

BAB II

METODE ROLE PLAYING

TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Aqidah akhlak

a. Pengertian Pembelajaran Aqidah Akhlak

Belajar secara bahasa belajar dari kata belajar yang mendapat imbuhan pe-an yang artinya proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹

Pembelajaran adalah proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa atau antara sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.²

Menurut Lester D. Crow and Alice Crow *intruction is a modification of behavior accompanying growth processes that are brought about through adjustment to tensions initiated through sensory stimulation.*³ (Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang diiringi dengan proses pertumbuhan yang ditimbulkan melalui penyesuaian diri terhadap keadaan lewat rangsangan atau dorongan).

Menurut Frederick Y. Mc. Donald dalam bukunya *Educational Psychology* mengatakan: “*Education is a process or an activity, which is directed at producing desirable changes into the behavior of human beings*”⁴ (Pendidikan adalah suatu proses atau aktifitas yang menunjukkan perubahan yang layak pada tingkah laku manusia).

Pembelajaran menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah:

¹ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 17

² S. Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 2004), hlm. 102.

³ Lester D. Crow and Alice Crow, *Human Development and Learning*, (New York: American Book Company, 2002), hlm. 215

⁴ Frederick Y. Mc. Donald, *Educational Psychology*, (Tokyo: Overseas Publication LTD, 2007), hlm. 4.

أَمَّا التَّعْلِيمُ فَمَحْدُودُ الْمَعْرِفَةِ الَّتِي يُقَدِّمُهَا الْمُدَرِّسُ فَيَحْصِلُهَا التَّلْمِيذُ،
وَلَيْسَتْ الْمَعْرِفَةُ دَائِمًا قُوَّةً وَإِنَّمَا هِيَ قُوَّةٌ إِذَا اسْتَحْدَمْتَ فِعْلًا وَاسْتَفَادَ مِنْهَا
الْفَرْدُ فِي حَيَاتِهِ وَسُلُوكِهِ.⁵

Adapun pembelajaran itu terbatas pada pengetahuan dari seorang guru kepada murid. Pengetahuan itu yang tidak hanya terfokus pada pengetahuan normative saja namun pengetahuan yang memberi dampak pada sikap dan dapat membekali kehidupan dan akhlaknya

Aqidah-Akhlak berasal dari kata Aqidah dan Akhlak. Aqidah berarti kepercayaan kepada yang Maha Pencipta yaitu Allah SWT. Sedangkan Akhlak berasal dari Bahasa Arab bentuk jamak dari kata “*Khulk*” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat.⁶

Pengertian Akhlak dalam buku Pengantar Studi Akhlak oleh Asmaran AS menjelaskan :

- 1) Akhlak menurut Da'iratul Ma'arif ialah sifat-sifat manusia yang terdidik.
- 2) Akhlak menurut Ahmad Amin ialah kebiasaan kehendak.
- 3) Akhlak menurut Ensiklopedi Pendidikan ialah budi pekerti, watak kesusilaan (kesadaran etik dan moral yaitu kelakuan baik yang merupakan akibat dari sikap jiwa yang benar terhadap khaliknya dan manusia.
- 4) Akhlak menurut Al Mu'jam Al Wasit ialah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dengannya lahiriah macam-macam perbuatan, baik atau buruk, tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.⁷

Akhlak menurut Imam Gazali yang dikutip oleh Oemar Bakri dalam buku Akhlak Muslim menjelaskan “Akhlak ialah sifat yang melekat dalam jiwa seseorang yang menjadikan ia dengan mudah

⁵ Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma'arif, 1979), hlm. 61

⁶ Asmaran AS., *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta : Rajawali Pers, 1992) hlm. 1

⁷ Asmaran AS., *Pengantar Studi Akhlak*, hlm. 2

bertindak tanpa banyak pertimbangan lagi.⁸ Boleh juga dikatakan sebagai kebiasaan. Sebagian ulama mengatakan Akhlak ialah suatu sifat yang terpedam dalam jiwa seseorang dan sifat itu akan timbul waktu ia bertindak tanpa merasa sulit (timbul dengan mudah).⁹

Pada hakekatnya akhlak ialah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian hingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran.¹⁰ Apabila dari kondisi tadi timbul kelakuan yang baik dan terpuji menurut syariat islam dan akal pikiran maka dinamakan budi pekerti yang mulia dan apabila sebaliknya yang lahir kelakuan buruk maka disebut budi pekerti yang tercela.¹¹

Dalam membahas Akhlak atau ilmu akhlak dan istilah etika (bahasa Yunani: *ethos*) yang berarti adat kebiasaan. Etika ialah studi tentang tingkah laku manusia, tidak hanya menentukan kebenarannya sebagaimana adanya, tetapi juga menyelidiki manfaat atau kebaikan dari seluruh tingkah laku manusia.¹² Dengan belajar etika peserta didik bisa menentukan kebenaran tingkah laku yang harus dikerjakan serta mengerti manfaat dan kebaikan tingkah laku tersebut sehingga bisa memilih dan menentukan yang terbaik.

Aqidah Akhlak ialah suatu mata pelajaran yang mengajarkan dan membimbing siswa untuk dapat mengetahui, memahami dan meyakini ajaran Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam.

Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap *al-asma' al-*

⁸ Oemar Bakry, *Akhlak Mulia* (Bandung : Angkasa, 1993), hlm. 10

⁹ Oemar Bakry, *Akhlak Mulia*, hlm. 10 .

¹⁰ Asmaran AS., *Pengantar Studi Akhlak*, hlm. 3.

¹¹ Asmaran AS., *Pengantar Studi Akhlak*, hlm. 3

¹² Asmaran AS., *Pengantar Studi Akhlak*, hlm.7.

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 Akidah-Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan *al-akhlakul karimah* dan adab Islami dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta Qada dan Qadar.¹³

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

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

- 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.¹⁴

c. Materi Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi pelajaran yang dapat mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak Islami secara sederhana pula, untuk dapat dijadikan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

¹³ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrasah, hlm. 21

¹⁴Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008,., hlm. 21,

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- 1) Aspek akidah (keimanan) meliputi:
 - a) Kalimat *thayyibah* sebagai materi pembiasaan, meliputi: *Laa ilaaha illallaah, basmalah, alhamdulillah, subhanallaah, Allaahu Akbar, ta'awwudz, maasya Allah, assalaamu'alaikum, salawat, tarji', laa haula wala quwwata illaa billah*, dan *istighfaar*.
 - b) *Al-asma' al-husna* sebagai materi pembiasaan, meliputi: *al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahmaan, ar-Rahiim, as-Samai', ar-Razzaaq, al-Mughnii, al-Hamiid, asy-Syakuur, al-Qudduus, ash-Shamad, al-Muhaimin, al-'Azhiim, al-Kariim, al-Kabiir, al-Malik, al-Baathin, al-Walii, al-Mujiib, al-Wahhiab, al-'Aliim, azh-Zhaahir, ar-Rasyiid, al-Haadi, as-Salaam, al-Mu'min, al-Latiif, al-Baaqi, al-Bashiir, al-Muhyi, al-Mumiit, al-Qawii, al-Hakiim, al-Jabbaar, al-Mushawwir, al-Qadiir, al-Ghafuur, al-Afuww, ash-Shabuur*, dan *al-Haliim*.
 - c) Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *thayyibah, al-asma' al-husna* dan pengenalan terhadap salat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
 - d) Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul dan Hari akhir serta Qada dan Qadar Allah)
- 2) Aspek akhlak meliputi:
 - a) Pembiasaan akhlak karimah (*mahmudah*) secara berurutan disajikan pada tiap 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, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.
- 3) Aspek adab Islami, meliputi:
- a) Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain.
 - b) Adab terhadap Allah, yaitu: adab di masjid, mengaji, dan beribadah.
 - c) Adab kepada sesama, yaitu: kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga
 - d) Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.
- 4) Aspek kisah teladan, meliputi: Kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Masithah, *Ulul Azmi*, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu akidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam Standar Kompetensi, tetapi ditampilkan dalam kompetensi dasar dan indikator.¹⁵

¹⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008.,, hlm. 24-25

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas V Semester 2

1. Mengenal kalimat <i>thayyibah (taubat)</i> , dan <i>al-asma' al-husna (al-Ghafuur, ash-Shabuur dan al-Haliim)</i>	1.1 Mengenal Allah melalui kalimat <i>thayyibah (taubat)</i> 1.2 Mengenal Allah melalui sifat-sifat Allah yang terkandung dalam <i>al-asma' al-husna (al-Ghafuur, al-Afuwwu, ash-Shabuur dan al-Haliim)</i>
2. Membiasakan akhlak terpuji	2.1 Membiasakan sifat sabar dan taubat dalam kehidupan sehari-hari melalui kisah Nabi Ayub AS dan kisah Nabi Adam AS 2.2 Membiasakan berakhlak baik terhadap binatang dan tumbuhan dalam hidup sehari-hari.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Role-play adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role-play* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

- 1) Mengambil peran (*Role-taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar juga tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak) dalam situasi-situasi sosial.
- 2) Membuat peran (*Role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan
- 3) Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam *Role-play*, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamika mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupan biasanya dapat melakukan *Role-play*.¹⁶

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas pertemuan yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Bermain peran memiliki beragam keuntungan yaitu tidak membutuhkan banyak biaya dan membuat seorang anak belajar untuk mempraktikkan sebuah perilaku atau keahlian.

Menurut Melvin L. Silberman seni pemeranan metode belajar pengalaman (eksperimensial) yang sangat bermanfaat. Metode ini biasa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, mempraktekkan keterampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian. Namun untuk bisa berhasil dalam melakukan pemeranan, ada baiknya untuk mengetahui terlebih dahulu cara menyusunnya (penulisan naskah) dan mengarahkannya (penataan).¹⁷

Untuk mendapatkan pemahaman yang cukup memadai mengenai dirinya dan orang lain, setiap orang haruslah sadar dan menyadari peran serta bagaimana cara memainkannya. Untuk memainkan ini, masing-masing orang harus bisa memosisikan diri sebagai orang lain, dan mencoba merasakan apa yang dipikirkan dan

¹⁶ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 98

¹⁷ Melvin L Siberrnen, , *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*, terj. Sarjuli dan Azfat Ammar, (Jakarta: Yakpendis, 2001), hlm. 55

dirasakan orang lain. Jika seseorang bisa berempati, maka ia bisa menafsiri kejadian dan interaksi sosial secara proporsional dan akurat. *Role playing* adalah sarana yang sedikit untuk memaksa seseorang untuk memainkan peran orang lain.¹⁸

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Adapun tujuan *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.¹⁹
- 5) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- 6) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia
- 7) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah
- 8) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 9) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- 10) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²⁰

Role-play juga dapat membuktikan diri sebagai suatu metode pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau teman lain dalam kelas, atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan/atau situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut .

¹⁸ Bruce Joyce ,dkk, *Model Of Teaching Model-model Pengajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar. 2009). Hlm 331

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1989). hlm. 85

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta:PT Rineka Cipta,2005), hlm 238

Pengajar melibatkan peserta didik dalam *Role-play* karena satu atau lebih alasan dibawah ini.

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
- 3) Membandingkan dan menkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam saran yang dinamik
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik
- 13) Memberikan *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik.²¹

c. Dasar Metode *Role Playing*

Di dalam Al-Qur'an surat Almaidah: 27-31 menceritakan drama/bermain peran yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil

وَاتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ ابْنَيْ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقُبِّلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَّلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ. لَئِن بَسَطْتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدَيْ إِيكَ لَأَقْتُلَنَّكَ إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ. إِنِّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنْ أَصْحَابِ النَّارِ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ. فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الخَاسِرِينَ. فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُؤَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِيَ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ. (المائدة: 27-31)

²¹ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 99-100

Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putra Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya. Ketika keduanya mempersembahkan korban, maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil): Ia berkata Qabil: “Aku pasti membunuhmu!”. Berkata Habil: “Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa”. (28) “Sesungguhnya kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah. Tuhan seru sekalian alam. Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh) ku dan dosamu sendiri, maka kamu akan menjadi penghuni neraka. Dan yang demikian itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim.” Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya. Sebab itu dibunuhnyalah, maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan saudaranya. Berkata Qabil: “Aduhai celaka aku mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.²² (QS. Al-Maidah: 27-31)

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang diperankan oleh Qabil dapat memberi kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak.

Menurut E. Mulyasa, terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada

²² Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: CV. Asy syifa', 1999), hlm.163.

situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

- 2) Kedua, 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 (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan 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 peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, 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, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

- 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.²³

d. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran Sebagian besar *role-play* cenderung dibagi pada tiga fase yang berbeda:

1) Perencanaan persiapan

Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam *role-play*. Berikut ini adalah daftar beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru/dosen masuk kelas dan melalui *role-play*:

a) Mengenal Peserta Didik

Semakin guru mengenal peserta didik, akan semakin besar kemungkinan untuk memperkenalkan *role-play* dengan relevan dan berhasil. Perlu dipertimbangkan:

²³ E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 141

- a) Jumlah peserta didik, Pastikan tersedia ruang yang cukup sebelum *role-play* dimulai, dan ceklah bahwa ada peran yang tersedia atau tugas-tugas observasi bagi semua peserta didik
- b) Apa yang diketahui peserta didik tentang materi, peserta didik membutuhkan informasi yang cukup berbagai peran dan skenario yang akan menjadi dasar diskusi, pemeranan dan refleksi mereka.
- c) Pengalaman terdahulu tentang *role-play*. Peserta didik yang lebih berpengalaman mungkin dapat menghandel peran-peran yang lebih kompleks, sementara mereka yang pengalamannya kurang, membutuhkan bimbingan yang lebih bertahap kedalam aktivitas. Peserta didik yang memiliki pengalaman negatif membutuhkan kepastian dan dukungan dari yang lebih besar.
- d) Kelompok umur. Peran yang berbeda mungkin menuntut tingkat pengalaman hidup yang berbeda pula. *role-play* menuntut pentingnya hubungan dengan pengalaman hidup peserta didik
- e) Latar belakang peserta. Terdapat kebutuhan untuk mengetahui pengalaman masa lalu dan pengalaman *role-play* peserta didik yang dapat mempengaruhi persepsi tentang peran-peran tertentu
- f) Minat dan kemampuan. Adalah yang sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana minat dan kemampuan peserta didik bersesuaian dengan materi yang akan dieksplorasi melalui *role-play*, peserta didik yang akan membawa sekumpulan pengalaman, sikap, kepercayaan dan agenda yang mereka miliki kedalam sesi *role-play*
- g) Kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi: adalah sangat bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat bekerjasama dalam berpasangan, kelompok atau dalam

keseluruhan kelas. Kerjasama yang bagaimana yang memungkinkan bagi mereka.²⁴

2) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Apa yang diinginkan guru/dosen dari pembelajaran peserta didik? Adalah penting untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran sesempurna mungkin sebelumnya. Mungkin sewaktu-waktu ada tujuan yang tentatif, atau tujuan yang berbeda dengan tujuan yang telah dicanangkan, akan tetapi tujuan yang ditulis masih tetap diperlukan agar memiliki fokus kerja yang jelas. Disamping itu tujuan-tujuan tersebut harus eksplisit bagi peserta didik sejak awal.²⁵

3) Pendekatan *Role-Play*

Sebagai suatu strategi pembelajaran, *role-play* mempunyai beberapa pendekatan. Ketika seorang guru/dosen berkeinginan untuk menggunakan salah satu pendekatan yang ada, hendaknya pilihan pendekatan serta opsi yang tersedia didasarkan pada persepsi peserta didik (pengalaman dan ekspektasi mereka), tujuan pendidikan, serta jumlah waktu yang tersedia. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role-play*:

a) *Role-play* sederhana (*simple role-play*): *role-play* tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbincangkan suatu isu, peserta didik sering langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, peserta didik diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilemma kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan peserta didik akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama

²⁴ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 104-16

²⁵ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 106-107

- b) *Role-play* (sebagai) latihan (*role-play exercises*): *role-play* tipe ini merupakan *role-play* berbasis ketrampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role-play*. Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan “bagaimana caranya” (*how to*).
 - c) *Role-play* yang diperpanjang (*extended role-play*): di sini peserta membutuhkan baik briefing tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta didik mungkin mengandaikan para komunitas dan/atau peran profesional.²⁶
- 4) Mengidentifikasi Skenario

Skenario memberi informasi tentang apa yang harus diketahui peserta didik sebagai pemegang peran serta informasi tentang sudut mana yang harus mereka masuki dalam gambaran tersebut. Pilihan skenario akan tergantung pada minat, fokus materi, serta pengalaman guru/ dosen dan peserta didik. Kontruksi skenario harus mendapatkan perhatian yang seksama untuk menghindari orang atau peristiwa yang stereotip (meniru).

5) Menetapkan Peran

Pilihan peran akan tergantung pada problem yang akan disoroti. Jadi kita dapat bertanya peran mana yang paling memungkinkan untuk dapat mengungkapkan ketrampilan, sikap, atau dilema yang eksplorasi. membuat daftar peran yang mungkin sangat berguna dalam mengidentifikasi interaksi yang memungkinkan, jalur komunikasi yang pokok, serta perspektif untuk melihat isu.²⁷

²⁶ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 107-108

²⁷ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 109-111

6) Interaksi

Berikut ini adalah langkah-langkah mengimplementasikan rencana ke dalam aksi.

a) Membangun Aturan Dasar

Adalah sangat penting untuk mengetahui harapan-harapan guru/ terhadap peserta didik dan sebaliknya, serta apa yang secara rasional dapat diharapkan dari mereka satu sama lain. Sesi *role-play* yang bagaimana yang diinginkan dosen/guru tersebut? Langkah-langkah apa yang ada pada proses *role-play*? Dan seterusnya. Aturan. Aturan dasar untuk melaksanakan *role-play* harus dirundingkan oleh semua pihak sejak awal, dan akan lebih bagus lagi jika dicatat untuk jadi rujukan nanti.

b) Mengeksplisitkan Tujuan Pembelajaran.

Dosen perlu mengemukakan tujuan pembelajaran dari *role-play* tersebut pada peserta didik dan menjelaskan pentingnya menggunakan *role-play* untuk mengeksplorasikan isu tersebut. Hal ini penting untuk memfokuskan peserta didik lebih pada konten ketimbang strategi serta memudahkan mereka mengevaluasi tingkat keberhasilan yang dicapai.

c) Membuat Langkah-Langkah Yang Jelas

Peserta didik yang tidak punya pengalaman dengan *role-play* akan merasa ragu dan takut dengan strategi ini. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan menjelaskan tujuan yang menyokong penggunaannya dalam konteks pembelajaran ini serta menjelaskan garis besar langkah-langkahnya.

d) Mengurangi Ketakutan Tampil di depan Publik

Role-play tidak dirancang dengan menjadi suatu pertunjukan publik. Meskipun demikian peserta didik pemula sulit untuk menghilangkan dari kesan tersebut. Karen itu penting bagi guru/dosen. Untuk menghilangkan kecemasan peserta didik tentang hubungan antara *role-play* dan pertunjukan. Peserta didik

perlu tahu bahwa tidak akan ada ekspresi publik sejak dari permulaan. Banyak guru/dosen yang melakukan hal ini dengan langsung meminta mereka menampilkan suatu kegiatan secara bersama-sama kemudian menanyakan sesuatu di depan temannya. Walaupun sebenarnya pada akhirnya nanti mereka harus tampil di depan yang lain tapi paling tidak, hal tersebut sudah diberi pra-kondisi dulu sebelumnya. Pendekatan apapun yang digunakan guru/dosen, yang pasti bahwa peserta didik perlu didorong untuk bertanya dan klarifikasi pemahaman mereka sebelum *role-play* dimulai.

e) Menggunakan Skenario atau Situasi

Skenario atau bisa diciptakan oleh guru/dosen dan/atau peserta didik. Skenario yang paling berhasil adalah yang menarik peserta dan juga mengandung segi-segi ketidakpastian, sehingga tidak semua jawaban dapat diketahui sebelumnya. Skenario dibuat untuk dirinya sendiri yaitu sesuatu yang hanya dapat diperoleh dengan cara berpartisipasi di dalamnya, atau mengamati *role-play* terlebih dahulu. Skenario bisa berbentuk tertulis atau verbal atau lisan.²⁸

f) Mengalokasikan Peran

Peran-peran dapat dialokasikan dalam berbagai cara yang kebanyakan tergantung pada sejauh mana guru/dosen mengenal peserta didiknya dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan dengan baik, maka pengalokasian biasanya dilakukan dengan misalnya, pemegang peran kunci diberikan pada peserta didik yang paling berpengalaman, atau memegang peran disesuaikan dengan sedekat mungkin dengan pengalaman hidupnya dan lain-lain. Sementara jika guru/dosen tidak terlalu mengenal peserta didiknya dengan baik, maka biasanya peran

²⁸ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 111-113

dibagi secara acak, atau diminta seseorang yang mau menjadi sukarelawan dan seterusnya.

g) Memberi Informasi yang Cukup

Adalah penting untuk memberi informasi yang cukup pada pemain supaya mereka dapat menjalankan tugasnya dengan efektif dan sukses. Menurut Jones dan Palmer (1987) terdapat empat tipe informasi yang harus diberikan oleh guru/dosen:

- a) Informasi yang dibutuhkan buat semua peserta
- b) Tambahan informasi bagi orang atau kelompok tertentu saja
- c) Informasi yang diberikan ketika *role-play* berlangsung (contoh: intervensi oleh guru/dosen)
- d) Informasi tentang macam hubungan diantara orang-orang yang terlibat (sosial, familial, kultural, dll).
- h) Menjelaskan Peran Pengajar dalam *Role-Play*

Guru yang mengandaikan dirinya terlibat sebagai partisipan dalam *role-play* perlu menjelaskan dulu kepada peserta didik tentang keterlibatannya serta menjelaskan fungsinya dalam keseluruhan proses. Disamping itu perlu dijelaskan pula bagaimana ia akan memberi sinyal kapan ia mulai berakting dan kapan keluar dari aktingnya. Demikian pula jika ia ingin jadi observe saja, maka ia bisa melakukan hal-hal yang bisa dilakukan sebagai observer, seperti; menyoroti aspek-aspek penting yang terjadi dalam *role-play* dsb.

i) Memulai *Role-Play* secara Bertahap

Melalui *role-play* dengan pelan-pelan misalnya melalui diskusi akan membantu melalui diskusi akan membantu peserta didik memasuki *role-play* dengan cara:

- a) Melibatkan peserta didik dalam “*ice breaker*” (Jones, 1991) atau game (Brandes, 1977)

- b) Peserta didik bekerja tanpa peran, baik melibatkan seluruh kelas, kelompok kecil atau berpasangan untuk mendiskusikan suatu atau tertentu.
- c) Separuh peserta didik memegang peran tertentu dan separuh lagi memerankan dirinya sendiri. Contoh *interview* oleh media massa
- d) Semua peserta didik mengandaikan peran sejak dari permulaan.
- j) Menghentikan *role-play* dan Memulai Kembali jika Perlu

Sering diperlukan untuk menghentikan *role-play* pada suatu titik tertentu. Hal ini memerlukan tanda atau sinyal yang disepakati. Misalnya: guru/dosen mengangkat tangan atau bergerak ke tempat tertentu yang telah disepakati sebelumnya. Guru/dosen mungkin ingin menghentikan aktivitas *role-play* untuk:

- a) Berhubungan dengan problem yang mempengaruhi semua orang
- b) Mengambil suatu tindakan tertentu
- c) Melakukan pertukaran peran
- d) Dan lain-lain
- e) Bertindak sebagai Pengatur Waktu

Ketika *role-play* telah berjalan, maka guru/dosen perlu bertindak sebagai pengatur waktu. Sebelum *role-play* dimulai kemukakan pada peserta didik bahwa waktu yang disediakan adalah sekian menit, dan seterusnya. Dan ketika waktu sudah berakhir, berilah kode sesuai yang telah disepakati sebelumnya.²⁹

7) Refleksi dan evaluasi

Tahap yang terakhir ini dalam proses *role-play* sering dinamakan "*debriefing*" mengikuti istilah yang biasa digunakan dalam militer (Van Ments, 1994). Aspek yang *fundamental* dari tahap ini bagi guru/dosen dan peserta didik adalah melakukan

²⁹ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 113-115

refleksi dan evaluasi. Guru/dosen biasanya memberi kesempatan untuk refleksi diantara interaksi atau di akhir dari interaksi. Tahap refleksi ini lebih dari sekedar pertanyaan-pertanyaan teknis seperti: “apakah peran peserta didik dapat menjalankan perannya dengan realistis?” sebaliknya, hal ini lebih berkenaan identifikasi, klarifikasi, dan analisis terhadap isu-isu pokok (Colquhoun & Errington, 1990) Refleksi atau evaluasi yang dalam seperti itu dilakukan setelah interaksi selesai. Hal ini dapat dilihat dalam enam langkah sederhana:

- a) Membawa peserta didik keluar dari peran yang dimainkannya
- b) Meminta peserta didik secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya.
- c) Mengkonsolidasikan ide-ide
- d) Memfasilitasi suatu analisis kelompok
- e) Memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi.
- f) Menyusun agenda untuk masa depan³⁰

3. Aktifitas Belajar

a. Pengertian Aktifitas Belajar

Aktifitas berasal dari Bahasa Inggris *activity* yang berarti kegiatan. Sanjaya menyatakan bahwa belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau in-formasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus mendorong aktifitas belajar peserta didik. Aktifitas di sini tidak sebatas pada aktifitas fisik saja, namun juga meliputi aktifitas yang bersifat psikis seperti aktifitas mental. Dengan demikian aktifitas belajar di sini diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar.³¹

Ibrahim dan Sukmadinata berpendapat “mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik belajar. Dalam pengajaran,

³⁰ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 116.

³¹ Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, cet.1, (Jakarta: Kencana,2008), hlm.130

peserta didiklah yang menjadi subyek, dialah pelaku kegiatan belajar”. Agar peserta didik berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pengajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktifitas belajar. Hal ini tidak berarti peserta didik dibebani banyak tugas. Aktifitas atau tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik hendaknya menarik minat peserta didik, dibutuhkan dalam perkembangannya, serta bermanfaat bagi masa depannya.³²

Sedangkan belajar adalah Perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar yang mencakup ranah afeksi, kognisi dan psikomotor.³³

Menurut Slameto “belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.³⁴

Belajar menurut Clifford T. Morgan “*Learning is any relatively permanent change in behaviour which occurs as a result of practise nor experience*”.³⁵ Artinya, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif, permanen atau menetap yang dihasilkan dari praktek pengalaman yang lampau.

Belajar menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah:

أَنَّ التَّعْلِمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى خَبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ فِيهَا
تَغْيِيرًا جَدِيدًا.³⁶

³² Sukmadinata Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran*, cet. 2, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.27

³³ Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipasif*, (Bandung : PT. Sinar Baru Algesindo 1997) hlm. 8

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 2

³⁵ Clifford T. Morgan, *Introduction to Psychology*, Sixth Edition, (New York: MC Graw Hill International Book Company, 1971), hlm. 112.

³⁶ Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma'arif, 1979), hlm. 179

Sesungguhnya belajar merupakan perubahan di dalam orang yang belajar (murid) yang terdiri atas pengalaman lama, kemudian menjadi perubahan baru”

Menurut Winkel, belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam intetaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan ini bersifat relatif konstan dan berbeda.³⁷

Berdasarkan definisi diatas dapat dikemukakan beberapa elemen penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto, yaitu bahwa:

- 1) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- 2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar: seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
- 3) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap ; harus merupakan akhir dari ada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung berhari hari, berbulan-bulan, ataupun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus mengenyampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian atau kepekaan seseorang yang biasanya hanya berlangsung sementara.
- 4) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam perngertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.³⁸

³⁷ WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hlm. 36

³⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remadja Rosdakarya, 1997), hlm. 85

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan. Karena belajar itu merupakan aktifitas yang berproses, sudah tentu di dalamnya terjadi perubahan-perubahan yang bertahap.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu dite-kankan adanya aktivitas peserta didik baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Di dalam pembelajaran peserta didik dibina dan dikembangkan keaktifannya melalui tanya jawab, berfikir kritis, diberi kesempatan untuk mendapatkan pengalaman nyata dalam pelaksanaan praktikum, pengamatan dan diskusi juga mempertanggungjawabkan segala hasil dari pekerjaan yang ditugaskan

b. Fase-fase Belajar

Perubahan-perubahan tingkah laku dalam belajar melalui fase-fase yang antara satu dengan lainnya bertalian secara beruntutan dan fungsional. Sebab peristiwa belajar sendiri adalah alat untuk mencapai tujuan pengajaran. Ada beberapa pendapat yang melihat peristiwa belajar semua dapat dibagi menjadi tiga sudut pandang, yaitu: (a). Melihat belajar sebagai proses, (b) melihat belajar sebagai hasil, (c) melihat belajar sebagai fungsi.³⁹

Menurut Jerome S. Bruner sebagaimana dikutip oleh Muhibbin Syah, bahwa fase-fase belajar meliputi sebagai berikut:

- 1) Fase informasi (tahap penerimaan materi)
- 2) Fase transformasi (tahap perubahan materi)
- 3) Fase evaluasi (fase penilaian materi).⁴⁰

Sementara itu, menurut Wittig sebagaimana dikutip oleh Muhibbin Syah, bahwa fase-fase belajar, meliputi:

- 1) *Acquisition* (tahap perolehan atau penerapan informasi)
- 2) *Storage* (tahap penyimpanan informasi)

³⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1998), hlm. 45.

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 113.

3) *Retrival* (tahap mendapatkan kembali informasi).⁴¹

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki tahapan-tahapan, yang meliputi: penerimaan, penyimpanan, pengubahan, penilaian dan mendapatkan kembali informasi. Langkah-langkah tersebut merupakan proses belajar yang dimulai dari penerimaan sampai pada pengambilan informasi ketika dibutuhkan.

c. Macam-macam Aktifitas dalam Belajar

Meskipun orang telah mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta telah memilih set (arah atau sikap terhadap pekerjaan) yang tepat untuk merealisasikan tujuan itu, namun tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan sangat dipengaruhi oleh situasi. Setiap situasi di manapun dan kapan saja memberi kesempatan belajar kepada seseorang. Situasi ini ikut menentukan set belajar yang dipilih. Berikut ini dikemukakan beberapa contoh aktifitas belajar dalam beberapa situasi.

- 1) Mendengarkan,
- 2) Memandang
- 3) Meraba, membau dan mencicipi/mencecap
- 4) Menulis atau mencatat
- 5) Membaca
- 6) Membuat ihtisar atau ringkasan, dan menggaris bawahi
- 7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan
- 8) Menyusun paper atau kertas kerja
- 9) Mengingat
- 10) Berpikir
- 11) Latihan atau praktek.⁴²

Menurut Paul D. Dierich sebagaimana dikutip oleh Hamalik membagi aktifitas menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, hlm. 114.

⁴² Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta.1998), hlm.102-107

bertanya, memberi sesuatu, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.

- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian, bahan, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, karangan, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih.⁴³

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan pada Aktivitas Belajar Peserta didik

Menurut Sanjana menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa sebagai berikut:⁴⁴

1) Guru

Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa karena guru berhadapan langsung dengan siswa. Beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar siswa yang ada pada guru antara lain: kemampuan guru, sikap profesionalitas guru, latar belakang pendidikan guru, dan pengalaman mengajar.

⁴³Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, cet.vii, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.90-91

⁴⁴ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, cet. 2, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 141-144

2) Sarana belajar

Keberhasilan implementasi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh ketersediaan sarana belajar. Yang termasuk ketersediaan sarana itu meliputi ruang kelas dan *setting* tempat duduk siswa, media, dan sumber belajar.

3) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran berorientasi aktivitas siswa. Ada dua hal yang termasuk ke dalam faktor lingkungan belajar yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, misalnya jumlah kelas, laboratorium, perpustakaan, kantin, kamar kecil yang tersedia; serta di mana lokasi sekolah itu berada. Termasuk ke dalam lingkungan fisik lagi adalah keadaan dan jumlah guru. Keadaan guru misalnya adalah kesesuaian bidang studi yang melatar belakangi pendidikan guru dengan mata pelajaran yang diberikannya.

Yang dimaksud dengan lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu. Misalnya, keharmonisan hubungan antara guru dengan guru, antara guru dengan kepala sekolah, termasuk keharmonisan antara pihak sekolah dengan orangtua.

Sedangkan menurut Mulyasa ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk membangkitkan aktivitas belajar peserta didik antara lain:

- a) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik, dan berguna bagi dirinya.
- b) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan belajar. Peserta didik juga dapat dilibatkan dalam penyusunan tujuan.

- c) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang kompetensi, dan hasil belajarnya.
- d) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun se-waktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- e) Manfaatkan sikap, cita-cita, rasa ingin tahu, dan ambisi peserta didik.
- f) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu.
- g) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan jalan memperhatikan kondisi fisik, memberi rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik pernah memperoleh kepuasan dan penghargaan, serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.⁴⁵

Supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran dalam suasana kondusif. Tohirin mengemukakan ciri-ciri pembelajaran yang efektif antara lain: “Berpusat pada siswa, interaksi edukatif antara guru dengan siswa, suasana demokratis, variasi metode mengajar, guru profesional, bahan yang sesuai dan bermanfaat, lingkungan yang kondusif, dan sarana belajar yang menunjang”.⁴⁶

⁴⁵ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya), hlm. 176-177

⁴⁶ Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2006), hlm.177-180

4. Hasil Belajar Aqidah Akhlak

a. Pengertian Hasil belajar Aqidah Akhlak

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁴⁷ Atau hasil belajar adalah suatu aktifitas psikis/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang relatif konstan dan berbekas.⁴⁸

Sedangkan hasil belajar Aqidah Akhlak adalah terjadinya kemampuan siswa dalam memahami materi Aqidah Akhlak khususnya membiasakan perilaku terpuji.

b. Penilaian Hasil Belajar

Untuk mengevaluasi seorang guru Aqidah Akhlak dapat menggunakan berbagai alat untuk melakukan penilaian. Teknik penilaian yang dapat dengan mudah.

1) Teknik Penilaian Melalui Tes

Tes berasal dari bahasa Latin *testum* yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Dalam pengertian yang lebih luas tes adalah alat atau instrumen yang dipakai untuk mengukur sesuatu. Dalam konteks pendidikan psikologi, tes dikonotasikan sebagai suatu alat atau prosedur sistematis untuk mengukur sesuatu sampel tingkah laku.

Dilihat dari jenisnya, tes sebagai alat penilaian dapat dibedakan menjadi tiga; yakni tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan.

- a) Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab siswa dengan memberi jawaban tertulis. Jenis tes tertulis secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

⁴⁷Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 22.

⁴⁸Suprayekti, dalam Soewondo MS (eds.), *Interaksi Belajar Mengajar* (Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjendikdasmen Depdiknas, 2003), hlm. 4.

- b) Tes obyektif, atau sering disebut dengan “*short answer test*” yaitu test yang menghendaki jawaban singkat, misalnya bentuk pilihan ganda *benar-salah (true false test)*, menjodohkan (*matching test*);
 - c) Test uraian (*essay test*), yaitu test yang menghendaki jawaban dari murid secara terurai. Tes bentuk uraian ini terbagi menjadi dua lagi yaitu tes uraian obyektif (penskorannya dapat dilakukan secara obyektif) dan tes uraian non obyektif (penskorannya sulit dilakukan secara obyektif).
 - d) Tes lisan yakni tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara guru dan murid.
 - e) Tes perbuatan yakni tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan atau tertulis dan pelaksanaan tugasnya dinyatakan dengan perbuatan atau penampilan.
- 2) Teknik penilaian melalui observasi atau pengamatan

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang siswa dengan cara mengamati tingkah laku dan kemampuannya selama kegiatan observasi berlangsung. Observasi dapat ditujukan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

3) Teknik Penilaian melalui wawancara

Teknik wawancara pada satu segi mempunyai kesamaan arti dengan tes lisan yang telah diuraikan. Teknik wawancara ini diperlukan guru untuk tujuan mengungkapkan atau mengejar lebih lanjut tentang hal-hal yang dirasa guru kurang jelas informasinya.⁴⁹

Senada dengan apa yang telah penulis majukan di atas, Nana Sudjana dalam hal ini membedakan penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes. Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban

⁴⁹Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, hlm. 12.

tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus dan lain-lain.⁵⁰

Suatu alat penilaian dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi dua hal, yaitu; ketepatannya atau validitasnya dan ketepatannya atau keajegan atau reliabilitasnya.⁵¹ Darwis A. Soelaiman menambahkan satu syarat lagi yakni mengenai administrasi atau cara menyusun tes atau praktikabilitas.

Dengan kriteria sebagaimana tersebut di atas, seorang guru Aqidah Akhlak dapat memilih/menentukan hasil belajar apa yang akan dinilai. Dengan demikian guru dapat menentukan teknik apa yang akan digunakan dalam menilai hasil belajar tersebut.

c. Macam-macam hasil belajar

Sardiman AM, menyebutkan tiga macam hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- 2) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- 3) Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).⁵²

Ketiga hasil belajar tersebut menurut Sardiman AM, merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programik terpisah, namun pada kenyataannya dalam diri siswa akan merupakan satu kesatuan yang utuh. Ketiga hasil belajar tersebut menyarankan, bahkan mensyaratkan kondisi-kondisi belajar tertentu sehingga dari padanya dapat dijabarkan strategi belajar mengajar yang sesuai.

⁵⁰Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, hlm. 12

⁵¹Darwis A. Soelaiman, *Pengantar Kepada Teori dan Praktek Pengajaran*, (Semarang: IKIP Semarang Press, t.th.) hlm. 300.

⁵²Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, Ed. 1. Cet. 7, 2000), hlm. 28.

Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku. Dan bentuk perubahan tingkah laku tersebut dinyatakan dalam bentuk perumusan tujuan instruksional.

Secara umum Zakiyah Darajat membagi hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah proses belajar mengajar setidaknya menyangkut tiga aspek yaitu : aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. penjelasannya sebagai berikut :

1) Aspek kognitif

Merupakan penguasaan pengetahuan yang menekankan pada mengenal dan mengingat kembali bahan yang telah diajarkan dan dapat dipandang sebagai dasar atau landasan untuk membangun pengetahuan yang lebih kompleks dan abstrak.

2) Aspek afektif

Aspek yang bersangkutan paut dengan sikap moral, perasaan dan kesadaran siswa. Hasil belajar dalam aspek ini diperoleh melalui proses internalisasi, yaitu suatu proses ke arah pertumbuhan batiniah atau rohaniah siswa. Pertumbuhan itu terjadi ketika seorang siswa menyadari sesuatu “nilai” yang terkandung dalam pelajaran agama dan kemudian nilai-nilai tersebut dijadikan suatu “sistem nilai diri”, sehingga menuntun segenap pernyataan sikap, tingkah laku dan perbuatan moralnya dalam menjalani kehidupan ini.

3) Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik ini bersangkutan dengan ketrampilan yang bersifat konkrit. Hasil belajar aspek ini merupakan tingkah laku nyata dan dapat diamati.⁵²

⁵² Zakiyah Darajat, *Metode Khusus pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), hlm. 197-205.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Aqidah Akhlak

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor ini sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar siswa khususnya yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar siswa, adapun yang termasuk faktor internal adalah sebagai berikut :

a) Bakat

Bakat adalah sifat dasar kepandaian seseorang yang dimilikinya sejak lahir.⁵³ Dengan demikian Bakat adalah kemampuan manusia untuk melakukan sesuatu kegiatan yang sudah ada sejak manusia itu ada. Atau secara sederhana bakat merupakan kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh setiap orang sejak dia lahir. Walaupun demikian bakat setiap orang tidaklah sama, setiap orang mempunyai bakat sendiri-sendiri yang berbeda dan ini merupakan anugerah dari tuhan.

Dalam hal belajar bakat mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap proses pencapaian prestasi seseorang. Dan karena perbedaan bakat yang dimiliki setiap orang maka ada kalanya seorang itu belajar dapat dengan cepat atau lambat.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang. Sesuatu yang

⁵³ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1996). hlm 78

berharga bagi seseorang adalah yang sesuai dengan kebutuhannya.⁵⁴

Sebagaimana pengertian di atas bahwa untuk memenuhi kebutuhan diri maka seseorang akan menjadi cenderung menyukai dan menyenangi sesuatu hal yang menarik untuk dirinya. Kalau sikap ini tumbuh dan berkembang pada pola belajar anak maka proses belajar mengajar akan menjadi mudah.

Atau dengan kata lain jika orang berminat melakukan aktivitas membaca al-Qur'an secara rutin, maka akan dapat mendorong pada pemenuhan hasil belajar yang positif.

c) Inteligensi

Inteligensi adalah kemampuan untuk memudahkan penyesuaian secara tepat terhadap berbagai segi dari keseluruhan lingkungan seseorang.⁵⁵

Kemampuan atau inteligensi seorang ini dapat terlihat adanya beberapa hal yaitu :

- (1) Cepat menangkap isi pelajaran
- (2) Tahan lama memusatkan perhatian pada pelajaran dan kegiatan
- (3) Dorongan ingin tahu kuat, banyak inisiatif
- (4) Cepat memahami prinsip-prinsip dan pengertian-pengertian
- (5) sanggup bekerja dengan pengertian abstrak
- (6) Memiliki minat yang luas. 56

⁵⁴ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), cet. 1., hlm. 133

⁵⁵ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), cet. 3, hlm. 89.

⁵⁶ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, 119

Inteligensi ini sangat dibutuhkan sekali dalam belajar, karena dengan tingginya inteligensi seseorang maka akan lebih cepat menerima pelajaran-pelajaran yang diberikan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang timbul dari luar diri siswa. Adapun faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah:

a) Guru

Guru adalah seorang tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya mampu merencanakan, menganalisa dan menyimpulkan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, seorang guru hendaklah mempunyai cita-cita tinggi, berpendidikan luas, berkepribadian kuat dan tegar serta berperikemanusiaan yang mendalam.⁵⁷

Dengan kepandaian seorang guru maka diharapkan siswa akan lebih mudah menyelesaikan masalah-masalah belajar dengan bimbingan gurunya.

b) Kurikulum Sekolah

Kurikulum adalah merupakan landasan yang digunakan pendidik untuk membimbing peserta didiknya ke arah tujuan pendidikan yang diinginkan melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, ketrampilan dan sikap mental.⁵⁸

Dengan penetapan kurikulum yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa, maka siswa tidak akan banyak mengalami kendala yang berarti dalam proses belajarnya, siswa akan dengan santai dan gembira melakukan aktivitas belajar.

⁵⁷ Syafuruddin Nurdin, dan M. Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Cet. 1, hlm. 8

⁵⁸ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Cet. 1, hlm. 56

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat yang dimaksud di sini adalah lingkungan di luar sekolah. Lingkungan masyarakat dapat berarti lingkungan keluarga dan lingkungan sekelilingnya.

Lingkungan masyarakat ini sangat besar sekali pengaruhnya dalam ikut serta menentukan keberhasilan proses pendidikan. Karena lingkungan masyarakat adalah lingkungan yang secara langsung bersinggungan dengan aktivitas sehari-hari siswa setelah pulang dari sekolah. Sehingga peran serta lingkungan masyarakat dalam ikut meningkatkan prestasi di bidang pendidikan sangat diperlukan sekali.

Sedangkan menurut Omar Hamalik penyebab perbedaan hasil belajar (academic achievement) di kalangan siswa lebih disebabkan oleh faktor-faktor seperti kematangan akibat kemajuan, umur kronologis, latar belakang pribadi, sikap dan bakat terhadap suatu bidang pelajaran, dan jenis mata pelajaran yang diberikan.⁵⁹

Menurut Syekh Ibrahim bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 6:

الاتقان العلم الا بستة سائبيك عن مجموعتها بيان
ذكاء وحرص واصطبار وبلغة وارشادا ستذ وطول زمان⁶⁰

Ingatlah, kamu tidak akan berhasil dalam memperoleh ilmu, kecuali dengan 6 perkara yang akan dijelaskan kepadamu secara ringkas. Yaitu kecerdasan, cinta pada ilmu, kesabaran, biaya cukup, petunjuk guru dan masa yang lama.

B. Kerangka Berfikir

Metode *role playing* adalah cara yang sedikit untuk memaksa seseorang untuk memainkan peran orang lain.⁶¹

⁵⁹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, hlm. 161

⁶⁰ Syekh Zarnuji, *Syarah Ta'lim Muta'alim*, (Semarang: Toha Putra, t.th.), hlm. 14.

Di dalam Al-qur'an surat Al-Maidah: 27-31 menceritakan drama/bermain peran yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil yang memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang diperankan oleh Qabil dapat memberi kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak

Bermain peran / *role playing* sebagai model pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki akar dimensi personal dan sosial.⁶² Proses metode *role playing* ini memberikan contoh perilaku hidup manusia, seperti meniru perilaku yang dilakukan oleh sahabat Umar Bin Khatab yang membantu siswa sebagai cara untuk mengungkapkan perasaannya dan memperoleh pandangan dalam sikap, nilai dan persepsi untuk mengembangkan ketrampilan dan sikap memecahkan masalah dengan cara bervariasi.

Tipe masalah yang dapat diperankan pada pembelajaran Aqidah Akhlak antara lain: konflik inter personal, relasi antar kelompok, dilema individu serta masalah kontemporer dan historis yang mempunyai nilai agamis.⁶³ Metode ini dirancang khusus untuk menggambarkan analisis nilai dan perilaku personal, pengembangan strategi bagi pemecahan masalah personal dan interpersonal serta pengembangan empati kepada orang lain

Siswa yang terbiasa menganalisis berbagai masalah yang mereka dapatkan dalam materi terutama contoh perilaku yang dilakukan sebagaimana yang terdapat dalam materi. Hal ini menuntut keaktifan dari peserta didik untuk mengkajinya melalui peran yang dilakukan.

Kebiasaan memerankan materi dengan pembahasan terlebih dahulu dengan kelompoknya juga akan menjadikan pemahaman siswa terhadap materi semakin mendalam dan hasil belajarnya pun meningkat.

⁶¹ Bruce Joyce ,dkk, *Model Of Teaching Model-model Pengajaran*, (Jakarta: Pustaka Pelajar. 2009). Hlm 331

⁶² Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003), cet.2, hlm.128.

⁶³ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, hlm. 129.

Adapun teknik *role playing* menurut Shaftels yang dikutip oleh Mukhtar berisi beberapa tahapan:⁶⁴

1. Identifikasi atau pengantar masalah pembelajaran yang meliputi pembuatan masalah secara eksplisit, mengungkapkan masalah dan menerangkan permainan peran yang akan dilakukan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.
2. Seleksi siswa dan analisis peran.
3. Penentuan tahapan pembelajaran yang meliputi penentuan alur aksi, menyatakan peran dan menemukan situasi masalah.
4. Mempersiapkan pengamatan, meliputi memutuskan apa yang akan dilakukan dalam berperan dan memberikan tugas observasi.
5. Menggerakkan permainan yang meliputi cara permainan peran dan mengakhirinya.
6. Diskusi dan evaluasi, meliputi mengulang aksi *role playing* (kejadian, posisi dan realisme), mendiskusikan masalah pokok dan mengembangkan peran berikutnya.
7. Mengulang kembali permainan peran (*role playing*) meliputi peran yang merevisi permainan, saran berikutnya, tahapan alternatif perilaku.
8. Membagi pengalaman dan menghasilkan sesuatu yang baru meliputi situasi masalah yang berhubungan dengan kenyataan sosial, pengalaman dan masalah langsung serta mengungkapkan prinsip umum dari perilaku.

Sistem sosial dalam metode ini dimodifikasi secara terstruktur. Seorang pendidik bertanggung jawab untuk memulai tahapan dan aktifitas masing-masing tahapan. Bagaimanapun isi dan hasilnya di diskusikan lebih banyak oleh siswa.

Tipe masalah yang dapat di *role playing* pada pembelajaran Aqidah Akhlak. antara lain: konflik inter personal, relasi antar kelompok, dilema individu serta masalah kontemporer dan historis yang mempunyai nilai agamis.⁶⁵ Metode ini dirancang khusus untuk menggambarkan analisis nilai

⁶⁴ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, hlm. 128

⁶⁵ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, hlm. 129.

dan perilaku personal, pengembangan strategi bagi pemecahan masalah personal dan interpersonal serta pengembangan empati kepada orang lain.

Dengan melakukan mengalami langsung maka aktivitas belajar siswa akan meningkat dan pemahaman siswa terhadap materi belajar meningkat.

C. Rumusan Hipotesis Tindakan

Dari teori diatas peneliti mengajukan rumusan hipotesis sebagai berikut: ada peningkatan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa kelas VI MI Tsamrotul Huda 2 Jatirogo Bonang Demak pada pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji setelah menerapkan metode *role playing*