

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Model *RolePlaying*

a. Definisi Model *Role Playing*

Model *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan dirinya sendiri selaku tokoh hidup atau benda mati karena kegiatan memerankanakan membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan model *role playing* ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan dialog singkat (kalau perlu) dan pelaksanaan bermain peran. *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari: 1) mengambil peran (*role taking*) yaitu tekanan ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, 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.¹

¹Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2009), hal 26.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.²

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 pemerandan 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 dipilihnya.

Syaiful Sagala, mendefinisikan model role playing adalah model mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari pendidik untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.³

Model bermain peran atau role playing sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran/pelatihan. Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.

² Syaiful Bahri Djamarah, *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hal 238.

³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: PT Alfabeta, 2011), hal 213

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. Atau dengan kata lain role playing merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut peserta didik agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing*

Dalam menyiapkan suatu situasi role playing di dalam kelas, pendidik mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi

- a. Situasi masalah yang dipilih harus menjadi drama yang menitikberatkan pada jenis peranan, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya untuk peserta didik. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, peserta didik mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua peserta didik, baik

sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihanlatihan ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.

- c. Pendidik memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila peserta didik telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- d. Pendidik memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan kepada audience.

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan audience berpartisipasi dalam penugasan awal pemeran.

- b. Bermain peran khusus berhenti apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh pendidik dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup peserta didik, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi

- a. Peserta didik memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Peserta didik diperkenankan memberikan komentar evaluasi tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- b. Pendidik menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, pendidik dapat menggunakan komentar evaluatif dari peserta didik, catatan-catatan yang dibuat oleh pendidik selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya pendidik dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para peserta didiknya.

- c. Pendidik membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah di nilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan pendidik. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

c. Langkah- langkah Model Pembelajaran *Role Playing Online*

- 1) Pendidik mempersiapkan *Whatsapp Group* dan memberikan instruksi secara *online*.
- 2) Pendidik menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilakukan dan menyampaikan materi pembelajaran melalui pesan *online*.
- 3) Pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuat kelompok, peserta didik dapat berdiskusi secara *online* untuk menentukan tema bermain peran.
- 4) pendidik memberikan waktu sepekan untuk mengirimkan tugas kelompok berupa video melalui *Whatsapp Group*.
- 5) Pendidik memberikan evaluasi dengan memberikan soal tes uraian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

a. Kelebihan Model *Role Playing*

- 1) Melatih peserta didik untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil keputusan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar

mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan orang banyak (peserta didik yang lain).

- 5) Untuk mengajar peserta didik agar bisa menempatkan dirinya diantara orang lain.

b. Kekurangan Model *Role Playing*

- 1) Banyak menyita waktu pada jam pelajaran.
- 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- 3) Kadang-kadang peserta didik keberatan untuk melakan peranan yang di berikan karena alasan psikologi, seperti rasa malu peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
- 4) Bila dramatisasi gagal peserta didik tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.

e. **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus.⁴

Model pembelajaran mempunyai tiga ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- a) Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b) Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

⁴Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Siswa*, (Yogyakarta:CV Budiutama, 2017) hal 41

- c) Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.⁵

Ada beberapa macam model pembelajaran antara lain:

- a) Model Pembelajaran Inquiry.
- b) Model Pembelajaran Kontekstual.
- c) Model Pembelajaran Ekspositori.
- d) Model Pembelajaran Berbasis Masalah.
- e) Model Pembelajaran Kooperatif.
- f) Model Pembelajaran Project Based Learning.
- g) Model Pembelajaran PAIKEM.
- h) Model Pembelajaran Kuantum (Quantum Learning)

2. Motivasi Belajar

Motivasi didefinisikan sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam belajar, tingkat ketekunan siswa sangat ditentukan oleh adanya motif dan kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan.

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku.⁶

⁵ Shilphy A. Octavia, Model-Model Pembelajaran, (Yogyakarta: CV Budiutama, 2020), hal 14

⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal 71

Menurut Sumadi Suryabrata, motivasi diartikan sebagai keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.⁷

Dari pengertian motivasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa secara harfiah motivasi berarti dorongan, alasan, kehendak atau kemauan, sedangkan secara istilah motivasi adalah daya penggerak kekuatan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu, memberikan arah dalam mencapai tujuan, baik yang didorong atau dirangsang dari luar maupun dari dalam dirinya. Untuk memahami motif manusia perlu kiranya ada penilaian terhadap keinginan dasar yang ada pada semua manusia yang normal.

Sebagai bantuan terhadap proses perkembangan sejak lahir dan seterusnya, tingkahlaku manusia itu dipengaruhi oleh sekumpulan keinginan dan cita- cita yang potensial yang bekerja sebagai daya pendorong dan penggerak dalam kegiatan-kegiatan hidupnya. Menurut Mc. Donald mengatakan bahwa: *Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.*⁸

Motivasi ada tiga unsur yang berkaitan, yaitu sebagai berikut:

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neuropsiologis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar. Tapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (affective arousal). Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi.

⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet. Ke 3, hal 101

⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), hal 106

Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya dapat melihatnya dalam perbuatan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi. Karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat keluar.

- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah ke arah mencapai tujuan, misalnya si A ingin mendapat hadiah maka ia akan belajar, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes. Oleh sebab itulah mengapa setiap manusia membutuhkan motivasi khususnya dalam kehidupan.⁹

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang tumbuh dalam diri seseorang untuk melaksanakan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun kata belajar, menurut Sardiman dimaknai sebagai usaha penguasaan materi pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju keterbentukannya kepribadian seutuhnya dengan penambahan pengetahuan.¹⁰

Jadi apabila digabungkan kedua kata di antara motivasi dan belajar akan mempunyai pengertian bahwa motivasi belajar adalah daya upaya dalam diri siswa yang mendorongnya untuk menguasai pengetahuan demi keberhasilan yang dicita-citakannya.

Guru dituntut untuk berupaya sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*...hal 159

¹⁰ Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*..., hal 20

dan berupaya supaya siswa memiliki motivasi sendiri (*self motivation*) yang baik, sehingga keberhasilan belajar akan tercapai.

Motivasi belajar dapat timbul karena adanya dua macam faktor yang mempengaruhinya, yaitu :¹¹

- a. Motivasi Intrinsik, yakni berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri atas dua kata yaitu “hasil” dan “belajar” yang memiliki arti yang berbeda. Oleh karena itu, untuk memahami lebih mendalam lagi mengenai hasil belajar, akan dibahas terlebih dahulu pengertian belajar.

Usaha pemahaman mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut: “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.¹²

Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan. Perubahantingkah laku akibat belajar itu dapat memperoleh perilaku yang baru atau memperbaiki/ meningkatkan perilaku yang sudah ada.¹³

¹¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya...*, hal 23

¹² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal 2

¹³ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Cet.4; Jakarta: Pedoman IlmuJaya, 2010), hal 55

Gage mendefinisikan yakni belajar sebagai suatu proses dimana organisma berubah perilakunya diakibatkan pengalaman. Demikian juga Harold Spear mendefinisikan bahwa belajar terdiri dari pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Definisi belajar ini mengandung pengertian bahwa belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru.¹⁴

Demikian juga menurut suyono dan hariyanto “belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan keperibadian.¹⁵

Dari definisi yang telah dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar yang melibatkan unsur jiwa dan raga sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap (secara kognitif, afektif, dan psikomotorik) dalam dirinya baik berupa kemahiran berdasarkan alat inderanya maupun pengalamannya.

Dari uraian di atas, dapat dirumuskan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto, yaitu:

- a. Perubahan terjadi secara sadar Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan

¹⁴ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), hal. 98.

¹⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal 9

menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, maka makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu itu sendiri.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara 21 Perubahan yang terjadi dalam proses belajar bersifat menetap dan permanen. Hal ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah Ini berarti bahwa perubahan perilaku yang terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.¹⁶

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang/pesertadidik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif¹⁷.

Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan proses kognitif siswa tersebut

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor...*, hal 3-4

¹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008),

mengalami perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Sedangkan menurut Gagne hasil belajar berupa:

- 1) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep konsep dan lambang. Strategi motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 2) Keterampilan kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 3) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah menerima proses belajar atau pengalaman belajarnya baik perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotorik) karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

4. Akidah Akhlak

Pengertian Akidah Akhlak terdiri dari dua kata yaitu aqidah dan akhlak yang mempunyai pengertian secara terpisah. Akidah berasal dari kata aqada yang berasal dari bahasa Arab. Aqada Ya'qudu uqdatan wa aqidatan artinya ikatan atau

perjanjian, maksudnya sesuatu yang menjadi tempat bagi hati dan hati nurani terikat kepadanya.¹⁸

Ibnu taimiyah dalam bukunya “aqidah al-wasithiyah” menerangkan makna aqidah dengan suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati, dengannya jiwa menjadi tenang sehingga jiwa itu menjadi yakinserta mantap tidak dipengaruhi oleh keraguan dan juga tidak juga dipengaruhi prasangka.¹⁹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aqidah adalah dasardasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran islam yang wajib dianut oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat dan mendasar. Akidah Akhlak adalah: Ikatan dari suatu sistem keyakinan yang di yakini kebenarannya, yang tertanam dalam hati, diucapkan dengan lisan dan diamalkan dengan perbuatan yang terpuji sesuai dengan ajaran Al-quran dan Hadist. Adapun pengertian dari mata pelajaran Akidah Akhlak adalah sub mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang membahas ajaran agama Islam dalam segi Akidah dan Akhlak. Mata pelajaran Akidah Akhlak juga merupakan mata pelajaran pendidikan agama islam yang memberikan bimbingan kepada peserta didik agar bisa memahami, menghayati, meyakini kebenaran ajaran agama islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII

- a. Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII

¹⁸ Nur Khalisah Latuconsina, *Aqidah Akhlak Kontemporer*, (Cet I; Makassar: Alauddin University Press, 2014), hal 1

¹⁹ Muhaimin, *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal 259

Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga berperan penting dalam rangkaian proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kemahiran pendidik dalam memilih model pembelajaran yang digunakan. Karena, pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan menjadikan pembelajaran kurang efektif.

Dalam dunia pengajaran model *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan cara mendramatisasikan bentuk ingkah laku dalam hubungan sosial. Model *role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks, yang melibatkan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Peserta didik dapat menguasai materi pelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dapat dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau mati.²⁰

Model *role playing* dapat digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII karena kondisi peserta didik masih suka untuk bermain dan akan lebih mudah apabila materi disampaikan dengan cara bermain peran. Peserta didik juga tidak akan mudah bosan sehingga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, model *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran dilakukan dengan cara bermain dan lebih menyenangkan.

b. Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Sesuai pengamatan pada penelitian yang sudah dilakukan oleh Rafidah pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran akidah

²⁰Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Sleman :Deepublish, 2009), hal 62

akhlak cukup baik dilihat dari nilai rata-rata peserta didik dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 77,52 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 71,48.²¹

Model role playing dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak dikarenakan peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang dimiliki. Maka, peserta didik akan mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari pada saat proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang mengupas tentang model *Role Playing*, dengan disajikan pada tabel dibawah ini yaitu:

- a. Anisa Rahmawati dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Metode Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar IPS Peserta didik kelas V SDN Srengat Blitar”. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,66$ dan nilai $t_{tabel} = 2,00$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar IPS peserta didik V SDN Srengat Blitar.²²
- b. Khaerani Putri dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Metode Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan”. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,61$ dan nilai $t_{tabel} = 1,99$ Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan

²¹Rafidah, Pengaruh Metode Role Playing terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Mts DDI Kulo Kabupaten Sidrap, (Makasar:UIN Alauudin, 2016), hal 65

²² Anisa Rahmawati, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V SDN Srengat Blitar*, (Blitar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

bahwa ada pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap hasil belajar biologi peserta didik pada konsep gerak pada tumbuhan.²³

- c. Ardian Saputra dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh *Metode Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SDN Bendo Blitar”. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,738$ dan t_{tabel} nilai = 1,686. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Bendo Blitar.²⁴
- d. Skripsi Ardian Biantara dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Metode Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode Role Playing dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (t-test) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738, Nilai t hitung > t tabel ($2,738 > 1,686$). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.²⁵

²³ Khaerani Putri, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

²⁴ Ardian Saputra, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bendo Blitar*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

²⁵ Ardian Biantara, *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*

- e. Jurnal Ahmad Syarifudin yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Hasil keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sesudah digunakan metode role playing mendapatkan mean sebesar 81,96. Sedangkan persentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 9 orang siswa (32%), kategori tinggi (nilai di Atas 85), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), siswa termasuk dalam kategori sedang ((nilai antara 79 sampai 85), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%), siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai di bawah 79).²⁶

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Anisa Rahmawati dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar IPS Peserta didik kelas V SDN Srengat Blitar”.	Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,66$ dan nilai $t_{tabel} = 2,00$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap motivasi belajar IPS peserta didik V SDN Srengat Blitar.	-Terdapat persamaan pada metode yang digunakan yaitu metode <i>role playing</i> . -Terdapat persamaan variabel yaitu motivasi belajar	-Terdapat perbedaan pada mata pelajaran, objek, lokasi yang dijadikan pnelitian dan waktu pelaksanaa penelitian
Khaerani Putri dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan”.	Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,61$ dan nilai $t_{tabel} = 1,99$ Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada	-Terdapat persamaan pada metode yang digunakan yaitu metode <i>role playing</i> . -Terdapat persamaan variabel yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada mata pelajaran, objek, lokasi yang dijadikan pnelitian dan waktu pelaksanaa penelitian

²⁶ Ahmad Syarifudin, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*, Jurnal Imiah PGMI. Volume 2, Nomor 1, Januari 2016

	pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap hasil belajar biologi peserta didik pada konsep gerak pada tumbuhan.		
--	--	--	--

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ardian Saputra dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SDN Bendo Blitar”.	Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,738$ dan t_{tabel} nilai = 1,686. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode Role Playing terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Bendo Blitar.	-Terdapat persamaan pada metode yang digunakan yaitu metode <i>role playing</i> -Terdapat persamaan pada variabel yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada mata pelajaran, objek, lokasi yang dijadikan penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian
Skipsi Ardian Biantara dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang”.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode Role Playing dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi.	-Terdapat persamaan pada metode yang digunakan yaitu metode <i>role playing</i> . -Terdapat persamaan pada variabel yaitu hasil belajar	Terdapat perbedaan pada mata pelajaran, objek, lokasi yang dijadikan penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian
Jurnal Ahmad Syarifudin yang berjudul Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.	Hasil keterampilan berbicara siswa di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang sesudah digunakan metode <i>role playing</i> mendapatkan mean sebesar 81,96. Sedangkan persentase hasil keterampilan berbicara yang tergolong tinggi sebanyak 9 orang siswa (32%), kategori tinggi (nilai di Atas 85), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%),	-Terdapat persamaan pada metode yang digunakan yaitu metode <i>role playing</i> . -	-Terdapat perbedaan pada mata pelajaran, objek, lokasi yang dijadikan penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian.

	siswa termasuk dalam kategori sedang ((nilai antara 79 sampai 85), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%), siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai di bawah 79).		
--	--	--	--

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang akan datang ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Beberapa ada persamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model *role playing*. Akan tetapi, terdapat perbedaan variabel yang digunakan. dengan adanya ide-ide baru dari peneliti, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* (bermain peran) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN 2 Blitar”.

C. Kerangka konseptual / Kerangka Berfikir Penelitian

