

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Role Playing dan Aqidah Akhlak

1. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Pembelajaran aqidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia pada kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Pada kehidupan masyarakat majemuk dalam bidang keagamaan, mata pelajaran ini mengarahkan peserta didik pada peneguhan Akidah di satu sisi dan peningkatan toleransi pada penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa (BSNP, 2006: 4)

b. Materi Aqidah Akhlak

Pelajaran Aqidah akhlak di Madrasah Aliyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman secara ilmiah serta pengalaman dan pembiasaan berakhlak Islami, untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal

untuk jenjang pendidikan berikutnya. Ruang lingkup pelajaran aqidah akhlak meliputi:

Pada mata pelajaran aqidah akhlak ini berisi beberapa materi yang terdiri dari beberapa bab, pada bab pertama, memahami kalam meliputi: a). pengertian dan fungsi ilmu kalam. b). hubungan ilmu kalam dengan ilmu lainnya. Bab kedua, aliran-aliran ilmu kalam dan tokohnya meliputi: a). aliran khawarij. b). aliran murji'ah. c). aliran syiah. d). aliran jabariyah. e). aliran qadariyah. f) aliran mu'tazilah, dan g). ahlusunnah wal jama'ah. Pada bab ketiga, tentang akhlak terpuji meliputi: a). adab berpakaian dan berhias. b). adab bertamu dan menerima tamu. c), adab perjalanan. d). adab menjenguk orang sakit. Pada bab keempat, tentang akhlak tercela meliputi: a). berjudi. b). mabuk-mabukan. c). zina. d). durhaka pada orang tua. e). buruk sangka dan dengki.

c. Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembahasan tentang definisi pembelajaran aqidah akhlak akan diawali dengan pembahasan mengenai pengertian pembelajaran, aqidah dan akhlak. Secara umum pengertian pembelajaran menurut Darsono (2001: 23) adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa mengalami perubahan ke arah yang diinginkan.

Istilah pembelajaran mengandung unsur belajar dan pembelajaran (*teaching and learning*), jadi pembelajaran telah

mencakup belajar. Istilah pembelajaran merupakan perubahan istilah yang sebelumnya dikenal dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (Ismail, 2008: 9).

Hamalik (2001: 57) mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi perubahan tingkah laku, baik faktor internal yang datang dari diri sendiri, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut (Mulyasa, 2004: 100).

Sebelum penggunaan istilah pembelajaran populer, para penulis menggunakan istilah pengajaran. Karena ada perbedaan persepsi antara istilah pembelajaran dan pengajaran. Praktek mengajardi sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru, atau berkonotasi pada *teacher centered*. Penggunaan istilah pembelajaran diharapkan agar pengajar/guru ingat akan tugasnya membelajarkan peserta didik.

Pembelajaran terkait membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat agar peserta didik dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemampuannya sendiri untuk mempelajari apa

yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan cara-cara (metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam pembelajaran (Muhaimin, *et. al.*, 2004: 125).

Menurut etimologi, aqidah berarti ikatan, sangkutan. Disebut demikian, karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Sedangkan dalam pengertian teknis, aqidah artinya adalah iman atau keyakinan. Aqidah Islam selalu ditautkan dengan rukun iman menjadi asas seluruh ajaran Islam. Kedudukannya sangat sentral dan fundamental, karena menjadi asas sekaligus sangkutan atau gantungan segala sesuatu dalam Islam, juga menjadi titik tolak kegiatan seorang muslim (Daulay, 2007: 199).

Term aqidah identik dengan *term iman, tauhid, ushuluddin, ilmu kalam*. Aqidah juga identik dengan *teologi* jika aqidah telah menjadi disiplin ilmu tersendiri. Pengertian iman kemudian disederhanakan menurut domain-domainnya. Terdapat tiga domain yang *mengcover* pengertian iman: *pertama*, domain afektif, iman adalah membenaran dalam kalbu, membenaran iman hanya dapat

dilakukan oleh struktur kalbu, sebab kalbu merupakan struktur *nafsani* yang menerima doktrin keimanan yang *meta-empiris (gayb)*, informasi wahyu, dan supra rasional. *Kedua*, domain kognitif, iman adalah pengucapan dengan lisan. Kata kunci domain kognitif adalah pengucapan kalimah *syahadatain*. *Ketiga*: domain psikomotorik, iman adalah pengalaman dengan anggota tubuh. Amal merupakan buah atau bukti keimanan seseorang, pengalaman ajaran iman harus utuh dan memasuki semua dimensi kehidupan (Muhaimin, 2005: 261)

Menurut Daulay (2007: 346), secara etimologi, akhlak berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Secara istilah ada dua macam pengertian akhlak. *Pertama*, akhlak secara umum diartikan sebagai sikap yang melahirkan perbuatan (perilaku, tingkah laku) mungkin baik, mungkin buruk. *Kedua*, akhlak Islami adalah keadaan yang telah melekat pada jiwa manusia, karena itu suatu perbuatan baru dapat disebut pencerminan akhlak, jika memenuhi beberapa syarat. Syarat itu antara lain adalah (1) dilakukan berulang-ulang, jika dilakukan sekali saja atau jarang-jarang, tidak dapat dikatakan akhlak, (2) timbul dengan sendirinya, tanpa dipikir-pikir atau ditimbang berulang-ulang karena perbuatan itu telah menjadi kebiasaan baginya.

Hubungannya dengan pembelajaran, aqidah dan akhlak di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aqidah akhlak merupakan proses pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan tentang keyakinan atau kepercayaan (iman) dalam Islam yang menetap dan melekat

dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, untuk selanjutnya diwujudkan dan memancar dalam sikap hidup, perkataan dan amal perbuatan peserta didik dalam segala aspek (Muhaimin, 2003: 309).

Secara lebih rinci, dalam kurikulum dan hasil belajar aqidah akhlak Madrasah aliyah (MA), diterangkan bahwa pembelajaran aqidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah swt. Dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan al-qur'an dan hadist (DEPAG, 2003: 2)

d. Standar Keberhasilan Pembelajaran Aqidah akhlak

Penerapan standar proses pendidikan merupakan kebijakan yang sangat penting dan strategis untuk pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan. Melalui standar proses pendidikan setiap guru dapat menentukan bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu dalam sebuah pembelajaran harus ada silabus yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Adapun silabusnya diantaranya sebagai berikut:

Aspek silabus:

1. Standar kompetensi / SK : Membiasakan perilaku terpuji
2. Kompetensi Dasar / KD : Menjelaskan pengertian dan

pentingnya akhlak bertamu dan menerima tamu yang sesuai dengan ajaran Islam, serta menunjukkan nilai-nilai positif dari akhlak tersebut.

3. Indikator Hasil Belajar :
- 1- Siswa dapat menjelaskan pengertian penting akhlak bertamu dan menerima tamu.
 - 2- Siswa dapat menjelaskan nilai-nilai positif akhlak bertamu dan menerima tamu.
 - 3- Siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk akhlak bertamu dan menerima tamu.

Aspek silabus

- 1. Standar Kompetensi / SK : Membiasakan perilaku terpuji.
- 2. Kompetensi Dasar / KD : Menjelaskan pengertian dan penting akhlak bertamu dan menerima tamu yang dilarang dalam ajaran Islam, serta mengambil pelajaran dari akhlak tersebut.
- 3. Indikator hasil Belajar : 1- Siswa dapat menjelaskan pengertian penting akhlak bertamu dan menerima tamu.

- 2- Siswa dapat menjelaskan tentang akhlak bertamu dan menerima tamu yang dilarang, serta mengambil pelajaran dari akhlak tersebut.
- 3- Siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk akhlak bertamu dan menerima tamu.

Aspek silabus

- 1. Standar Kompetensi / SK : Membiasakan perilaku terpuji
- 2. Kompetensi Dasar / KD : Menjelaskan pengertian adab menghadiri undangan sesuai dengan ajaran Islam.
- 3. Indikator Hasil Belajar :
 - 1-Siswa dapat menjelaskan pengertian pentingnya adab menghadiri undangan.
 - 2- Siswa dapat menjelaskan nilai-nilai positif dari adab menghadiri undangan.
 - 3- Siswa dapat menjelaskan adab menghadiri undangan.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Komponen yang selama ini

dianggap mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, serta lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka semuanya akan sia-sia (Sanjaya, 2006: 13)

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki kondisi pembelajaran seperti yang diharapkan. Metode yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* atau lebih dikenal dengan sebutan bermain peran.

Pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa dapat memberikan hasil yang optimal. Melalui belajar aktif terjadi proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, peserta didik tidak hanya dilarutkan sebagai kertas putih yang siap diisi begitu saja, tetapi peserta didik sebagai subjek belajar harus melakukan berbagai aktivitas yang mendukung pembelajarn dan keberhasilan peserta didik.

Metode *Role playing* atau *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Begitu juga pada mata pelajaran aqidah akhlak ini, di mana materi tentang akhlak bertamu dan menerima tamu serta adab

menghadiri undangan sudah biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan diterapkannya metode *Role Playing*, mampu membawa peserta didik merasakan dan menghayati seolah-olah mempraktekkan dalam kehidupan nyata.

Metode ini diharapkan mampu merangsang belajar peserta didik lebih meningkat, sehingga menghasilkan prestasi belajar yang baik, karena antara metode dan materi ada kesesuaian. Dan akhirnya dengan metode ini peserta didik tidak hanya memahami materi saja akan tetapi mampu menghayati dan diharapkan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

2. Metode Pembelajaran Role Playing Aqidak Akhlak

a. Pengertian pembelajaran Role Playing

Metode *role playing* atau bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Melalui metode ini dapat dikembangkan ketrampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikannya. (Djamarah, 2000: 199). Ada definisi lain, metode *role playing* itu adalah tiruan atau hanya pura-pura saja. (Hasibuan, dkk, 1995: 27)

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain.

Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran-peran lainnya. Pada pembelajaran dengan bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal

ini dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan keluar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan peserta didik.

Hakekat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat (1) mengeksplorasi perasaan-perasaannya, (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan, (4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Melalui bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini para peserta didik diajak untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang

beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis..

b. Macam-Macam Metode Pembelajaran

1) Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan menyampaikan pesan dan informasi secara satu arah lewat suara yang diterima melalui indra telinga. metode ini tepat untuk beberapa kondisi berikut:

- a) Apabila informasi yang disampaikan tidak tersedia dalam bentuk tulisan, teks yang tersedia tidak cocok, atau teks yang sudah kadaluarsa.
- b) Untuk memberikan pengarahan sebelum melaksanakan tugas.
- c) Untuk memberi motivasi atau tantangan kepada mahasiswa terutama ketika tidak terungkap dalam buku rujukan yang diberikan.
- d) Untuk menunjukkan antusiasme terhadap mata kuliah yang diajarkan.

- e) Untuk memberikan model cara berfikir atau pemecahan masalah. (Zaini, dkk, 2002: 131)

2) Metode tanya jawab

Metode tanya jawab ialah penyampaian pesan pengajaran dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan siswa memberikan jawaban, atau sebaliknya siswa diberi kesempatan bertanya dan guru yang menjawab pertanyaan. Dalam kegiatan belajar mengajar melalui tanya jawab, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan atau siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terlebih dahulu pada saat memulai pelajaran. Bilamana metode tanya jawab ini dilakukan secara tepat akan dapat meningkatkan perhatian siswa untuk belajar secara aktif (Pasyiruddin, 2002: 42).

3) Metode diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai pemecahan atas suatu masalah.

Jenis-jenis diskusi:

- a) *Whole group*
- b) *Buzz group*
- c) *Panel*

- d) *Sundicate group*
- e) *Brain storming group*
- f) *Simposium*
- g) *Informal debate*
- h) *Colloquium*
- i) *Fish bowl* (Hasibuan, 1995: 22).

4) Metode kerja kelompok

Kerja kelompok adalah salah satu strategi belajar mengajar yang yang memiliki kadar CBSA. Tetapi pelaksanaannya menuntut kondisi serta persiapan yang jauh berbeda dengan format belajar-mengajar yang menggunakan pendekatan ekspositorik, misalnya ceramah. Bagi mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan metode ini, dan masih terbiasa dengan pendekatan ekspositorik, memerlukan waktu berlatih.(Hasibuan, 1995: 24)

5) Metode Active debate

Metode *active debate* merupakan metode yang berharga, yang mampu mendorong pemikiran dan perenungan, terutama kalau mahasiswa diharapkan mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya sendiri. Ini merupakan strategi yang secara aktif melibatkan setiap mahasiswa di dalam kelas, bukan hanya pelaku debatnya (Zaini dkk, 2002: 141).

6) Metode *Jigsaw Learning*

Metode *jigsaw Learning* adalah metode belajar melalui tukar delegasi antar kelompok, metode ini diharapkan dapat melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggung jawab secara individu untuk membantu memagamkan tentang suatu materi pokok kepada teman sekelasnya (Ismail, 2008: 82).

7) Metode *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Melalui metode ini dapat dikembangkan ketrampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikannya. (Djamarah, 2000: 199). Ada definisi lain, metode *role playing* itu adalah tiruan atau hanya pura-pura saja. (Hasibuan, dkk, 1995: 27).

Dari berbagai metode pembelajaran yang telah penulis uraikan di atas, penulis menggunakan metode dari beberapa metode yang telah dijelaskan di atas, yakni metode *Role Playing* karena penulis menganggap bahwa metode ini lebih tepat digunakan pada materi aqidah akhlak ini, yakni tentang akhlak bertamu dan menerima tamu dan adab menghadiri undangan yang

sesuai dengan ajaran Islam. Karen materi ini langsung dipraktekkan tidak hanya mendengar dari cerita guru saja, akan tetapi peserta didik yang sebagai penonton bisa secara langsung melihat dan bagi pemerannya juga bisa menghayati dari apa yang diperankan, tidak hanya mendengar dalam sebuah bayangan yang tidak pasti.

c. Tujuan/Manfaat Pembelajaran Role Playing

Tujuan pembelajaran *role playing* diantaranya:

- 1) Memberikan pengalaman yang kongkrit dari apa yang telah dipelajari.
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- 4) Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit.
- 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/peserta didik.

3. Aplikasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah akhlak

Penggunaan metode yang bervariasi akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam pelaksanaannya adalah metode *Role Playing* adalah jenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986: 27). Penerapan metode *Role Playing* mengkondisikan siswa pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam

kelas. Selain itu *Role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri, 2000:44)

Metode *Role Playing* memperlakukan siswa sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik bermain peran sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2002)

Siswa akan berhasil dalam pembelajaran jika mereka diberi kesempatan mengalami dan mempraktikan apa yang sedang mereka pelajari. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001: 55). Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001: 81)

Besar kecilnya manfaat dalam bermain peran baik bagi pemeran atau pengamatnya, dapat diukur oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) Analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan, (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok, (2)

memilih pemeran, (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi kedua, (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Fleksibilitas metode *Role Playing* dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun. Pada konteks ini penulis ingin mengimplementasikan metode tersebut pada salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MAN II Pati yaitu pada mata pelajaran aqidah akhlak. Mata pelajaran aqidah akhlak merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selain al-Qur'an Hadits, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab. Materi pelajaran agama tersebut diarahkan untuk menyiapkan siswa mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan tingkah laku yang baik yang sesuai dengan ajaran Rasulullah, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan dan pembiasaan.

B. Prestasi Belajar Aqidah Akhlak

1. Pengertian Prestasi Belajar Aqidah Akhlak

Kata "prestasi" berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi "prestasi" yaitu yang berarti "hasil usaha" (arifin, 1991: 3). Sedangkan belajar berarti "berusaha supaya mendapat suatu kepandaian" (Poerwadarminta, 1985: 108).

Prestasi belajar atau hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang melalui proses belajar, sedangkan perubahan tersebut harus

dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan diri dalam kehidupan (Sudjana, 2000: 102).

Tohirin (2000: 151) berpendapat "prestasi belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar" . ada juga yang menyebut prestasi belajar dengan istilah hasil belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa berdasarkan pengalaman dan latihan dalam beberapa mata pelajaran yang diwujudkan dalam nilai raport.

2. Bentuk-Bentuk Prestasi Belajar Aqidah Akhlak

Menurut Zakiah daradjat (1995: 197), "hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku siswa setelah proses belajar mengajar, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik". Oleh karena itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemajuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar atau acuan penilaian.

Berikut ini pemaparan ketiga aspek hasil belajar secara rinci:

a. Aspek Kognitif

Hasil belajar ini meliputi enam tingkatan, disusun dari yang terendah hingga yang tertinggi dan dapat dibagi dua bagian:

- 1) Bagian Pertama, merupakan penguasaan dengan mengingat kembali bahan yang telah diajarkan dan dipandang sebagai balasan

untuk membangun pengetahuan yang lebih kompleks. Bagian ini menduduki tempat yang pertama dalam urutan tingkat kemampuan kognitif dan merupakan tingkat abstraksi yang paling sederhana.

2) Bagian Kedua, merupakan kemampuan-kemampuan intelektual yang menekankan pada proses mental untuk mengorganisasikan dan mereorganisasikan bahan yang ada. Bagian ini menduduki tempat kedua sampai tempat keenam dalam urutan tingkat kemampuan kognitif. Adapun tingkatan-tingkatan belajar aspek kognitif secara rinci sebagai berikut:

- a) Pengetahuan
- b) Komprehensif
- c) Aplikasi
- d) Analisa
- e) Sintesa
- f) Evaluasi

Pada materi akhlak bertamu dan menerima tamu serta adab menghadiri undangan yang sesuai dengan ajaran Islam dengan menggunakan metode Role Playing dalam penelitian ini, di mana meliputi aspek kognitif yang dapat dilihat dari permulaan menanggapi materi yang telah disampaikan oleh seorang guru, kemudian peserta didik mengingat untuk dibahas untuk selanjutnya dipraktikkan seolah-olah mengalami dari apa yang telah dipelajarinya.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif adalah aspek yang bersangkutan dengan sikap mental, perasaan dan kesadaran siswa. Hasil belajar aspek ini diperoleh melalui proses internalisasi, yaitu suatu proses kearah pertumbuhan batiniah atau rohaniah peserta didik, pertumbuhan itu terjadi ketika suatu nilai terkandung dalam ajaran agama dan kemudian nilai-nilai itu dijadikan suatu sistem nilai diri, sehingga menuntut pernyataan sikap, tingkah laku dan perbuatan moralnya dalam menjalani kehidupan ini.

Dari pengertian di atas tentang aspek afektif ini, jika dihubungkan dengan akhlak bertamu dan menerima tamu serta adab menghadiri undangan yang sesuai dengan ajaran Islam dengan metode *Role playing* ini dilihat dari ketika peserta didik memerankan materi tersebut, mereka seolah-olah merasakan keadaan yang sebenarnya dari apa yang diperankannya.

c. Aspek psikomotorik

Bersangkutan dengan ketrampilan yang lebih bersifat kongkrit. Bentuk-bentuk hasil belajarnya sebagai berikut:

- 1) Ketrampilan menunjukkan kepada proses kesadaran setelah adanya rangsangan atau stimulasi, meliputi kesiapan mental, fisik dan emosi untuk bertindak.
- 2) Respon terpimpin yaitu langkah permulaan dalam mempelajari ketrampilan yang komplek.

- 3) Respon yang kompleks, berkenaan dengan penampilan ketrampilan yang sangat mahir, kemahiran ditampilkan dengan cepat, lancar dan tepat (Daradjat, 1995: 201).

Dalam penelitian yang penulis lakukan, tentang metode *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran aqidah akhlak tentang materi akhlak bertamu dan menerima tamu serta adab menghadiri undangan yang sesuai dengan ajaran Islam, jika dilihat dari aspek psikomotorik ketika peserta didik melakukan peran, dari materi yang telah disampaikan oleh seorang guru, selain peserta didik mampu menghayati dari apa yang diperankannya peserta didik juga diharapkan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dari materi yang diperolehnya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Aqidah Akhlak

Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu serta pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menurut Syah (1999: 132-139) meliputi:

a. Faktor internal, antara lain:

- 1) Aspek jasmaniah (fisiologis), baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya: penglihatan, pendengaran, struktur dan sebagainya.
- 2) Aspek psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari usaha manusia. Aspek ini meliputi:

- a) Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa
 - b) Sikap siswa
 - c) Bakat siswa
 - d) Minat siswa
 - e) Motivasi siswa.
- b. Faktor eksternal, meliputi:
- 1) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a) Lingkungan keluarga
 - b) Lingkungan masyarakat
 - c) Lingkungan sekolah
 - d) Lingkungan kelompok
 - 2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
 - 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
 - 4) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.
- c. Faktor pendekatan belajar

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

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut dalam banyak hal sering saling berkaitan

dan saling mempengaruhi satu sama lain. Jadi karena pengaruh faktor-faktor tersebut muncul siswa yang berprestasi tinggi dan siswa yang berprestasi rendah atau mungkin gagal sama sekali.

Pada mata pelajaran aqidah akhlak, untuk memperoleh prestasi belajar supaya lebih meningkat tidaklah suatu hal yang mudah. Bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, dari guru, peserta didik maupun metode.

Seorang guru tidak hanya bisa menjelaskan materi dengan menggunakan satu metode saja, itu semua bisa membuat jenuh bagi peserta didik karena dianggap monoton, untuk itu guru harus mempunyai ide-ide yang lebih sesuai jika metode tersebut diterapkan pada materi yang diajarkannya. Begitu juga peserta didik harus lebih aktif dalam berlangsungnya proses belajar dan pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang berhasil mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Pembelajaran yang berkualitas dapat dicapai dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat proses pembelajaran akan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Kualitas pembelajaran dapat ditinjau dari sudut proses yaitu adanya interaksi antar siswa maupun guru yang menciptakan lingkungan belajar yang bercirikan demokratis serta peran aktif siswa dan guru dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya.

Kualitas pembelajaran dari sudut siswa tercermin dari hasil belajar yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang dilakukan siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Kualitas pembelajaran dari sudut kinerja tercermin dari bagaimana guru mampu dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dan metode yang digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Agar proses pembelajaran berjalan secara optimal, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk mendapatkan hasil yang maksimal, karena setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda.

Metode pembelajaran yang dipilih hendaknya lebih memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, karena ketika belajar secara aktif, siswa akan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Melalui belajar aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Melalui belajar aktif siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Salah satu metode yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut adalah metode *Role Playing*. Karena dalam metode ini pembelajaran berpusat pada siswa. Proses pembelajarannya siswa berperan langsung dalam usaha menemukan pemecahan masalah mulai dari mengidentifikasi masalah,

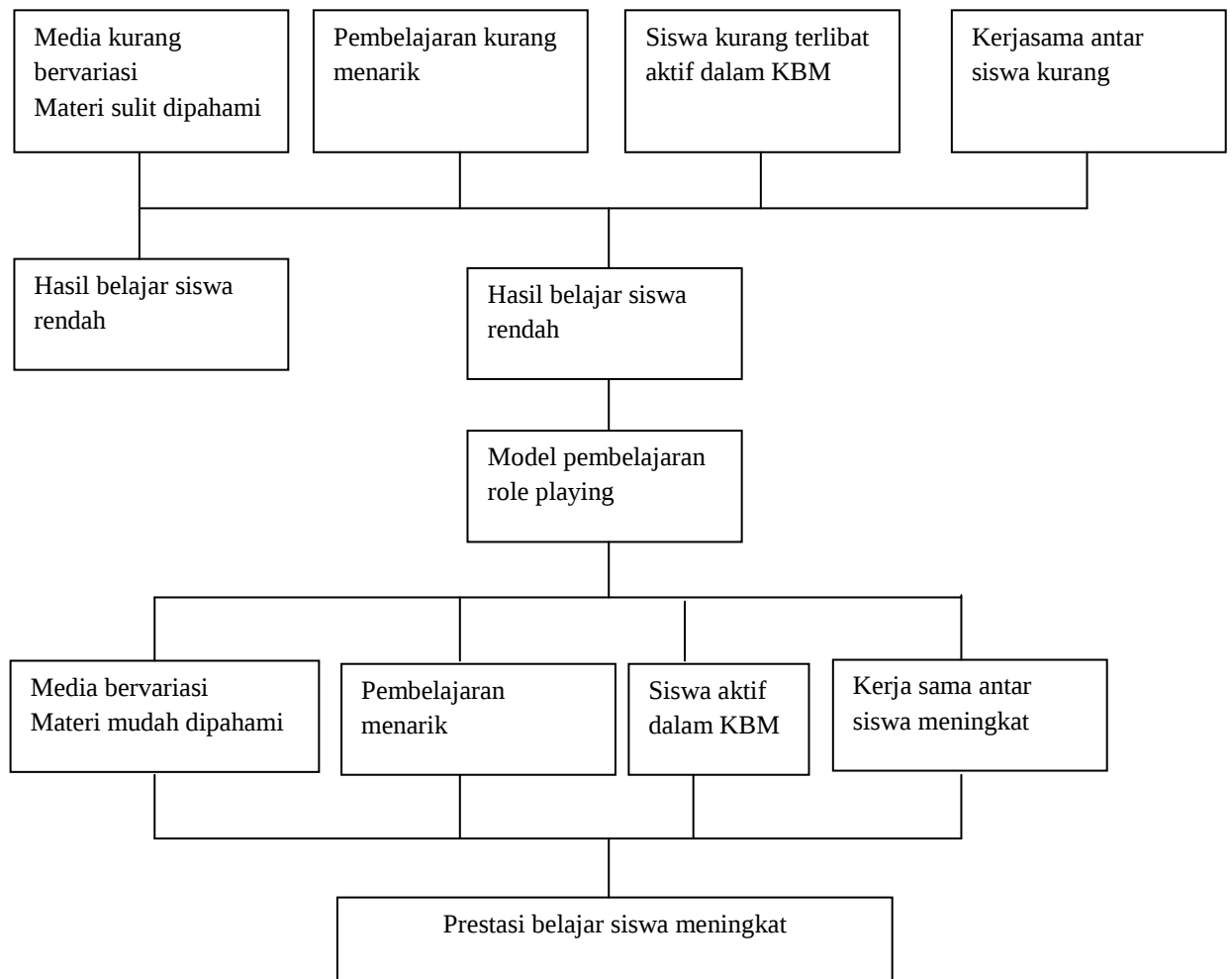
penyelidikan sampai menyimpulkan temuannya, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak lagi sekedar menerima informasi dari guru.

Salah satu nilai penting yang terkandung dalam kegiatan *Role Playing* ialah nilai psikologi yang berupa pengembangan kepercayaan diri pada siswa untuk secara mandiri melakukan kegiatan intelektual menghadapi masalah. Keterlibatan mental para siswa dalam proses pembelajaran akan memberi motivasi kuat bagi lahirnya kegiatan yang sungguh-sungguh dari pihak siswa. Mereka merasa dipercaya, dihargai, sehingga timbullah harga diri mereka untuk berprestasi dan bertanggung jawab.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* memberikan dampak yang positif terhadap kegiatan pembelajaran, yakni meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan argumen di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi: motivasi, semangat, tanggung jawab, aktivitas belajar dan hasil belajar. Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Aqidah akhlak di kelas XI IPA I MAN II Pati diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas hasil belajar.

Adapun rangkaian kerangka berpikir ini dapat terangkum dalam bentuk gambar sebagai berikut:



D. Hipotesisi Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat diambil suatu hipotesis penelitian bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar Aqidah Akhlak dengan penerapan metode *Role Playing* pada peserta didik kelas XI IPA I MAN II Pati.