

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Akidah Ahklak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Secara etimologis aqidah berasal dari kata *'aqada ya'qidu 'aqdam'aqidatan* berarti keyakinan. Dengan demikian aqidah bisa dikatakan sebagai keyakinan yang tersimpul dengan kokoh di dalam hati, bersifat meningat dan mengandung perjanjian.

Menurut Mahmoud Syaltout kepercayaan (aqidah) adalah segi teoritis yang dituntut pertama-tama dan terdahulu dari segala sesuatu untuk dipercayai dengan suatu keimanan yang tidak dicampuri oleh syak, wasangka dan tidak dipengaruhi oleh keragu-raguan.¹

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aqidah adalah keyakinan dalam yang bersifat mengikat dan mengandung perjanjian serta menjadi sesuatu yang diyakini dan dipegang teguh serta sukar untuk dirubah.

Sedangkan pengertian akhlak dapat ditinjau dari dua pengertian yaitu etimologis dan terminologis. Menurut etimologi akhlak adalah kata arab *"akhlaq"*, jamak dari kata *"khuluqun"* yang menurut logat diartikan budi pekerti, tingkah laku, dan ta'biat.

¹ Mahmout Syaltout, *Islam sebagai Aqidah dan Syari'ah*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1975), cet 3, hal.22

Moh. Ardani “akhlak tasawuf, nilai-nilai akhlak/budi pekerti dalam ibadah dan tassawuf; mengutip dari Ibnu Miskawih sebagai pakar bidang akhlak mengatakan bahwa akhlak adalah sikap yang tertanam dalam jiwa yang mendorong untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan perhitungan.”²

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan suatu tindakan, tanpa pertimbangan dan pemikiran terlebih dahulu.

Berdasarkan pengertian aqidah dan akhlak dapat diketahui bahwa keduanya mempunyai hubungan yang erat, karena aqidah atau iman dan akhlak berada dalam hati.

Adapun pengertian mata pelajaran Aqidah Akhlak sebagaimana terdapat dalam GBPP adalah:

Mata pelajaran aqidah akhlak adalah sub mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang membahas ajaran agama islam dalam segi aqidah dan akhlak. Mata pelajaran aqidah akhlak juga merupakan bagian dari bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang memberikan bimbingan kepada siswa agar memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran agama islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.³

² Moh. Ardani, *Akhlak Tasawuf: Nilai-nilai Akhlak/Budi Pekerti dalam Ibadah dan Tasawuf*, (Jakarta:CV Karya Mulia, 2005), hal. 25

³ Departemen Agama, *Kurikulum Bidang Studi Aqidah Akhlak*, (Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1998), hal.1

b. Tujuan pembelajaran akidah akhlak

Tujuan adalah sarana yang hendak dicapai setelah kegiatan selesai. Tujuan mata pelajaran aqidah akhlak di madrasah adalah untuk menanamkan dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Adapun tujuan pembelajaran Akidah akhlak menurut GBPP departemen agama yaitu :

- a. Memberikan pengetahuan, penghayatan, dan keyakinan pada siswa akan hal-hal yang harus diimani, sehingga tercermin dalam sikap dan tingkah lakunya.
- b. Memberikan pengetahuan, penghayatan, dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik, dan menjauhi akhlak yang buruk dalam hubungannya dengan Allah, dirinya sendiri, dan sesama manusia maupun alam lingkungannya.
- c. Memberikan bekal kepada anak atau siswa tentang akidah akhlak untuk melanjutkan pelajaran ke jenjang pendidikan menengah.

c. Ruang Lingkup Akidah Ahklak

Pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar siswa untuk dapat memahami rukun iman secara sederhana serta pengamatan dan pembiasaan berakhlak Islami untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Ruang lingkup mata pelajaran akidah ahklak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

a) Aspek akidah

Dalam pembelajaran atau pendidikan akidah maka perlu memperhatikan aspek-aspek akidah, yakni:

- 1) Kalimat thayyibah sebagai materi pembiasaan, meliputi: Laa ilaaha illallaah, basmalah, Alhamdulillah, Allaahu Akbar, ta'awudz, masyaAllah, Assalamu'alaikum, Sholawat, Tarji', Laa haula wala quwwata illa abillaah, dan Ishtighfar.
- 2) Al-asma' al-husna sebagai materi pembiasaan, meliputi: Al-Ahad, Al-Khaliq, Ar-Rahman, Ar-Rahim, As-Sama', Ar-Razaq dst.
- 3) Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat Thayyibah, Asmaul Husna dan pengenalan terhadap sholat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
- 4) Meyakini rukun iman

b) Aspek Ahklak meliputi:

- 1) Pembiasaan akhlakul karimah (mahmudah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, sopan-santun, ramah, patuh kepada kedua orang tua, jujur, rendah hati, taat dll.
- 2) Menghindari akhlak tercela (madzmumah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas yaitu: hidup kotor,

berbicara kotor/kasar, bohong, sommbong, hasud, kikir, pesimis dll.

c) Aspek adab islami, meliputi:

1) Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air, berbicara, berpakaian, belajar, bersosial dll.

2) Adab terhadap Allah, yaitu: adab masuk dan didalam masjid, mengaji, beribadah dll.

3) Adab terhadap sesama manusia yaitu: kepada kedua orang tua, saudara, guru, teman, tetangga dll.

4) Adab terhadap lingkungan/makhluk hidup lain yaitu: adab kepada hewan dan tumbuhan, adab di jalan dll.

d) Aspek Kisah Teladan, meliputi: kisah Nabi dan Rasul, kisah ulama, kisah tokoh yang diberi hidayah, karomah, atau mukjizat dari Allah. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat isi materi, yaitu akidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam standar kompetensi, tetapi disampaikan dalam kompetensi dasar dan indikator.⁴

d. Karakteristik Akidah Ahklak

Setiap materi memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakannya materi pelajaran agama aspek lainnya. Adapun karakteristik materi Aqidah dan Akhlaq adalah sebagai berikut:⁵

⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hal 23-24

- a) Pembelajaran Aqidah dan Akhlaq merupakan materi yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Al-Hadits. Untuk kepentingan pembelajaran, dikembangkan materi Aqidah dan Akhlaq pada tingkat yang lebih rinci sesuai tingkat dan jenjang pembelajaran.
- b) Prinsip-prinsip dasar Aqidah adalah keimanan atau keyakinan yang tersimpul dan terhujam kuat di dalam lubuk jiwa atau hati manusia yang diperkuat dengan dalil-dalil naqli, aqli, dan wijdani atau perasaan halus dalam meyakini dan mewujudkan rukun iman yang enam yaitu, iman kepada Allah, malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, dan iman kepada takdir. Prinsip-prinsip Akhlaq adalah pembentukan sikap dan kepribadian seseorang agar berakhlak mulia atau Akhlaq Al-Mahmudah dan mengeliminasi akhlak tecela atau akhlak Al-Madzmumah sebagai manifestasi akidahnya dalam perilaku hidup seseorang dalam berakhlak kepada Allah dan Rasul-Nya, kepada diri sendiri, kepada sesama manusia, dan kepada alam serta makhluk lain.
- c) Materi Aqidah dan Akhlaq merupakan salah satu rumpun materi pembelajaran agama di madrasah (Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlaq, Syari'ah/Fiqih Ibadah Muamalah dan Sejarah Kebudayaan Islam) yang secara integratif menjadi sumber nilai dan landasan moral spiritual yang kokoh dalam pengembangan

keilmuan dan kajian keislaman, termasuk kajian Aqidah dan Akhlaq yang terkait dengan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya.

- d) Materi Aqidah dan Akhlaq tidak hanya mengantarkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pemahaman tentang Aqidah dan Akhlaq dalam ajaran Islam, melainkan yang terpenting adalah bagaimana peserta didik dapat mengamalkan Aqidah dan Akhlaq itu dalam kehidupan sehari-hari. Materi Aqidah dan Akhlaq menekankan keutuhan dan keterpaduan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku atau lebih menekankan pembentukan ranah efektif dan psikomotorik yang dilandasi oleh ranah kognitif.
- e) Tujuan materi Aqidah dan Akhlaq adalah untuk membentuk peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta memiliki akhlaq mulia. Tujuan inilah yang sebenarnya merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad SAW, untuk memperbaiki akhlak manusia. Dengan demikian, pembelajaran Aqidah dan Akhlaq merupakan jiwa pembelajaran agama Islam. Mengembangkan dan membangun akhlak yang mulia merupakan tujuan sebenarnya dalam setiap pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan tujuan itu maka semua materi atau bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik haruslah memuat pembelajaran akhlak dan oleh karena itu setiap guru mengemban tugas menjadikan dirinya dan peserta didiknya berakhlak mulia.

e. Kompetensi Akidah Ahklak

Kompetensi materi Aqidah Akhlaq berisi sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah. Kompetensi ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat aqidah serta meningkatkan kualitas akhlaq sesuai dengan ajaran Islam. Kompetensi materi Aqidah Akhlaq di Madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut:⁶

- a) Meyakini sifat-sifat wajib dan mustahil Allah yang nafsiyah dan salbiyah, berakhlak terpuji kepada Allah dan menghindari akhlak tercela kepada Allah dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Meyakini dan mengamalkan sifat-sifat wajib dan mustahil Allah yang Ma'ani/Ma'nawiyah serta sifat Jaiz bagi Allah, berakhlak terpuji kepada diri sendiri, menghindari akhlak tercela kepada diri sendiri. Serta meneladani perilaku kehidupan Rasul/Sahabat/Ulama dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Meyakini kitab-kitab Allah yang diturunkan kepada para Nabi dan Rasul serta mempedomani dan mengamalkan Al Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

⁶ Ema Himayaturihmah, *Karakteristik Pembelajaran Akidah Ahklak*, emmabdkbandung.blogspot.com 2014. Diakses tanggal 3 Maret 2019.

- d) Meyakini Nabi dan Rasul Allah beserta sifat-sifat dan Mu'jizat-Nya dan meneladani akhlaq Nabi Muhammad dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Meyakini adanya hari akhir dan alam ghoib dalam kehidupan sehari-hari, berakhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela terhadap lingkungan sosial/sesama manusia dalam masyarakat.
- f) Berakhlak terpuji terhadap flora dan fauna serta menghindari akhlak tercela terhadap flora dan fauna serta meneladani akhlak para Rasul/Sahabat atau ulul Amri dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Akidah Ahklak

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian metode pembelajaran

Metode secara harfiah berarti jalan atau cara. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Metode juga sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan menguraikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan pengajaran.⁷

Sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode diartikan sebagai cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 75

maksud (dalam ilmu pengetahuan dan lain sebagainya), cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna untuk mencapai tujuan yang ditentukan.⁸

Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran berarti cara-cara yang dipakai untuk menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pemilihan metode mengajar yang kurang tepat justru akan mempersulit guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Nana Sudjana mengemukakan bahwa metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.¹⁰

Menurut Departemen Agama Republik Indonesia, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung secara edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian metode

⁸ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), 581

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 76

¹⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Sinar Baru Algesindo, 2005), 76

pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.¹¹

Guru harus hati-hati memilih metode yang tepat, karena tidak semua metode itu bagus. Ini disebabkan penerapan metode yang tepat adalah yang sesuai dengan situasi, kondisi siswa, dan lapangan. Sehingga guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, siswa, dan komponen lain dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan efektif.¹²

b. Kedudukan metode pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi edukatif antara guru dan siswa adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Berikut kedudukan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran Tujuan pembelajaran adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan pembelajaran adalah pedoman yang memberi arah kemana kegiatan belajar mengajar akan dibawa.

¹¹ Departemen Agama RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, 2002), 289

¹² Muhammad aini, *Pengembangan Kurikulum Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 87

Salah satu komponen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan metode. Jadi metode merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu sebaiknya guru menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b) Siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tidak semua mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relative lama. Daya serap siswa terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, ada yang sedang dan ada yang lambat. Berkaitan dengan hal tersebut maka dalam pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran yakni dengan metode pembelajaran

Guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasa disebut metode mengajar. Dengan demikian metode mengajar sebagai strategi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³

- c) Metode sebagai alat ekstrinsik. Metode sebagai salah satu komponen pembelajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik menurut Sadirman adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena ada rangsangan dari luar.

¹³ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 49-50

Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.

Guru jarang sekali menggunakan satu metode, karena mereka menyadari bahwa semua metode ada kebaikan dan kelemahannya. Penggunaan satu metode lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi siswa. Ini berarti metode tidak dapat difungsikan oleh guru sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal di atas dapat dipahami bahwa penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.¹⁴

3) Prinsip-prinsip metode pembelajaran

Penggunaan metode mengajar harus berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut.¹⁵

- a) Setiap metode pembelajaran senantiasa bertujuan, artinya pemilihan dan menggunakan suatu metode mengajar adalah

¹⁴ Syaiful Bahri Damarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 72

¹⁵ Ema Himayaturihmah, *Karakteristik Pembelajaran Akidah Ahklak*, emmabdkbandung.blogspot.com 2014. Diakses tanggal 3 Maret 2019.

berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai dan digunakan untuk tujuan itu.

- b) Pemilihan suatu metode pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar bagi siswa, harus berdasarkan kepada keadaan siswa, pribadi guru dan lingkungan belajar.
- c) Metode pembelajaran akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif apabila dibantu dengan alat bantu mengajar.
- d) Didalam pengajaran tidak ada sesuatu metode pembelajaran yang dianggap paling baik atau sempurna, metode yang baik apabila berprestasi mencapai tujuan mengajar.

Setiap metode pembelajaran dapat dinilai, apakah metode itu tepat atau tidak serasi. Penilaian prestasi belajar menentukan pula efisiensi dan efektifitasnya sesuatu metode mengajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa dalam menggunakan metode mengajar harus berpegang berdasarkan prinsip pembelajaran. hal ini bertujuan agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

4) **Macam-macam metode pembelajaran akidah ahklak**

Dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah digunakan beberapa metode pembelajaran yang dalam penggunaan metodenya telah disesuaikan dengan kemampuan dasar, tujuan yang

hendak dicapai serta materi/ pokok bahasan yang hendak disampaikan.¹⁶

Selain metode tanya jawab yang menjadi pokok pembahasan penelitian ini, dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah sangat lazim digunakan dalam proses belajar mengajar. Tidak berlebihan sekiranya penulis katakan bahwa metode ceramah adalah metode yang sangat pertama sekali. Berdasarkan observasi di kelas guru lebih sering menggunakan metode ini. Metode ceramah digunakan oleh guru mulai awal pertemuan sampai dengan akhir pertemuan (mulai awal kegiatan inti sampai jam pelajaran habis).

2. Metode Diskusi

Metode diskusi ini dilaksanakan pada materi-materi tertentu saja, yang dianggap menarik untuk dibahas. Itu pun sifatnya tidak rutin minimal dua kali dalam satu bulan. Karena metode ini hampir mendekati fungsi dan manfaatnya dengan metode tanya jawab.

3. Metode Pemberian Tugas

¹⁶ Ema Himayaturihmah, *Karakteristik Pembelajaran Akidah Ahklak*, emmabdkbandung.blogspot.com 2014. Diakses tanggal 3 Maret 2019.

Dalam memberikan tugas ini ada yang langsung dikerjakan di sekolah seperti menjawab soal-soal latihan yang ada dibuku, membuat rangkuman dan sebagainya, dan langsung diselesaikan pada waktu pelajaran tersebut. dan ada juga pemberian tugas untuk dikerjakan dirumah oleh siswa.

2. *Role Playing* sebagai metode pembelajaran akidah ahklak

1) Pengertian metode role playing

Role playing adalah aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role playing berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

a. Mengambil peran (role talking), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan, atau dalam situasi-situasi sosial.

b. 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

¹⁷ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 98

c. Tawar-menawar peran (role negotiation), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Metode role playing merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.¹⁸ Menurut Sudjana bermain peran adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.¹⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan metode yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan tentang situasi sosial.

2) Tujuan metode role playing

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:

- a) Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab

¹⁸ Nana Sudjana, Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar...,61

¹⁹ Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Algesindo, 1989),61

- c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.²⁰

Sedangkan menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:

- a) Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari
- b) Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
- c) Untuk latihan memecahkan masalah.²¹

3) Kelebihan dan kelemahan metode role playing

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan metode Role Playing adalah:

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 1997),100

²¹ J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009),27

- a) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
- b) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah
- c) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- d) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- e) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²²

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode *Role Playing* adalah:

- a. Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik
- b. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya
- c. Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak

²² *Ibid.*,101.

- d. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit
- e. Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas
- f. Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi
- g. Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi.²³

Dilihat dari kelebihan-kelebihan bermain peran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok dengan baik dan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode *Role Playing* adalah:

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan

²³ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014),121.

- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
- d) Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang berepuk tangan, dan sebagainya.²⁴

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode *Role Playing* yaitu:

- a) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *Role Playing*
- b) Memakan waktu yang cukup lama
- c) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif
- d) Memerlukan tempat yang cukup luas
- e) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.²⁵

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *Role Playing* guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan.

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar...*, 100

²⁵ Taniredja, *Model Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2013), 42

4) **Langkah-langkah metode *role playing* dalam pembelajaran**

Menurut Djamarah dan Zain langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:

- a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas
- b) Ceritakan kepada peserta didik mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut
- c) Tetapkan peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas
- d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung
- e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya
- f) Akhiri *role playing* pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan
- g) Akhiri *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut

h) Jangan lupa menilai hasil *role playing* sebagai bahan perimbangan lebih lanjut.²⁶

Sedangkan menurut J.J Hasibuan langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:

- a) Penentuan topik dan tujuan simulasi
- b) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan
- c) Guru memimpin penorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya
- d) Pemilihan pemegang peranan
- e) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan
- f) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan
- g) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi
- h) Pelaksanaan simulasi
- i) Evaluasi dan pemberian balikan

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*....100

j) Latihan ulang.²⁷

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *Role Playing* harus memperhatikan langkah-langkahnya secara sistematis mulai dari pemilihan topik hingga evaluasi agar kegiatan bermain peran bisa berjalan dengan lancar dan mudah dipahami oleh peserta didik.

C. Hasil Belajar

1) Pengertian hasil belajar

Secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.²⁸ Menurut Purwanto belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.²⁹

Menurut Susanto hasil belajar dapat dimaknai dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar tersebut dipertegas lagi

²⁷ J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar...*,28

²⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995),2

²⁹ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan ...*,102

oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.³⁰

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, ujian tengah semester, ujian kenaikan kelas, dan lain sebagainya.

Hasil belajar dapat disimpulkan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Tidak hanya diukur melalui tes dan berdasarkan nilai kognitif saja, tetapi hasil belajar juga dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dari siswa itu sendiri.

2) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto, banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan

³⁰ Susanto, *Teori Belajar...*,5

lainlain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakangsiswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain).³¹

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:³²

a. Faktor Internal

a) Intelegensi dan kecerdasan

Intelegensi dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsang atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Intelegensi adalah suatu kemampuan umum dari seseorang untuk belajar dan memecahkan suatu permasalahan. Jika intelegensi seseorang rendah bagaimanapun usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar, jika tidak ada bantuan orang tua atau pendidik niscaya usaha belajar tidak akan berhasil.

b) Bakat

Secara umum bakat (aptitude) merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat merupakan kemampuan yang menonjol disuatu bidang tertentu misalnya bidang studi matematika atau bahasa asing. Bakat adalah suatu yang dibentuk

³¹ *Ibid...*, hal.55

³² Slameto, *belajar...*, hal. 54

dalam kurun waktu, sejumlah lahan dan merupakan perpaduan taraf intelegensi. Pada umumnya komponen intelegensi tertentu dipengaruhi oleh pendidikan dalam kelas, sekolah, dan minat subyek itu sendiri. Bakat yang dimiliki seseorang akan tetap tersembunyi bahkan lama-kelamaan akan menghilang apabila tidak mendapat kesempatan untuk berkembang.

c) Motivasi

Motivasi merupakan suatu keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Siswa yang mempunyai motivasi tinggi sangat sedikit yang tertinggal dalam belajarnya. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar.. Bila ada siswa yang kurang

memiliki motivasi instrinsik diperlukan dorongan dari luar yaitu motivasi ekstrinsik agar siswa termotivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

a) Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga anak pertama kali mendapatkan pendidikan dan bimbingan. Tugas utama dalam keluarga sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Orang tua hendaknya menyadari bahwa keluarga merupakan tempat mulainya suatu pendidikan, sedangkan sekolah sebagai pendidikan lanjutan.

b) Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal yang merupakan pendidikan lanjutan dari keluarga. Sekolah diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Guna mencapai hal tersebut, keadaan sekolah hendaknya mencakup beberapa hal, antara lain hubungan guru dengan siswa, cara penyajian pelajaran, dan alat-alat pelajaran dan kurikulum. Guru dituntut untuk menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan dan memiliki tingkah laku yang tepat dalam mengajar. Guru yang menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan, akan lebih mudah mengatur kelas.

c) Lingkungan dan Masyarakat

Lingkungan masyarakat memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak. Selain itu, prestasi belajar anak juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. lingkungan masyarakat dapat menimbulkan kesukaran belajar, terutama anak-anak sebayanya. Teman sepermainan anak akan mempengaruhi keberhasilan belajar anak. Jika anak terbiasa bergaul dengan anak-anak yang rajin, maka secara otomatis anak akan mengikuti kebiasaan temannya untuk rajin belajar. Begitupun sebaliknya, jika anak bergaul dengan yang malas, maka anak akan terpengaruh dengan kebiasaan anak yang malas dalam belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Akidah Ahklak merupakan hasil yang dicapai dari proses pembelajaran Akidah Ahklak sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar Akidah Ahklak ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Akidah Ahklak.

b. Domain Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.³³

Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang

³³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Islam, 2012), 48

kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkret sampai dengan hal yang abstrak.

Domain kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.³⁴ Domain afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Domain psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretative.

a) Pengertian Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

Bloom membagi tingkat atau tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi 6 yaitu:³⁵

³⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 22-23

³⁵ Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 43-47

1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge)

Pengetahuan atau hafalan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali (recall) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah. Salah satu contoh hasil belajar kognitif pada jenjang pengetahuan adalah dapat menghafal surat al-Ashar, menerjemahkan dan menuliskannya secara baik dan benar, sebagai salah satu materi pelajaran kedisiplinan yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah.

2) Pemahaman (comprehension)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. Salah satu contoh hasil belajar ranah kognitif pada jenjang pemahaman ini misalnya: Peserta didik atas

pertanyaan Guru Pendidikan Agama Islam dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat al-Ashar secara lancar dan jelas.

3) Penerapan (application)

Penerapan adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman. Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan misalnya: Peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan konsep kedisiplinan yang diajarkan Islam dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

4) Analisis (analysis)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi. Contoh: Peserta didik dapat merenung dan memikirkan dengan baik tentang wujud nyata dari kedisiplinan

seorang siswa dirumah, disekolah, dan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat, sebagai bagian dari ajaran Islam.

5) Sintesis (synthesis)

Sintesis adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau bebrbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis. Salah satu hasil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagaimana telah diajarkan oleh islam.

6) Penilaian/penghargaan/evaluasi (evaluation)

Penilaian adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada. Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang evaluasi adalah: peserta didik mampu menimbang-nimbang tentang manfaat yang dapat dipetik oleh seseorang yang berlaku disiplin dan dapat menunjukkan mudharat atau akibat-akibat

negatif yang akan menimpa seseorang yang bersifat malas atau tidak disiplin, sehingga pada akhirnya sampai pada kesimpulan penilaian, bahwa kedisiplinan merupakan perintah Allah SWT yang wajib dilaksanakan dalam sehari-hari.

b) Pengertian Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran agama disekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran agama Islam yang di terimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru pendidikan agama Islam dan sebagainya.

Menurut Bloom (1956), Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

- 1) Receiving atau attending (menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi,

gejala dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. Receiving atau attending juga sering di beri pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai atau nilai-nilai yang di ajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri kedalam nilai itu atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu. Contoh hasil belajar afektif jenjang receiving , misalnya: peserta didik bahwa disiplin wajib di tegakkan, sifat malas dan tidak di siplin harus disingkirkan jauh-jauh.

- 2) Responding (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya salah satu cara. Jenjang ini lebih tinggi daripada jenjang receiving. Contoh hasil belajar ranah afektif responding adalah peserta didik tumbuh hasratnya untuk mempelajarinya lebih jauh atau menggeli lebih dalam lagi, ajaranajaran Islam tentang kedisiplinan.
- 3) Valuing (menilai atau menghargai), menilai atau menghargai artinya mem-berikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak

dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. Valuing adalah merupakan tingkat afektif yang lebih tinggi lagi daripada receiving dan responding. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk. Bila suatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan mampu untuk mengatakan “itu adalah baik”, maka ini berarti bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu mulai di camkan (internalized) dalam dirinya. Dengan demikian nilai tersebut telah stabil dalam peserta didik. Contoh hasil belajar efektif jenjang valuing adalah tumbuhnya kemampuan yang kuat pada diri peseta didik untuk berlaku disiplin, baik disekolah, dirumah maupun di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

- 4) Organization (mengatur atau mengorganisasikan), artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain., pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Contoh nilai efektif jenjang organization adalah peserta didik mendukung penegakan disiplin nasional yang telah

dicanangkan oleh bapak presiden Soeharto pada peringatan hari kemerdekaan nasional tahun 1995.

- 5) Characterization by evaluate or calue complex (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalal suatu hirarki nilai.

Secara skematik kelima jenjang afektif sebagaimana telah di kemukakan dalam pembicaraan diatas, menurut A.J Nitko (1983) dapat di gambarkan sebagai berikut “Ranah afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karena dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah: Menerima (memperhatikan), Merespon, Menghargai, Mengorganisasi, dan Karakteristik suatu nilai”.

Skala yang digunakan untuk mengukur ranah afektif seseorang terhadap kegiatan suatu objek diantaranya skala sikap. Hasilnya berupa kategori sikap, yakni mendukung (positif), menolak (negatif), dan netral. Sikap pada hakikatnya adalah kecenderungan berperilaku pada seseorang. Ada tiga komponen sikap, yakni kognisi, afeksi, dan konasi. Kognisi berkenaan dengan pengetahuan seseorang tentang objek yang dihadapinya. Afeksi berkenaan dengan perasaan dalam menanggapi objek tersebut, sedangkan konasi berkenaan dengan kecenderungan berbuat

terhadap objek tersebut. Oleh sebab itu, sikap selalu bermakna bila dihadapkan kepada objek tertentu.

Skala sikap dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolaknya, melalui rentangan nilai tertentu. Oleh sebab itu, pernyataan yang diajukan dibagi ke dalam dua kategori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Salah satu skala sikap yang sering digunakan adalah skala Likert. Dalam skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan, baik pernyataan positif maupun negatif, dinilai oleh subjek dengan sangat setuju, setuju, tidak punya pendapat, tidak setuju, sangat tidak setuju.

c) Pengertian Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. "Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-

kecenderungan berperilaku)”. Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif dengan materi kedisiplinan menurut agama Islam sebagaimana telah dikemukakan pada pembiasaan terdahulu.

C. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang mengupas tentang metode Sosiodrama, antara lain sebagai berikut :

1. Rizqi Amalia dengan judul skripsi “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar”. Pada analisis data menggunakan Uji Manova menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2tailed)* adalah 0,038. Sehingga terdapat pengaruh pada motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,002 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan

pada hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Mustafidz Alfaruki dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Berdasarkan penghitungan uji t angket motivasi diperoleh nilai sig (*2-tailed*) = 0,000 < 0,05 pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, (2) Berdasarkan penghitungan uji t *post test* diperoleh nilai sig (*2-tailed*) = 0,000 < 0,05 pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung (3) Berdasarkan penghitungan uji manova angket motivasi dan *post test* diperoleh nilai keempat p-value (sig) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

3. Dyah Rini Setyowati dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Kreativitas Berkarya Menggambar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati

Yogyakarta”. Berdasarkan Uji Paired –samples T test dapat diketahui bahwa nilai t sebesar -6,439 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Setelah dilakukan uji statistik dan uji empiris didapat kesimpulan bahwa metode pembelajaran sosiodrama berpengaruh terhadap kreativitas berkarya menggambar anak pada kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati.³⁶

D. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh Metode Pembelajaran *role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung Tahun Pelajaran 2018/2019”. Kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Metode *Role Playing* adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.

Dalam penelitian ini peneliti mengukur pengaruh antara metode *role playing* terhadap hasil belajar. Hasil belajar *dibreakdown* menjadi dua variable, yaitu hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Dengan harapan dapat mengetahui seberapa

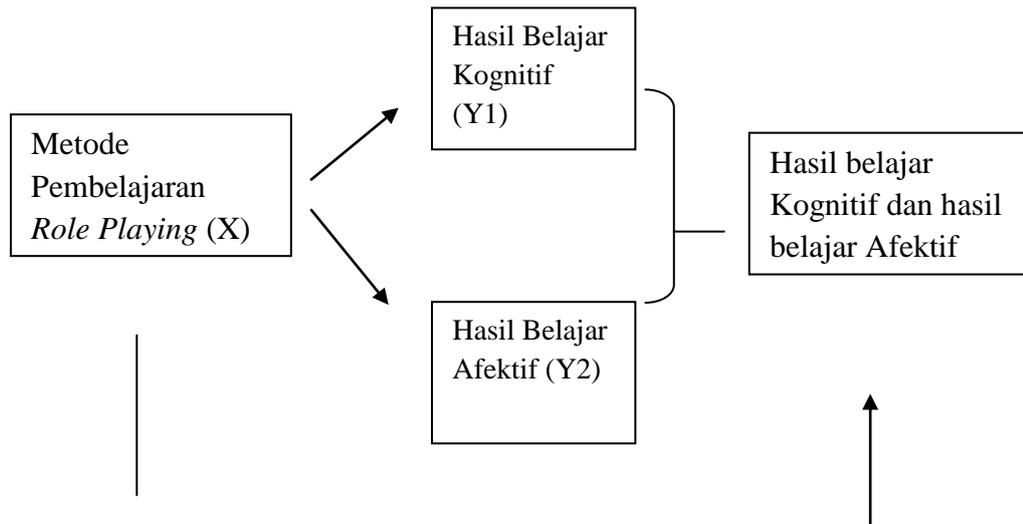
³⁶ Dyah Rini Setyowati, *Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Kreativitas Berkarya Menggambar Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Asih Sejati Yogyakarta*, (Jakarta : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

besar pengaruhnya yang diukur melalui penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini mengukur pengaruh hubungan antara variable bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

Berdasarkan paparan di atas jika antara ketiga variabel saling dikaitkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* ini merupakan alat bantu yang sengaja dipakai untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan Kerangka Berpikir Penelitian



Keterangan:

X = Metode pembelajaran *Role Playing*

Y1 = Hasil belajar kognitif siswa

Y2 = Hasil belajar afektif siswa

Y = Hasil belajar kognitif & afektif siswa

—————> = Pengaruh antar variabel