan, serta diskusi tentang pelaksanaan simulasi yang yang didalamnya dibahas tentang berbagai aspek yang terkait dengan simulasi untuk dilakukan perbaikan, laporan, kritik, saran dan sebagainya untuk kemudian disimpulkan.<sup>14</sup>

Adapun langkah-langkah simulasi menurut Wina Sanjaya dalam bukunya yang berjudul Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan adalah :

1. Persiapan Simulasi
  - a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran ...*, h.159-160

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran ...*, h.194

- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
  - c. Guru menetapkan pemain yang akan diterlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
  - d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
2. Pelaksanaan Simulasi
- a. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
  - b. Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
  - c. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
  - d. Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
3. Penutup
- a. Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
  - b. Merumuskan kesimpulan.

#### **4. Keunggulan dan Kelemahan Metode Sosiodrama**

Metode ini meliputi penggunaan dialog dan tindakan menginterpretasikan situasi dan peristiwa. Permainan drama berbeda dari permainan peran, drama memerlukan waktu yang lebih lama dan tempat yang lebih luas. Permainan drama dilatihkan lebih dahulu dan biasanya lebih ditekankan pada emosi peserta.

##### **Keuntungan Permainan Drama**

- a. Pengetahuan dan pengalaman mungkin diberikan dengan cara melibatkan peserta secara emosional.
- b. Ide dapat ditempatkan dalam situasi yang lebih dekat dengan pengalaman pengamat.
- c. Pemirsa mampu menempatkan diri dalam situasi sebagai pemain, sehingga dapat menyelami perasaan dan sikap orang lain.
- d. Merupakan alat yang dapat mengubah konsep abstrak atau teori ke dalam situasi kehidupan nyata.
- e. Permainan drama dapat digunakan secara efektif untuk memberikan alasan/maksud, atau sudut pandangan khusus dengan cara yang tidak langsung, lembut dalam situasi yang mungkin menyebabkan penolakan jika pendekatan langsung dilakukan.
- f. Merupakan alat yang baik untuk melibatkan orang dalam suatu kegiatan dan membuat mereka merasa menjadi bagian dari kelompok.

- g. Permainan dapat direncanakan agar sesuai dengan situasi apapun, dan dapat dipentaskan tanpa dekorasi, perlengkapan atau skrip yang cermat.

### **Kelemahan Permainan Drama**

- a. Fakta dan tujuan dapat disimpangkan dengan mudah dalam akting yang tidak diinginkan karena kekuatan emosional drama.
- b. Apabila situasi yang diciptakan terlalu pribadi atau sangat berhubungan dengan anggota kelompok, permainan dapat melukai perasaan.
- c. Penggunaan permainan yang berlebihan akan menghilangkan nilai.
- d. Drama tidak akan berhasil dilaksanakan untuk kelompok yang terdiri atas orang-orang yang penakut atau pemalu.
- e. Apabila masalah yang kompleks hanya diilustrasikan dengan pementasan yang dangkal dapat menyebabkan kebingungan dan salah paham.

Sedangkan kelebihan dan kelemahan metode sosiodrama adalah :

### **Kelebihan Metode Sosiodrama**

1. Dapat mengembangkan kreatifitas siswa (dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi).
2. Memupuk kerjasama antara siswa.
3. Menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama.
4. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.

5. Memupuk keberanian berpendapat di depan kelas.
6. Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.

### **Kelemahan Metode Sosiodrama**

1. Sosiodrama dan bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang.
2. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
6. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode sosiodramadan bermain peran ini.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Winarno Surakhamad, *Pengantar Interaksi Belajar – Mengajar*. Pakguruonlinependidikan.net/buku tua pakguru dasar kpdd b12.html. Tanggal 20 Mei

## **B. Pembelajaran Aqidah Akhlak**

### **1. Pengertian Pembelajaran Aqidah Akhlak**

Adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari akidah dan akhlak yang telah dipelajari oleh peserta Sekolah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari tentang rukun iman mulai dari iman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, sampai iman kepada Qada dan Qadar yang dibuktikan dengan dalil-dalil *naqli* dan *aqli*, serta pemahaman dan penghayatan terhadap *al-asma' al-husna* dengan menunjukkan ciri-ciri/tanda-tanda perilaku seseorang dalam realitas kehidupan individu dan sosial serta pengamalan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Secara substansial mata pelajaran Akidah-Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. *Al-akhlak al-karimah* ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.

## 2. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah-Akhlak bertujuan untuk:

1. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT;
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

## 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Aqidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah-Akhlak meliputi :

- a. Aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, *al-asma' al-husna*, iman kepada Allah, Kitab-Kitab Allah, Rasul-Rasul Allah, Hari Akhir serta Qada Qadar.
- b. Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas *ber-tauhiid, ikhlaas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyar, shabar, syukur, qanaa'ah, tawaadu', husnuzh-zhan, tasaamuh* dan *ta'aawun*, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja.

- c. Aspek akhlak tercela meliputi *kufur, syirik, riya, nifaaq, anaaniah, putus asa, ghadlab, tamak, takabbur, hasad, dendam, giibah, fitnah, jubn dan namiimah*.<sup>16</sup>

### C. Penerapan Metode Sociodrama Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembelajaran aqidah akhlak adalah pembelajaran satu mata pelajaran yang bernama aqidah akhlak yang merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang ruang lingkupnya ada akidah dan tujuan.<sup>17</sup>

Pembelajaran Aqidah akhlak pada semester 2 pada kelas VII mencakup akidah memahami al-asma'al-husna, meningkatkan keimanan kepada malaikat-malaikat Allah SWT dan makhluk gaib selain malaikat sedangkan akhlak pada semester ini mencakup diantaranya akhlak tercela kepada Allah yaitu sifat jubn, hasad, suudhan, khianat, dan takabur.<sup>18</sup>

Metode sociodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sociodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

---

<sup>16</sup> Permenag Nomor 22 Tahun 2008

<sup>17</sup> Permenag Nomoe 22 Tahun 2008

<sup>18</sup> SKKD Permenag Nomor 22 Tahun 2008



Metode sosiodrama mempunyai beberapa jenis yaitu jenis permainan penuh, pementasan situasi atau kreasi baru playlet dan blackout.<sup>19</sup> Dalam pembelajaran aqidah akhlak metode sosiodrama yang tepat digunakan adalah jenis blackout karena metode ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir.

Pembelajaran aqidah akhlak diterapkan dengan menggunakan metode sosiodrama seperti pada materi juhn dimana menceritakan tentang sifat pengejut. Materi ini diterapkan karena sesuai dengan standar kompetensi akhlak yaitu menghindari akhlak tercela kepada Allah dan kompetensi dasar yaitu membiasakan diri untuk menghindari perbuatan juhn dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam permenag 2008.

Adapun langkah-langkah penerapan metode sosiodrama adalah

1. Menentukan masalah
2. Membentuk situasi
3. Membentuk karakter
4. Mengarahkan pemain
5. Memahami peran
6. Menghentikan/memotong
7. Mendiskusikan dan menganalisis permainan<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran ...*, h159

<sup>20</sup> Wina Sanjaya, *Strategi, ...*, h.120-122

Dalam menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran aqidah akhlak yang perlu diperhatikan adalah :

1. Masalah yang akan dijadikan tema cerita hendaknya dialami, oleh sebagian siswa.
2. Penentuan peran hendaknya secara sukarela dan motivasi dari diri sendiri.
3. Jangan banyak menyutradarai/mengatur, biarkan anak mengembangkan kreatifitas mereka.
4. Diskusi diarahkan pada penyelesaian akhir
5. Kesimpulan diskusi dapat dirumuskan oleh guru.

Penerapan metode sosiodrama dalam pembelajaran aqidah akhlak dititik beratkan pada akhlaknya seperti pada materi akhlak tercela yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yaitu riya', jubn dan nifaaq. Metode sosiodrama pada pembelajaran aqidah akhlak yaitu pada materi “Jubn” yang menceritakan tentang satu tema yang biasa terjadi setiap sekolah yang banyak dialami siswa menjelang akhir ujian. Dimana pada saat menjelang ujian siswa banyak dipengaruhi oleh rasa takut, takut akan kegagalan dalam menempuh ujian. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis siswa, sehingga siswa mencari pemecahannya dengan jalan yang kurang terpuji.

Adapun dalam menerapkan atau melaksanakan metode sosiodrama agar berhasil harus memperhatikan langkah-langkahnya yaitu :

1. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
2. Memberi gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan
3. Menetapkan pemain dan waktu yang disediakan
4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sendiri sesuai dengan daya imajinasi siswa.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Wina Sanjaya, *Strategi, ...*, h.159