

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menggali informasi terhadap skripsi/karya ilmiah lainnya yang relevan, yaitu :

1. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Biologi Materi Pokok Peredaran Darah pada Manusia melalui Metode Bermain Peran dikelas VIII MTs Heru Cokro Sinanggul Milonggo Jepara Tahun Pelajaran 2008/2009“ Oleh Ulfatun Nisak (043811272) Fakultas Tarbiyah IAIN Wali Songo Semarang. Dalam skripsi ini didapatkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat membawa dampak positif terhadap aktifitas belajar yang rendah menjadi termotivasi dalam mengikuti pelajaran biologi.¹
2. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Pokok Shalat Id melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Tanjungsari Tlogowungu Pati Tahun Ajaran 2010/2011“ Oleh Sulaiwi (093111198) Fakultas Tarbiyah IAIN Wali Songo Semarang. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa pembelajaran Fiqih dengan menggunakan metode Simulasi pada materi pokok Shalat Id dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Tanjungsari Tlogowungu Pati, yaitu adanya perubahan kemampuan hasil belajar siswa yaitu kesiapan dan keaktifan pada saat proses pembelajaran.²
3. Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Pokok Membiasakan Sikap Dermawan melalui Metode Sosiodrama MI Wahid Hasyim Kedungmalang

¹ Ulfatun Nisak, ”Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi Materi Pokok Peredaran Darah Pada Manusia Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas VIII MTs Heru Cokro Sinanggul Milonggo Jepara”, (Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2009).

² Sulaiwi, “Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Materi Pokok Shalat Id Melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Ulum Tanjungsari Tlogowungu Pati”, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2011).

Wonotunggal Batang Kelas V Tahun Ajaran 2010/2011“ Oleh Nur Faizah (0631110011) Fakultas Tarbiyah IAIN Wali Songo Semarang. Dalam skripsi ini didapatkan bahwa dengan menggunakan metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³

B. Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pokok Akhlak Terpuji

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian dan ciri-ciri metode *Role Playing*

“Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara.”⁴ Dalam kamus besar bahasa Indonesia “Metode artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya; cara belajar dan sebagainya”.⁵

Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya”.⁶

Metode mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode. Berikut ayat yang terkait secara langsung

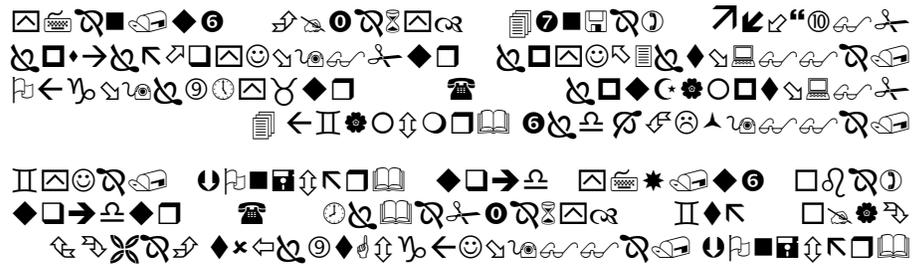
³ Nur Faizah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Pokok Membiasakan Sikap Dermawan Melalui Metode Sosiodrama MI Wahid Hasyim Desa Kedungmalang Wonotunggal Batang Kelas V Tahun Ajaran 2010/2011”, (Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2010).

⁴ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail Media Group, 2011), hlm.7.

⁵ Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*,(Surabaya: Mitra Pelajar), hlm. 331.

⁶ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*,..., hlm.8.

tentang dorongan langsung untuk memilih metode secara tepat dalam proses pembelajaran adalah firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125.



Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S. An-Nahl: 125).⁷

Ayat di atas menyuruh supaya manusia memperhatikan metode dalam menyampaikan ajaran Tuhan, yaitu dengan cara-cara yang bijaksana, sesuai antara bahan dan orang yang akan menerimanya dengan mempergunakan faktor-faktor yang akan dapat membantu supaya ajarannya itu dapat diterima.⁸

Dengan demikian salah satu metode yang cukup mengena dalam menyampaikan materi pelajaran adalah metode keteladanan (*uswatun hasanah*).

Dalam pandangan ilmu psikologi, anak (siswa) memiliki beberapa kecenderungan, diantaranya adalah kecenderungan untuk meniru (*hubb taqlid*). Selain itu anak (siswa) juga memiliki kecenderungan berubah (*hubbu taghyir*). Memberi keteladanan yang baik merupakan metode yang sangat efisien, terutama bagi anak didik yang belum mampu berpikir kritis,

⁷ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*,..., hlm.3.

⁸ Muhammad Zein, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: AK Group, 2005), hlm.11.

yang tingkah lakunya akan banyak dipengaruhi oleh kecenderungan-kecenderungan di atas.⁹

“Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup”.¹⁰

Menurut Jill Hadfield *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu menurut Basri Syamsu *Role Playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang.¹¹

Udin S. Winataputra mengemukakan metode *Role Playing* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya
- 2) Kegiatan secara kelompok
- 3) Aktivitas komunikasi
- 4) Alternatif untuk pembelajaran sikap
- 5) Peran guru sebagai pembimbing
- 6) Ada topik permasalahan
- 7) Ada peran yang perlu dimainkan siswa.¹²

Muhibbin Syah (2008) menjelaskan pada prinsipnya, metode mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan :

- 1) Identifikasi / pengenalan masalah
- 2) Uraian masalah
- 3) Pemeranan / peragaan tindakan, dan diakhiri dengan
- 4) Diskusi dan evaluasi.¹³

⁹ H. Burhanuddin dan Moh. Makin, *Pendidikan Humanistik : Konsep, Teori, dan Aplikasi Praktis dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta : Arruz Media Group, 2007), hlm. 201-202

¹⁰ Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), hlm. 4.15.

¹¹ -----, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas*, dalam file:///D1/aku/penerapan_-_pembelajaran_-_role.html. Diakses tanggal 21 Februari 2011.

¹² Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, ..., hal. 4.16.

¹³ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 195.

Metode ini dirancang khususnya untuk mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu metode ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain dan berupaya memperbaiki ketrampilan sosial.¹⁴

Dari keterangan di atas penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam memainkan suatu peran dengan tujuan tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan harapan guru yaitu terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

Manfaat yang dapat diambil dari *Role Playing* adalah :

- 1) Memberikan semacam *hidden practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang dipelajari.
- 2) Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) Memberikan kepada murid kesenangan karena *Role Playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.¹⁵

b. Langkah- langkah pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan

¹⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 155.

¹⁵ -----, *Ragam Penelitian Tindakan Kelas*, [dalam file:///D1/aku/penerapan – pembelajaran – role. html](file:///D1/aku/penerapan%20pembelajaran%20-%20role.html). Diakses tanggal 21 Februari 2011

- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk menyimpulkan materi
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru menyimpulkan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup.¹⁶

2. Pembelajaran Aqidah Akhlak

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dalam masa dahulu disebut pengajaran. Perbedaan istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisasi lingkungan terjadinya pembelajaran.

Menurut Suyitno yang dikutip Saminanto bahwa pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa.¹⁷

“Menurut Mulyasa yang dikutip Ismail bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.¹⁸

Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen/unsure : tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa dan guru. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan, kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan untuk mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu:

- 1) Berpusat pada peserta didik

¹⁶ Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, (Semarang : Rasail Media Group, 2010), hlm. 39 – 40.

¹⁷ Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, ..., hal. 91.

¹⁸ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*,..., hlm. 10.

- 2) Mengembangkan kreativitas peserta didik
- 3) Menciptakan kondisi yang menyenangkan / menantang
- 4) Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, kinestetika, dan
- 5) Menyediakan pengalaman belajar belajar yang beragam.¹⁹

“Pengalaman belajar (*learning experience*) merupakan suatu proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh alternatif metode mengajar yang digunakan oleh guru”.²⁰ Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat membawa dirinya sebagai agen pembawa informasi dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, pengembangan potensi siswa harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Pengembangan potensi siswa secara tidak seimbang pada gilirannya menjadikan pendidikan cenderung lebih peduli pada pengembangan satu aspek kepribadian tertentu saja, bersifat partikular dan parsial. Padahal, sesungguhnya pertumbuhan dan perkembangan siswa merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh semua sekolah dan guru, dan itu berarti sangat keliru jika guru hanya bertanggungjawab menyampaikan materi pelajaran pada bidang studinya saja.²¹

Jadi pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai tujuannya.

b. Pengertian Aqidah Akhlak

Aqidah Akhlak berasal dari dua kata yaitu Aqidah dan Akhlak.” Secara etimologi (bahasa) akidah berasal dari kata ‘*aqada-ya’qidu- ‘aqdan*, berarti simpul, ikatan perjanjian dan kokoh, setelah terbentuk menjadi ‘*aqidah* berarti keyakinan”.²²

¹⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, , 2008), hlm. 24.

²⁰ Udin S. Winataputra dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, ..., hal.4.12.

²¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, ..., hal. 4.

²² Munawir, *Kamus Besar Bahasa Arab Indonesia*, 2001, hlm.1023.

Sedangkan menurut istilah (*terminologi*) yang umum, terdapat beberapa definisi antara lain:

- a. Abu Bakar Jabir Al- Jazairy mengatakan Aqidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan pikiran. Kebenaran itu di paterikan oleh manusia dalam hati dan diyakini keshahihan dan keberadaannya secara pasti dan ditolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu.
- b. Ibnu Taimiyyah sebagaimana dikutip oleh Muhaimin dalam bukunya “Akidah al Washitiyyah”, akidah adalah suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati, dengan jiwa menjadi tenang sehingga jiwa menjadi yakin serta mantap tidak dipengaruhi oleh keraguan”.²³

Sedangkan Akhlak menurut bahasa (*etimologi*) perkataan Akhlak ialah bentuk jamak dari *khuluq* (*khuluqun*) yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabi’at. Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun. *Khuluq* merupakan gambaran sifat batin manusia, gambaran bentuk lahiriah manusia, seperti raut wajah, gerak anggota badan dan seluruh tubuh. Dalam bahasa Yunani pengertian *khuluq* ini disamakan dengan kata *ethicos* atau *ethos*, artinya adab kebiasaan, perasaan batin, kecenderungan hati untuk melakukan perbuatan. *Ethicos* kemudian berubah menjadi etika.²⁴

Adapun menurut istilah akhlak aturan tentang prilaku lahir dan batin yang dapat membedakan antara prilaku yang terpuji dan tercela, antara yang salah dan yang benar, antara yang patut dan yang tidak patut (sopan), dan antara yang baik dan yang buruk.

Definisi akhlak menurut Imam al- Ghazali bahwa akhlak adalah:

²³ Muhaimin, *Dimensi-Dimensi Studi Islam*, (Surabaya: Karya Aditama, 2000), hlm. 243.

²⁴ Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al Quran*, (Jakarta : Amzah, , 2007), hlm. 2-3.

فَاخْلُقْ عِبَارَةً عَنْ هَيْئَةٍ فِي النَّفْسِ رَاسِخَةً عَنْهَا تَصْدُرُ الْأَفْعَالُ بِسُهُولَةٍ وَيُسْرٍ

غَيْرِ حَاجَةٍ إِلَى فِكْرٍ وَرُؤْيَةٍ

“Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa melakukan pemikiran dan pertimbangan”.²⁵

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT serta merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

c. Tujuan Pembelajaran Aqidah Akhlak

Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtida'iyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun Iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap *al-asma' al-husna*, serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan *al-akhlakul karimah* dan adab islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta Qada dan Qadar.

Al-akhlak al-karimah ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.

Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah islam

²⁵ Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak*, (Yogyakarta : Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam (LPPI), 2007), hlm. 1-2.

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 aqidah islam.²⁶

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak adalah mewujudkan manusia yang beraqidah serta berakhlakul karimah sesuai dengan ajaran agama Islam.

d. Ruang lingkup Aqidah Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtida'iyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun islam secara sederhana serta pengamatan dan pembiasaan berakhlak islami untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtida'iyah meliputi :

1) Aspek Aqidah

Dalam pembelajaran atau pendidikan Aqidah Akhlak maka perlu memperhatikan aspek-aspek Aqidah, yaitu:

- a) Kalimat *thayyibah* sebagai materi pembiasaan.
- b) *Al-asma' al-husna* sebagai materi pembiasaan.
- c) Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *Thayyibah*, *al-asma' al-husna* dan pengenalan terhadap shal.at lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
- d) Meyakini rukun Iman (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul, dan hari akhir serta Qadha dan Qadar).

²⁶ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia NO. 2 Tahun 2008 Tentang Setandar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 21.

- 2) Aspek Akhlak, meliputi:
 - a) Pembiasaan ahlakul karimah (*mahmudah*) secara berurutan disajikan pada setiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah, *tablig*, *fathanah*, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, *qana'ah*, dan tawakal.
 - b) Menghindari akhlak tercela (*madzmumah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas.
- 3) Aspek Adab Islami, meliputi :
 - a) Adab terhadap diri sendiri.
 - b) Adab terhadap Allah.
 - c) Adab kepada sesama.
 - d) Adab terhadap lingkungan.
- 4) Aspek Kisah Teladan.²⁷

3. Hasil Belajar Aqidah Akhlak dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan atau perubahan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar.”²⁸

Sedangkan menurut Udin S. Winataputra, hasil belajar berupa perubahan prilaku atau tingkah laku. Perubahan prilaku sebagai hasil belajar dikelompokkan dalam tiga ranah (kawasan), yaitu: Pengetahuan (*kognitif*), Ketrampilan Motorik (*psikomotorik*), dan penguasaan nilai-nilai atau sikap (*afektif*).²⁹

- a. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

²⁷ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia NO. 2 Tahun 2008, ..., hlm. 12-13.

²⁸ Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, ..., hlm. 100.

²⁹ Udin S. Winataputra dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, ..., hlm.2.5.

- b. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- c. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.³⁰

Berkenaan dengan penggunaan dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran Gagne, Abin Syamsuddin Makmun mengemukakan perubahan perilaku dari hasil belajar dapat berbentuk :

- a. *Informasi verbal*; yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
- b. *Kecakapan intelektual*; yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan symbol-simbol, misalnya: penggunaan symbol *matematika*. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
- c. *Strategi kognitif*; kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi yaitu *kemampuan* mengendalikan ingatan dan *cara-cara* berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.
- d. *Sikap*; yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, didalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
- e. *Kecakapan motorik*; ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot fisik dan fisik.³¹

³⁰ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, (Ciputat :Gaung Persada, 2009), hlm. 105-106.

³¹ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, ..., hlm. 106.

Menurut Muhibbin Syah (2008) secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

a. Faktor Internal Siswa

Faktor Internal (faktor dari dalam siswa) yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu:

1) Aspek Fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

2) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:

a) Inteligensi Siswa

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

b) Sikap Siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respons tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

c) Bakat Siswa

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

d) Minat Siswa

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

e) Motivasi Siswa

Pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.

Dalam perkembangan selanjutnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :1) motivasi intrinsik ;adalah hal. dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. 2) motivasi ekstrinsik; adalah hal. dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yaitu:

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal. belajar, misalnya rajin membaca dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.

2) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa

dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar diartikan sebagai cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.³²

4. Materi Akhlak Terpuji

“Materi menurut bahasa adalah benda, zat atau suatu yang menjadi bahan (berpikir, berunding, menyaring dan sebagainya)”.³³ ”Materi adalah isi pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran bersamaan dengan prosedur didaktis yang digunakan oleh guru”.³⁴

Menurut Al-Ghazali, berakhlak mulia atau terpuji artinya “Menghilangkan semua adat kebiasaan yang tercela yang sudah digariskan dalam agama islam dan menjauhkan diri dari perbuatan tercela tersebut, kemudian membiasakan adat kebiasaan yang baik, melakukannya dan mencintainya”.³⁵

Dalam penelitian ini akan mengkhususkan pada materi Akhlak Terpuji, berikut akan peneliti uraikan singkat tentang materi Akhlak terpuji:

a. Sidiq

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan, ...*, hal. 132-138

³³ W.J.S Poerwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm.. 71.

³⁴ Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003), hlm. 17.

³⁵ Bisri, M. Fil.I, *Akhlak*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam DEPAG RI, , 2009), hal. 3.

Sidiq artinya benar (jujur). Ini adalah sifat yang wajib bagi seorang rasul. Lawan akhlak *Sidiq* adalah *Kizib* yaitu dusta.

b. Amanah

Amanah artinya dapat dipercaya. Sifat *Amanah* merupakan akhlak terpuji. Orang yang tidak *Amanah* disebut *Khianat*. *Khianat* artinya tidak dapat dipercaya.

c. Tablig

Tablig adalah menyampaikan. Sebagai anak muslim, kamu harus dapat menyampaikan kebenaran. Berani berbuat benar dan selalu taat kepada perintah Allah SWT dan Rasul-Nya.

Kebalikan dari sifat *Tablig* adalah *Kitman* artinya menyembunyikan. Kamu harus menjauhi sifat tersebut, karena sangat merugikan orang lain.

d. Fatanah

Fatanah artinya cerdas, pandai, dan bijaksana. Agar mejadi anak yang berprestasi, kamu haruslah cerdas. Kecerdasan bisa kita peroleh dengan belajar yang rajin.

Kebalikan dari sifat *Fatanah* adalah *Baladah*, artinya bodoh. Kamu harus menjauhi perilaku ini karena akan merugikan diri kamu sendiri.³⁶

5. Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Pokok Akhlak Terpuji

Suatu metode pembelajaran bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diharapkan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan menggunakan metode yang tepat dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik. Hasil pembelajaran haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan hanya sekedar penguasaan pengetahuan semata-mata, tetapi juga tampak dalam perubahan sikap dan

³⁶ Tim Bina Karya Guru, *Bina Akidah dan Akhlak untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hlm. 80 – 83.

tingkah laku secara terpadu. Perubahan ini sudah barang tentu dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan oprasional, dalam arti mudah diukur.

Metode pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasilnya. Dari segi proses suatu metode dikatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ peserta didik aktif baik fisik, mental maupu sosial. Disamping itu peserta didik menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dilihat dari segi hasil, metode pembelajaran dikatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ ada perubahan yang positif pada peserta didik.

Jadi kualitas pembelajaran ditentukan oleh kualitas pengujian, penjelasan, dan pengaturan unsur-unsur belajar dengan memperhatikan metode dan metode pembelajaran dalam penerapannya harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara individual, karena pada dasarnya setiap anak belajar tidak secara kelompok, akan tetapi secara individual, menurut caranya masing-masing meskipun berada dalam satu kelompok (kelas).³⁷

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode belajar *Role Playing*. Menurut Zuhaerini metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

1) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, 3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.³⁸

Sementara itu, Davies mengemukakan sebagaimana yang dikutip Sudrajat bahwa penggunaan *Role Playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi *Role Playing* adalah partisipasi aktif seluruh siswa untuk melakukan tindakan observasi

³⁷ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, ..., hlm. 31.

³⁸ Zuhaerini, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, (Malang: STAIN Press, 2000), hlm.

dan pemeranan dalam situasi yang sebenarnya untuk dapat memecahkan permasalahan tertentu.³⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* banyak melibatkan peserta didik untuk beraktifitas dalam pembelajaran, sehingga akan memberikan suasana yang menggemirakan. Dengan demikian kesan yang didapat peserta didik tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang sebagian besar bersifat abstrak. Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madarasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat menumbuh kembangkan Aqidah serta mewujudkan manusia yang berakhlak mulia dan menghindari ahklak tercela dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran agama islam.

Pembelajaran Aqidah Akhlak pada materi akhlak terpuji (*Siddiq, Amanah, Tabligh, dan Fatonah*) dengan menggunakan metode *Role Playing* sangat cocok di terapkan pada peserta didik di MI Wahid Hasyim Kedungmalang.

Berikut langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak:

- 1) Menyiapkan peserta didik untuk menerima pelajaran.
- 2) Memberikan Apersepsi tentang Akhlak Terpuji.
- 3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajan melalui Metode *Role Playing*.
- 4) Menyajikan materi pelajaran yaitu pengertian dan contoh Akhlak Terpuji (*Shiddiq, Amanah, Tabligh, Fatonah*).
- 5) Peneliti membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang, 2 hari sebelum kegiatan pembelajaran.

³⁹ La Ode Muhammad Deden Marrah Adil, [*pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar kelas IV SD. Template Simple. Diberdayakan Oleh Blogger*](#), Diakses tanggal 20 Juni 2012

- 6) Peneliti memanggil masing-masing kelompok untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan 2 hari sebelumnya secara bergiliran, setiap kelompok yang diberi tugas bermain peran berjumlah 5 orang.
- 7) Peserta didik yang duduk di kelompoknya masing-masing bertugas mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- 8) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas lembar kerja untuk menyimpulkan materi.
- 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- 10) Peneliti menyimpulkan materi pelajaran.
- 11) Evaluasi.
- 12) Penutup.

Dengan menggunakan pembelajaran metode *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak materi pokok Akhlak Terpuji. Hasil belajar ini tidak hanya dalam ranah kognitif (pengetahuan) saja, melainkan afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas dapat dimunculkan rumusan hipotesis sebagai berikut: Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas IV di MI Wahid Hasyim Kedungmalang Kecamatan Wonotunggal Kabupaten Batang pada materi pokok Akhlak Terpuji.