

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Yunani “methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan.<sup>1</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) didefinisikan metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.<sup>2</sup>

Metode dalam dunia pendidikan dikenal sebagai cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan mengenai suatu hal.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran adalah suatu proses untuk menuju yang lebih baik.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Sagala pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru.<sup>5</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kemampuan yang lebih baik.

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 47

<sup>2</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 147

<sup>4</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia...*,

<sup>5</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 61

Menurut Supriyono metode pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Slameto metode pembelajaran adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.<sup>7</sup>

Dari pengertian metode dan pembelajaran di atas maka diperoleh suatu gambaran bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kemampuan baru melalui proses belajar. Dalam proses pembelajaran menuntut guru mampu merancang berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan berlangsungnya belajar proses (pembelajaran) pada peserta didik. Rancangan ini merupakan acuan dan panduan, baik bagi guru itu sendiri maupun bagi peserta didik.

## **B. Tinjauan Tentang Metode *Role Playing***

### **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.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Agus Supriyono, *Jenis-jenis Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 1

<sup>7</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 65

<sup>8</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 98

- 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
- 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.<sup>9</sup> Menurut Sudjana bermain peran adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.<sup>10</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* merupakan metode yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan tentang situasi sosial.

---

<sup>9</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar...*, hal. 61

<sup>10</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Algesindo, 1989), hal. 61

## 2. Tujuan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:<sup>11</sup>

- a. Agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

Sedangkan menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono tujuan penggunaan metode *Role Playing* adalah:<sup>12</sup>

- 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

## 3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yang harus diketahui oleh guru. Berikut ini adalah kelebihan dan kelemahan dari metode *Role Playing*.

- a. Kelebihan Metode *Role Playing*

---

<sup>11</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 1997), hal. 100

<sup>12</sup> J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 27

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan metode Role Playing adalah:<sup>13</sup>

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
- 2) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah
- 3) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- 4) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya
- 5) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode *Role Playing* adalah:<sup>14</sup>

- 1) Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik
- 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya
- 3) Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak
- 4) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 101

<sup>14</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hal. 121

- 5) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas
- 6) Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi
- 7) Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi

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.

b. Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode *Role Playing* adalah:<sup>15</sup>

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang berepuk tangan, dan sebagainya.

---

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar...*, hal.100

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode *Role Playing* yaitu:<sup>16</sup>

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

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.

#### **4. Langkah-langkah Metode *Role Playing***

Menurut Djamarah dan Zain langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:<sup>17</sup>

- 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

---

<sup>16</sup> Taniredja, *Model Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 42

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal.100

- 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 sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan
- g. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut
- h. Jangan lupa menilai hasil sosiodrama sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut

Sedangkan menurut J.J Hasibuan langkah-langkah metode *Role Playing* adalah:<sup>18</sup>

- 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

---

<sup>18</sup> J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar...*, hal.28

- 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
- j. Latihan ulang

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. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi yang berasal dari kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (CV. Rajawali: Jakarta, 1988), hal. 75

Dalam bahasa Latin motivasi berasal dari kata *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Sehingga memberikan motivasi berarti memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.<sup>20</sup>

Menurut Prawira motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.<sup>21</sup>

Menurut Djaali motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).<sup>22</sup> Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya penggerak dari dalam diri yang memberi kekuatan pada tingkah laku manusia terhadap suatu tujuan.

## 2. Indikator motivasi belajar

Menurut Sardiman ada delapan indikator motivasi belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas atau latihan-latihan
- b. Keuletan dalam menghadapi kesulitan

---

319 <sup>20</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.

<sup>21</sup> *Ibid.*, hal. 320

<sup>22</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal.101

<sup>23</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. hal.74

- c. Minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan terhadap tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya jika telah diyakini
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

### 3. Fungsi motivasi belajar

Menurut Sardiman, ada tiga fungsi motivasi yaitu:<sup>24</sup>

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang peserta didik yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hal. 85

Menurut Prawira salah satu fungsi dari motivasi adalah memberi energi dan menahan tingkah laku individu. Artinya motivasi berfungsi untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat dapat berlangsung terus-menerus dalam jangka waktu yang lama tergantung pada energi psikis yang ada dalam individu.<sup>25</sup>

#### 4. Macam-macam Motivasi

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.<sup>26</sup>

##### a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah sesuatu hal yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Contohnya adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan akan materi tersebut untuk masa depan peserta didik yang bersangkutan.<sup>27</sup>

Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Adapun motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

- 1) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas

---

<sup>25</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan..*, hal.322

<sup>26</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 194

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 195

<sup>28</sup> H. Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar Ruzzmedia, 2010), hal. 23

- 2) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju
- 3) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi
- 4) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar. Contohnya pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, suri tauladan dari orang-orang di sekelilingnya seperti guru dan orang tua.<sup>29</sup>

## D. Tinjauan Tentang 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.<sup>30</sup> 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

---

<sup>29</sup> Hamzah & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan...*, hal. 195-196

<sup>30</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal. 2

kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.<sup>31</sup>

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 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.<sup>32</sup>

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

### a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.<sup>33</sup>

Faktor-faktor internal ini meliputi:<sup>34</sup>

#### 1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. *Pertama*, keadaan tonus jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit

---

<sup>31</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan ...*, hal. 102

<sup>32</sup> Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 5

<sup>33</sup> *Ibid.*, hal. 12

<sup>34</sup> Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 23

akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. *Kedua*, keadaan fungsi jasmani, dalam hal ini pancaindera. Pancaindera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindera merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

## 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.<sup>35</sup> Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut:<sup>36</sup>

#### 1) Lingkungan Sosial

a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih

---

<sup>35</sup> Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 12

<sup>36</sup> Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 26

baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.

- b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajar peserta didik. Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak Perang Salib kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.
- c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat member dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik.

## 2) Lingkungan Nonsosial

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang

dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebaliknya jika lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar peserta didik akan terhambat.

- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

## **E. Tinjauan Tentang Aqidah Akhlak**

### **1. Pengertian Aqidah Akhlak**

Kata aqidah berasal dari bahasa arab *i'tiqod* yang berarti sesuatu kepercayaan. Secara istilah aqidah adalah sesuatu yang dipegang teguh

dan terhujam kuat di dalam lubuk jiwa dan tidak dapat beralih padanya.<sup>37</sup> Sedangkan kata akhlak berasal dari bahasa arab *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Secara istilah akhlak adalah kehendak yang dibiasakan. Kehendak yang dimaksud ialah ketentuan dari beberapa keinginan manusia, sedangkan kebiasaan yang dimaksud ialah perbuatan yang diulang-ulang. Masing-masing dari kehendak dan kebiasaan ini mempunyai kekuatan, sehingga gabungan dari kekuatan ini menimbulkan kekuatan yang lebih besar, kekuatan inilah yang dinamakan akhlak.<sup>38</sup>

Berdasarkan paparan di atas, dapat dijelaskan bahwa Aqidah Akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia tersebut untuk berpegang teguh terhadap norma-norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran, sehingga muncul kebiasaan-kebiasaan dari orang tersebut dalam bertingkah laku. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aqidah Akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan peserta didik untuk mengetahui, memahami dan meyakini Aqidah islam agar terbentuk karakter peserta didik sesuai dengan ajaran islam.

---

<sup>37</sup> Mahrus, *Aqidah*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hal. 5

<sup>38</sup> Zahrudin AR, *Pengantar Studi Akhlak*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 1-5

## 2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

### a. Tujuan mata pelajaran Aqidah Akhlak

Mata pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji. Hal tersebut bisa dilakukan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengamalan peserta didik tentang aqidah dan akhlak islam. Dengan demikian kualitas keimanan umat islam akan terus berkembang menjadi lebih baik.<sup>39</sup>

### b. Fungsi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Fungsi mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut.<sup>40</sup>

- 1) Penanaman nilai dan ajaran islam sebaagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat
- 2) Peneguhan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta pengembangan akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin
- 3) Penyesuaian mental dan diri peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial dengan bekal Aqidah Akhlak
- 4) Perbaikan kesalahan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, serta pengamalan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, hal. 18

<sup>40</sup> *Ibid.*,

- 5) Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari
- 6) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem dan fungsionalnya
- 7) Pembekalan peserta didik untuk mendalami Akidah Akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi

### **3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah**

Mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman dengan sederhana serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak islami secara sederhana, untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Ruang lingkup pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut.<sup>41</sup>

#### **a. Aspek Keimanan**

Aspek keiman ini meliputi iman kepada Allah SWT sebagai alasan pembuktian yang sederhana, memahami dan meyakini rukun iman dan sebagai tanda-tanda orang yang beriman.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*,

b. Aspek Akhlak

Aspek akhlak ini meliputi akhlak di rumah, akhlak di madrasah, akhlak di perjalanan, akhlak ketika bersin, akhlak ketika menguap, akhlak ketika meludah, akhlak bergaul dengan orang yang lebih lemah, akhlak dalam membantu dan menerima tamu, perilaku terpuji/karakter pribadi yang terpuji, akhlak dalam bertetangga, akhlak dalam berbicara, melafalkan dan membiasakan kalimat thayyibah, akhlak terhadap orang yang sakit, syukur nikmat, taat kepada Allah SWT, dan menghindari akhlak tercela.

c. Aspek Kisah Keteladanan

Aspek kisah yang meliputi keteladanan Nabi Muhammad SAW, kisah Nabi Musa A.S dan Nabi Yusuf A.S, kisah Masyithah dan Ashabul Kahfi.

## F. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang mengupas tentang metode *Role Playing*, antara lain sebagai berikut:

1. 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  $H_o$  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.<sup>42</sup>

2. 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  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar biologi peserta didik pada konsep gerak pada tumbuhan.<sup>43</sup>
3. 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 nilai  $t_{tabel} = 1,686$ . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga disimpulkan bahwa  $H_o$  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.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Anisa Rahmawati, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V SDN Srengat Blitar*, (Blitar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

<sup>43</sup> Khaerani Putri, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

<sup>44</sup> Ardian Saputra, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bendo Blitar*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

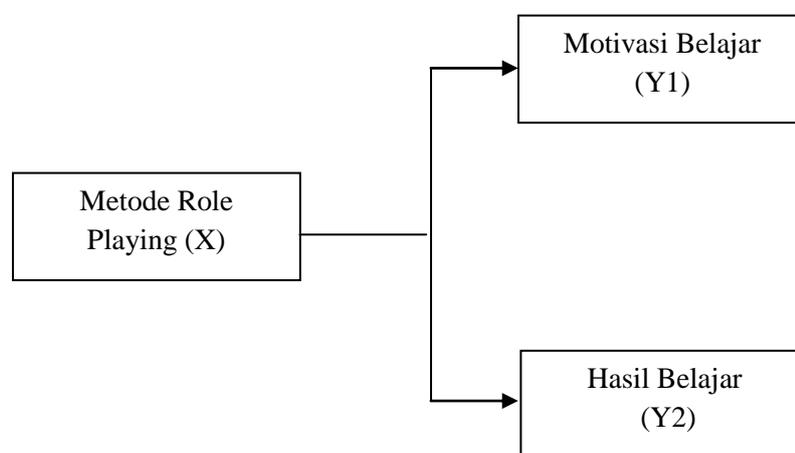
**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang**

Penelitian Terdahulu		Penelitian Sekarang	
Anisa Rahmawati	Khaerani Putri	Ardian Saputra	
<b>Judul:</b> Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi Belajar IPS Peserta didik kelas V SDN Srengat Blitar	<b>Judul:</b> Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik Pada Konsep Gerak Pada Tumbuhan	<b>Judul:</b> Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SDN Bendo Blitar	<b>Judul:</b> Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MIN 14 Kabupaten Blitar
<b>Lokasi:</b> SDN Srengat Blitar	<b>Lokasi:</b> SMPN 1 Kediri	<b>Lokasi:</b> SDN Bendo Blitar	<b>Lokasi:</b> MIN 14 Kabupaten Blitar
<b>Subjek:</b> Peserta didik kelas V	<b>Subjek:</b> Peserta didik kelas VII	<b>Subjek:</b> Peserta didik kelas V	<b>Subjek:</b> Peserta didik kelas V
<b>Teknik Sampling:</b> <i>Purposive sampling</i>	<b>Teknik Sampling:</b> <i>Purposive sampling</i>	<b>Teknik Sampling:</b> <i>Purposive sampling</i>	<b>Teknik Sampling:</b> <i>Purposive sampling</i>
<b>Teknik Pengumpulan Data:</b> Observasi, dokumentasi, angket	<b>Teknik Pengumpulan Data:</b> Observasi, dokumentasi, tes	<b>Teknik Pengumpulan Data:</b> Observasi, dokumentasi, tes	<b>Teknik Pengumpulan Data:</b> Observasi, wawancara, dokumentasi, tes, angket
<b>Jenis Penelitian:</b> Eksperimen semu	<b>Jenis Penelitian:</b> Eksperimen semu	<b>Jenis Penelitian:</b> Eksperimen semu	<b>Jenis Penelitian:</b> Eksperimen semu
<b>Hasil Penelitian:</b> Ada pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar IPS peserta didik V SDN Srengat Blitar	<b>Hasil Penelitian:</b> Ada pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar biologi peserta didik pada konsep gerak pada tumbuhan	<b>Hasil Penelitian:</b> Ada pengaruh yang signifikan metode <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Bendo Blitar	<b>Hasil Penelitian:</b> -

## G. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta didik MIN 14 Kabupaten Blitar”, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian**



### 1. Hubungan antara metode *Role Playing* dengan motivasi belajar

Metode *Role Playing* adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.<sup>45</sup> Sedangkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi

<sup>45</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Algesindo, 1989), hal.61

lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.<sup>46</sup>

Metode *Role Playing* selalu melibatkan peserta didik dalam belajar tentunya akan meningkatkan gairah, semangat, dan kesenangan peserta didik dalam belajar. Semakin sering peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar, maka semakin tinggi pula semangat belajar peserta didik. Dengan demikian metode *Role Playing* akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

## 2. Hubungan antara metode *Role Playing* dengan hasil belajar

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.<sup>47</sup> Penggunaan metode *Role Playing* akan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

## 3. Hubungan antara metode *Role Playing* dengan motivasi dan hasil belajar

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 motivasi dan hasil belajar peserta didik. Metode *Role Playing* menurut peneliti merupakan metode pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik karena peserta didik terlibat

---

<sup>46</sup> *Ibid*, hal.320

<sup>47</sup> Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 5

langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian metode *Role Playing* diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.