BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan.[1] Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.[2]

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan

---

[1] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008), hal. 952

[2] Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta: PT. Ciputat Press, 2005), 52.

mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Kokom Komalasari *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.[3]

Role playing juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa inggris *simulation* artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan "melakukan sesuatu" dalam kondisi tidak nyata.[4] Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.[5]

Konsep metode *role playing* ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan

---

[3] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal.80.

[4] Triyo Supriyanto dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), hal.131.

[5] Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), 77.

pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.[6]

Metode *role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama. Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa *role playing* dapat mendorong siswa mengekpresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinankita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.[7]

---

[6] Yulia Siska, *Penerapan Metode Bermain (role playing)Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.* Jurnal ISSN.No (2)31-37.2011

[7]Khoirul Huda, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*, (Jawa Tenggah Didaktikum: Jurnal PTK, 2015), vol. 16 no. 3

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterprestasikan 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, sikapsikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.[8]

Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukkan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Metode *role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial. khususnya

---

[8] Syaiful Bahri Djamarah, *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), h. 238.

masalah antar manusia. Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Dalam penerapan metode *role playing* ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu[9]:

1) Pemanasan

   Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

2) Memilih Pemain

   Memilihpepain bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk langsung peserta didik maupun dengan membentuk kelompok.

3) Menata Panggung

   Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

---

[9] Hamzah B.Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.26-28.

4) Guru menunjuk bebrapa peserta didik sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap merekan agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Permainan *role playing* dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur ceria akan sedikit berubah (nonhistoris). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia

membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

8) Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

3. Tujuan Metode *Role playing*

Tujuan *Role playing* sesuai dengan jenis belajarnya adalah, sebagai berikut:[10]

1) Belajar dengan berbuat, para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
2) Belajar melalui meniru (imitasi), para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3) Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan.

[10]Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*,(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal.199

4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam keterampilan berikutnya.

Ada banyak macam metode *Role playing* dimana sebagian lebih cocok ketimbang yang lainnya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan yang spesifik untuk metode *Role playing* ini dalam pendekatan berbasis keterampilan adalah untuk memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui prilaku model dengan seperangkat kriteria, melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada, mendemonstrasikan sifat tersebut kepada orang lain biasanya dengantujuan penilaian/evaluasi.[11] Tujuan penerapan metode ini adalah :[12]

1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari
2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongret
5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik
6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan

[11] Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, Strategi Pembelajaran…, hal.101

[12] Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hal. 84

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Dalam pengguanaan metode pembelajaran pastilah ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Kelebihan yang dimiliki metode bermain peran ini adalah sebagai berikut:

1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para anggota lainnya dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
4) Kerja sama anggota kelompok dapat dibina dengan sebaik-baiknya.
5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6) Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.[13]

Selain memiliki kelebihan metode bermain peran atau *Role playing* ini juga memiliki kekurangan, yaitu: [14]

1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif banyak.

---

[13] Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rieneka Cipta,2006), hal.89-90

[14] Djumingin, Sulastriningsih, *Setrategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*, (Makasar: Badan Penerbit 2011) hal. 175

2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi.
3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk untuk bermain peran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
5) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik tetapi sekaligus tujuan pembelajaran belum tercapai.

Setiap metode pembelajaran pastinya memiliki kekurangan masing-masing, maka dari itu guru harus bisa meminimalisir hal tersebut dengan membuat perencanaan pembelajaran secara terstruktur dan tepat.

B. Kajian Tentang Hasil Belajar Aqidah Akhlak

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.[15]

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang/peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[16] Sedangkan menurut Muhaibbin Syah hasil belajar merupakan suatu

[15] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2007), hal.30.
[16] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009),h.22

perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.[17] Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan proses kognitif siswa tersebut mengalami perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Sedangkan menurut Gagne, yang dikutip oleh Agus Suprijono dalam buku Cooperative Learning, hasil belajar berupa : 1) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep konsep dan lambang. 2) Strategi motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. 3) Keterampilan kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. 4) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.[18]

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 ras ingi terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

---

[17] Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008),h. 92.

[18] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Cet.2; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 6.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. [19] Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

2. Fakto-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *intern* yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor *ekstern* yang berasal dari luar diri siswa tersebut.[20]

Menurut Muhibin syah, faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

[19] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010), hal.42
[20] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* ,(Bandung: PTSinar Baru Algensindo, 2000), hal.39-40

3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.[21]

Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak faktor lainnya.[22] Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkahlaku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi.

Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

---

[21] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 144.
[22] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), hal.39.

C. Kajian Tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak

1. Pengertian Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembahasan tentang definisi pembelajaran aqidah akhlak akan diawali dengan pembahasan mengenai pengertian pembelajaran, aqidah dan akhlak. Secara umum pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik mengalami perubahanke arah yang diinginkan.[23]

Istilah pembelajaran merupakan perubahan istilah yang sebelumnya dikenal dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsurunsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.[24]

Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan linkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi perubahan tingkah laku, baik faktor internal yang datang dari diri sendiri, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan atau masyarakat.[25]

Pengertian aqidah akhlak terdiri dari dua kata yaitu aqidah dan akhlak yang mempunyai pengertian secara terpisah.Aqidah berasal dari kata *aqada* yang berasal dari bahas Arab. *Aqada Ya'qudu uqdatan wa aqidatan* artinya

---

[23] Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2001), h. 23.

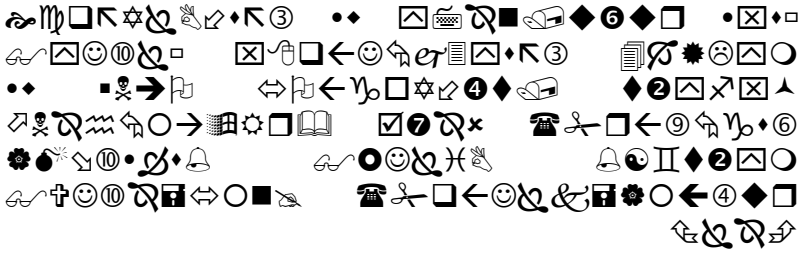
[24] Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 57.

[25] Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Rosda Karya, 2004), h. 100.

ikatan atau perjanjian, maksudnya sesuatu yang menjadi tempat bagi hati dan hati nurani terikat kepadanya.[26]

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membuat agar peserta didik dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemampuannya sendiri untuk mempelajari apayang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam pembelajaran.

Aqidah mengandung makna ketundukan hati, kepatuhan, kerelaan dan kejujuran dalam menjalankan perintah Allah seperti dalam firman Allah QS.an-Nisa/4: 65 yang berbunyi:



Artinya: Maka demi Tuhanmu, mereka (pada hakekatnya) tidak beriman hingga mereka menjadikan kamu hakim terhadap perkara yang mereka perselisihkan, kemudian mereka tidak merasa dalam hati

[26] Nur Khalisah Latuconsina, *Aqidah Akhlak Kontemporer*, (Cet I; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 1.

mereka sesuatu keberatan terhadap putusan yang kamu berikan, dan mereka menerima dengan sepenuhnya.[27]

Menurut Abdullah Azzam "aqidah adalah iman dengan semua rukunrukunnya yang enam, maksudnya adalah pengertian iman yaitu: keyakinan atau kepercayaan akan adaanya Allah Swt, Malikat-malaikat-Nya, Kitab-kitab-Nya, Nabi-nabi-Nya, hari kebangkitan atau hari kiamat dan qadha dan qadar-Nya". [28] Dalam Islam aqidah adalah pokok kepercayaan yang harus diyakin kebenarannya oleh semua orang Islam, Pokok-pokok kepercayaan itu meliputi iman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari akhir, dan takdir.

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.

Sedangkan kata Akhlak merupakan kata yang sering sekali terdengar sehari-hari. Begitu kita mendengar kata akhlak seolah-olah kita tahu pengertian kata ini dengan jelas, padahal jika ditanyakan apa itu akhlak kita biasanya terdiam dan memikirkan jawabannya.

Pengertian Akhlak dapat ditinjau dari dua pengertian, etimologis dan pengertian terminologis. Menurut etimologi, ahklak adalah kata arab "Akhlaq", jamak dari kata "*khuluqun*" yang menurut bahasa diartikan

---

[27] Kementerian Agama RI, *Al-qur'an A-Karim Tajwid dan Terjemahannya*, (Surabaya: UD Halim, 2013), h. 88.

[28] Abdullah Azzam, *Akidah Landasan Pokok Membina Umat*, (Cet. 4; Jakarta: Gema Insani Press). h.17.

sebagai "budi pekerti, tingkah laku atau tabiat.[29] Sedangkan pengertian tentang akhlak secara terminologis adalah ilmu yang menerangkan tentang perbuatan yang mulia, lalu memberikan tuntutan mengenai cara melakukannya, untuk mengisi jiwa manusia dengan perbuatan baik, serta cara-cara menghindarkan dan membersihkan diri manusia dari perbuatan buruk.[30]

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa makna Aqidah 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 Aqidah 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.

2. Tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak

Tujuan ialah suatu yang diharakan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Maka tujuan dari pendidikan merupakan suatu usaha dan

---

[29] Zahrudin A.R,*Pengantar Studi Akhlak,* (Cet 1; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), h. 1.

[30] Muhjuddin, *Konsep Dasar Pendidikan dalam Al-quran dan petunjuk Penerapannya dalam Hadist,* (Jakarta: Kalam Mulia, 2000), h. 9.

kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan, tujuannya bertahap dan bertingkat. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupannya. [31]

Adapun dalam peraturan menteri agama Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008 tentang standar kompetensi kelulusan dan standar isi pendidikan agama islam dan bahasa arab di madrasah yakni akidah akhlak mempunyai tujuan kurikuler sebagai berikut.

1) Menumbuh kembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlaq mulia dan menghindari dari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah Islam.[32]

Adapun tujuan pembelajaran Akidah Akhlak menurut GBPP depertemen Agama yaitu:

1) Memberikan pengetahuan, penghayatan dan keyakinan kepada siswa akan hal-hal yang harus diimani, sehingga tercermin dalam sikap dan tingkahlakunya.
2) Memberikan pengetahuan, penghayatan, dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik, dan menjauhi akhlak yang buruk dalam hubungannya dengan Allah, dengan dirinya sendiri, dengan sesame manusia maupun dengan alam lingkungannya.

[31] Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 29.
[32] Peraturan Mentri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab di Madrsah, h.50.

Memberikan bekal kepada anak atau peserta didik tentang akidah dan akhlak untuk melanjutkan pelajaran ke jenjang pendidikan menengah.[33]

Dengan demikian dapat dipahami bahwa, tujuan belajar aqidah akhlak adalah membangun pribadi peserta didik yang berakhlak mulia, di mana kesadaran peserta didik itu muncul dari dalam dirinya sendiri. Nilai-nilai akhlak harus meresap dan terserap pada diri peserta didik. Hal ini tidak mungkin dilakukan hanya dengan mengajar dan menghafal pelajaran aqidah akhlak seperti yang biasa dilakukan.

Maka pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkatkan kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran aqidah akhlak merupakan alternatif utama dalam ajaran islam.

D. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menerapkan metode

[33] Depag RI, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta:1998), cet. 1.

Role play pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Pada jurnal Kadek Wimpiadi, Suadyana, Rinda Suardika yang berjudul pengaruh penerapan "*Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan"*. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistic menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hal ini ditunjukkan oleh thitung 0,231 > table 2,000 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Rata-rata nilai yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 78,31 dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 74,58 maka Ha diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan.[34]
2. Pada jurnal Dita Tricandria Ningsih yang berjudul *Metode Role playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil BelajarKelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat* pada tahun 2014, diperoleh hasil bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata aktivitas peserta didik pada siklus I 49,91 dan siklus II 76,30. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I 70,64 dan siklus II 82,75.[35]

---

[34]Kadek Wimpiadi, Suadyana, Rinda Suardika, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 10 Pemecutan*, Junal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha 2014. Vol: 2 No:1

[35]Dita Tricandria Ningsih, Mugiadi dan Herman Tarigan, *Metode Role playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil BelajarKelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat*, Jurnal PGSD Universitas Lampung 2014

3. Pada jurnal Peny Puji Astuti yang berjudul *Efektifitas Metode Bermain Peran (Role playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak Kelas B PAUD IT Durrotul Islam Ngablab Magelang*, diperoleh hasil bahwa metode bermain peran *(role play)* efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak kelas B PAUD IT Durratul Islam.[36]
4. Pada tesis Achmad Zainudin yang berjudul *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V.* Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Langkah-langkah penerapan Metode Bermain Peran (a) pemanasan. (b) Memilih pemain. Tokoh-tokoh yang diperankan diantaranya Ir. Soekarno, M. Hatta, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, Pasukan pengibar bendera beserta pelaksana upacara, kaum pemuda, dan wartawan. (c) Menata panggung. (d) Penunjukan pengamat. (e) Permainan dimulai. (f) Diskusi tentang permainan yang sudah berlangsung. (g) Evaluasi. (2) Prestasi belajar siswa meningkat dengan penerapan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru kelas dari masing-masing lokasi penelitian. Nilai rata-rata matapelajaran IPS per kelas menunjukkan di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran IPS kelas V. Dengan demikian Metode Bermain Peran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

[36]Peny Puji Astuti, *Efektifitas Metode Bermain Peran (Role playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak Kelas B PAUD IT Durrotul Islam Ngablab Magelang*, Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pada jurnal Kadek Wimpiadi, Suadyana, Rinda Suardika yang berjudul pengaruh "*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa KelasIV SDN 10 Pemecutan.*"	1. Meneliti tentang penerapan metode *role playing*	1. Jenis penelitian 2. Subyek atau kelas yang berbeda. 3. Lokasi yang berbeda
Dita Tricandria Ningsih, yang berjudul "Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat"	1. Meneliti tentang penerapan metode *role playing*	1. Lokasi yang berbeda. 2. Subyek atau kelas yang berbeda. 3. Jenis penelitian berbeda.
Peny Puji Astuti "Efektifitas Metode Bermain Peran (*Role playing*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak Kelas B PAUD IT Durrotul Islam Ngablab Magelang"	1. Meneliti tentang penerapan metode *role playing*	1. Lokasi yang berbeda 2. Mata pelajaran yang berbeda 3. Subyek atau kelas yang berbeda.
Achmad Zainudin yang berjudul *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V*	1. Meneliti tentang penerapan metode *role playing*. 2. Jenis penelitian sama.	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Mata pelajaran berbeda. 3. Subyek atau kelas yang berbeda.

Tabel di atas menunjukkan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan peneliti pada penelitian ini adalah

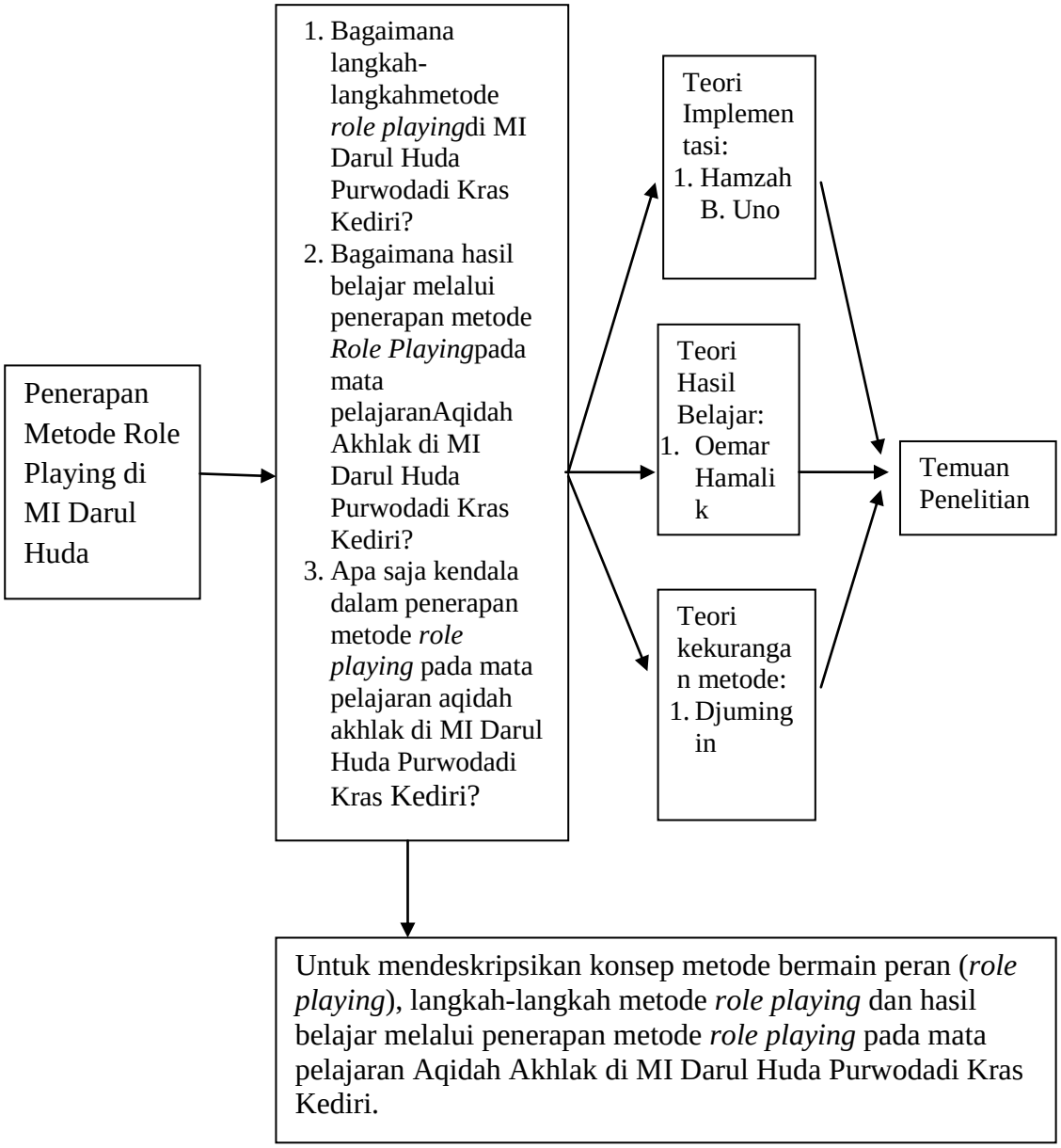
terletak pada jenis penelitian, dan pada penerapan metode *role playing* untuk beberapa pelajaran, subyek, dan lokasi penelitian yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik dan guru dengan berbagai fasilitas dan materi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam komponen pembelajaran salah satu cara atau staregi agar proses belajar mengajar berlangsung dengan baik perlu adanya sebuah metode yang sesuai untuk membuat peserta didik mampu mengasah kreatifitas, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

MI Darul Huda Kras Kediri sudah berupaya untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai macam metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu metode yang telah diterapkan di MI Darul Huda yaitu *Metode Role Playing.* Guru MI Darul Huda telah menerapkan metode *role play* dalam berbagai macam pelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran Akhidah Akhlak. Metode ini digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik serta mengasah mengembangkan kemampuan yang dimiliki terutama untuk memupuk akhalak terpuji pada diri peserta didik.

Penerapan dari kerangka berfikir di atas dapat digambarkan pada bagan berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

Skema di atas menjelaskan bahwa berdasarkan fokus masalah yang ditemukan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang langkah-langkah, hasil belajar, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *role playing*. Peneliti melakukan penelitian terhadap fokus masalah dengan menggunakan beberapa teori yang terkait dengan fokus tersebut. Teori itu digunakan sebagai pegangan awal untuk melakukan penelitian hingga peneliti menemukan berbagai temuan penelitian di lapangan. Peneliti pada akhirnya menggunakan temuan penelitian untuk menjawab setiap fokus masalah yang ada.