

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan hasil belajar merupakan hal yang penting dilakukan seorang guru untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengerti atau memahami apa yang sudah mereka pelajari, upaya tersebut penting sebagai wujud mengukur kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar tersebut perlu adanya pemahaman yang ditanamkan kepada peserta didik dan metode pembelajaran agar peserta didik mampu memahami dan mengerti pembelajaran¹. Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.²

Pembelajaran akidah akhlak memiliki peran utama karena menyangkut adat dan kesopanan dan etika dalam bermasyarakat, dalam mata pelajaran akidah akhlak ini menjelaskan materi yang mencerminkan akhlak mulia yang telah sesuai dengan syariat dan tuntutan agama islam. Banyaknya materi yang perlu diajarkan ini guru harus menguasai strategi dan metode pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran agar kegiatan tersebut menjadi lebih aktif dan mencegah timbulnya rasa bosan

¹Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat, PT. Ciputat Press Group, 2020), hlm. 112.

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 161.

pada siswa saat belajar. Motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena itu pendidik harus berusaha memberi dorongan motivasi belajar pada siswa melalui metode-metode alternatif.³

Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Ahzab ayat 21, yang menjelaskan tentang hasil belajar:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۝٢١

Artinya: Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.. (Qs.Al-Ahzab Ayat 21).⁴

Akhlak mulia adalah tujuan diutusnya Rasulullah Muhammad saw. Sebagaimana sabda Nabi saw. yang diriwayatkan oleh Imam Malik sebagai berikut:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَعْلَاقِ

Terjemahnya: “Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan keshalihan akhlak”.⁵

Pendidikan Agama Islam merupakan kebutuhan manusia, karena sebagai makhluk paedagogis manusia dilahirkan dengan membawa

³Mirawati. (2018). *Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Madrasah Tsanawiyah DDI Labukkang Kota Parepare*. In IAIN Parepare. (Vol. 6, Issue 1).

⁴Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Gramedia, 2019, hlm. 99.

⁵Imam Malik, *Muwaththa' Malik* (Libanon, Darul Jail, t.th), hlm. 700.

potensi yaitu dapat di didik dan mendidik sehingga mampu menjadi khalifah di bumi, serta pendukung dan pemegang kebudayaan.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati agama Islam melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional⁶. Pendidikan Agama Islam (PAI) berisikan tuntunan bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan agar memiliki pribadi yang sholeh dan sholehah. Dengan adanya tuntunan inilah pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berakibat pada peningkatan mutu pendidikan.⁷

Pada dasarnya mata pelajaran aqidah akhlak merupakan bagian dari ajaran Islam karena di dalamnya akan dipelajari hal-hal yang pokok, seperti masalah aqidah atau keyakinan yang benar dan contoh-contoh akhlak yang terpuji yang harus dimiliki, serta akhlak yang tercela yang harus di jauhi dan ditinggalkan.⁸

⁶M. Tolhah Hasan, *Islam dalam Perspektif Sosial Budaya*, (Jakarta: Galasa Nusantara, 1987), hlm. 16-17

⁷ Menteri Agama Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta, 2008), h. 18.

⁸ Haryanto, I., & Fitriani, S. (2022). "Peran Metode Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam dan Karakter*, 9(1), 75-89.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar-benar tepat, karena antara pendidikan dengan metode yang saling berkaitan. Di sini pendidik sangat berperan penting dalam membimbing peserta didik kearah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Maka dari itu, pendidik agama pada mata pelajaran akidah akhlak tertantang untuk bisa menyampaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Agar pembelajaran akidah akhlak berhasil dengan baik, maka, metode yang di gunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Satu metode pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah metode *role playing*. Metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan berbagai peran yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat mengaktifkan keterampilan sosial dan kognitif siswa secara maksimal. Dalam konteks mata pelajaran Akidah Akhlak, metode *role playing* dapat digunakan untuk mempraktikkan nilai-nilai akhlak dan akidah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal jika metode yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran sudah tepat, karena ranah pendidikan saling berkaitan dengan sebuah metode.

Selain itu, diharapkan juga bahwa kompetensi guru dalam menguasai materi, mengimplementasikan metode pembelajaran, dan memiliki keterampilan dalam menggunakan serta memanfaatkan sumber belajar, menjadi aspek yang sangat penting dalam upaya penerapan kurikulum. Sehingga peran seorang guru sangat penting dalam mengarahkan serta membimbing peserta didik agar bisa menjadi pribadi yang mempunyai budi pekerti baik serta berakhlak mulia.

Berdasarkan hal tersebut seorang pendidik khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak memiliki tantangan tersendiri agar dapat menjelaskan materi secara efektif dan efisien, sehingga siswa bisa konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Agar proses pembelajaran akidah akhlak dapat berjalan dengan maksimal, maka pendidik harus menerapkan model pembelajaran yang inovatif, agar siswa tidak cepat jenuh dan merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan model *role playing* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Role playing adalah model pembelajaran bermain peran sejenis permainan gerak, dimana dalam model tersebut terdapat tujuan serta aturan juga unsur senang. Dalam model *role playing* ini merupakan bentuk aktivitas dengan memainkan peran orang lain juga membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas, walaupun saat itu sebenarnya kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Pada hakikatnya bermain peran merupakan suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk

mengajarkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam permainan peran yang ada di kelas. Pembelajaran dengan model *role playing* ini lebih mengarah pada masalah yang diambil dalam sebuah pertunjukan bukan berdasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh pemeran dalam memainkan sebuah peran.

Hasil belajar di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa sendiri dan faktor ekstern yang berasal dari luar diri siswa atau berasal dari lingkungan sekitar. Hasil belajar yang baik dapat menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berhasil. Namun dalam kenyataannya tidak semua pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Berbagai hambatan dapat terjadi di dalam pelaksanaan pembelajaran. Apabila suatu kegiatan pembelajaran mengalami hambatan maka akan berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil awal di MTsS Ulumul Qur'an Medan pelaksanaan pembelajaran di MTsS Ulumul Qur'an Medan belum baik namun masih terdapat beberapa masalah diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan peserta didik belum bisa memahami konsep yang diberikan, terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung kurang dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru.⁹

Hasil penelitian yang relevan pertama, Dwi Syahfitri Pengaruh Strategi Role Playing terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V

⁹Hasil Observasi Prasurvey di kelas X MAS Proyek Univa Medan, 15 April 2025

MIN Securai P.Brandan T.A 2017/2018.¹⁰ Adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi role play terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi role play adalah 88.4 dengan standar deviasi 9.87, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah 74.4 dengan standar deviasi 11.58.

Kedua, Junianti Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.¹¹ Adanya pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan thitung dengan ttabel yaitu pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai thitung 8,821 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan ditolak.

Ketiga, Septi Ayu Lestari Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS AlHidayah Percut Sei Tuan.¹² Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah pada kelas eksperimen (IV-A) yang diberi perlakuan menggunakan metode Role Playing memperoleh nilai rata-rata post test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kontrol

¹⁰Syahfitri, “*Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan.*”2017/2018.

¹¹Kiki Okta Dwi Utama (2019), Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Ngawen. .

¹²Desy Triana Dewi Harizah (2021), Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Geografi Siswa di Malang.

(IVB) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post test = 75.60. Dan berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,467 > 2,011$ ($n = 25$) dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

Keempat, Nurul Azhari Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap minat belajar siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Tembung. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV MIS Al-Hidayah Tembung pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode Role Playing memperoleh nilai rata-rata post test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post test = 75.60.¹³

Kelima, Vicky Ihsananda Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo Hasil belajar mengalami peningkatan setelah menerapkan metode role playing. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90% dan siklus II sebesar 72,27%.¹⁴

¹³Nurul Azhari, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Tembung" (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018).

¹⁴Ihsananda, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 3 Astomulyo."

Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Salah satu di antara hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak di MTsS Ulumul Qur'an Medan adalah metode pembelajaran yang digunakan belum maksimal dalam meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pemaparan masalah yang ada diatas peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan”**.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat didentifikasi masalah diantaranya:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
2. Aktivitas dalam pembelajaran masih terfokus pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan?

2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan.
- c. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VII dan VIII MTsS Ulumul Qur'an Medan.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian antara lain:

- a. Secara teoritis
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan Islam.
 - 2) Sebagai sumbangan literatur bagi akademik terutama bagi peneliti yang ingin membahas masalah yang sama.
- b. Secara praktis
 - 1) Bagi penulis, dapat menambah wawasan serta pengalaman tentang pembelajaran *role playing*.
 - 2) Bagi MTsS Ulumul Qur'an Medan, dapat memberi motivasi untuk lebih meningkatkan pembelajaran *role playing* agar terciptanya peningkatan hasil belajar siswa.
 - 3) Bagi peneliti berikutnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut serta sebagai referensi terhadap penelitian sejenis.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian yang mengakibatkan penafsiran yang berbeda-beda, antara lain:

Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu kekuatan yang timbul dari sesuatu,¹⁵ baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam.

¹⁵Hugiono dan Poerwantana, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta: PT. Bina Aksara, 2020),

Metode

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.¹⁶

Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran siswa dapat memainkan sebuah peran yang terjadi saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan memecahkan masalah tertentu.¹⁷

Hasil Belajar

Hasil merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh oleh setiap orang setelah mengalami sebuah proses.¹⁸

Siswa

Siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran. Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian murid berarti anak (orang yang sedang berguru/belajar, bersekolah).¹⁹

¹⁶Syharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2019), hlm. 574.

¹⁷Wayan Eka Mahendra, *Project Based Learning bermuatan etnomatematika dalam pembelajar matematika*, jurnal kreatif vol. 6 No 1 P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-72007, hlm. 109

¹⁸Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), hlm. 2.

¹⁹Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010, hlm. 121

F. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal ini dibagi menjadi lima bab untuk mempermudah dalam memahami isi skripsi, serta perlu adanya sistematika yang global dalam memenuhi target yang diinginkan oleh penulis sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan dalam bab ini penulis menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Batasan Istilah, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teoritis yang membahas Pengertian metode, pengertian pembelajaran berbasis *Role playing*, pengertian hasil belajar dan siswa.

Bab III Metodologi Penelitian dalam bab ini berisi mengenai pembahasan Pendekatan dan Jenis Penelitian, Tempat dan Lokasi Penelitian, Informan Penelitian, Teknik Penentuan Informan, Teknik Pengumpulan Data, Keabsahan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai temuan umum dan temuan khusus.

Bab V Kesimpulan pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹ Hasil merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh oleh setiap orang setelah mengalami sebuah proses. Belajar mempunyai arti suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya.²

Hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum. Penilaian hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada didalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil sebuah keputusan.³

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif kemudian

¹Widodo Lusi Widayanti, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Prblem Based Learning* Paa Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Fisika Indonesia* No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013 (2013): hlm. 34.

²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2023), hlm. 2

³Nandang Kosasih, *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan* (Jakarta: Alfabeta, 2023), hlm. 38.

disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa.⁴

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁵ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁶ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses interaksi ataupun hubungan antara tindak belajar dan tindak mengajar yang mencakup tiga aspek. Hasil belajar akan diperoleh seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar tersebut meliputi semua aspek perilaku (aspek kognitif, afektif dan psikomotorik). Hasil belajar sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

⁴Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 6.

⁵M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 82

⁶Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hlm. 4.

Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan berarti tujuan pembelajaran sudah tercapai, dan begitupun sebaliknya. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah aspek yang berhubungan dengan kecerdasan peserta didik yang dicapai selama proses pembelajaran berlangsung. Pada ranah kognitif ini, pendidik diharapkan untuk dapat melakukan sesuatu tindakan sehingga dapat mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami materi pembelajaran dan peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan pendampingan khusus kepada peserta didik yang belum dapat memahami materi pembelajaran. Ranah kognitif mengarah ke perilaku yang menekankan pada aspek intelektual. Seperti kemampuan berfikir dan

keterampilan berfikir yang mencakup kemampuan berfikir tingkat rendah yaitu kemampuan mengingat, memahami, serta mengaplikasikan. Kemudian kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

- b. Ranah Afektif Afektif berhubungan dengan emosi seperti perasaan, nilai, apresiasi, motivasi dan sikap. Ranah afektif mencakup ranah perilaku, seperti perasaan dan minat. Hasil belajar dari ranah afektif ini dapat dilihat dari tingkah laku peserta didik seperti perhatian mereka terhadap mata pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar, kebiasaan dan hubungan sosial.
- c. Ranah Psikomotorik Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.⁷

Dari ketiga ranah yang telah disebutkan, ranah kognitif merupakan ranah yang paling kerap dinilai oleh para pendidik. Karena ranah ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan isi mata pelajaran.

⁷Purwanto, *Evaluasi hasil belajar*, Cet. 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 50–52.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).⁸

a. Faktor dari dalam (intern)

- 1) Faktor jasmaniyah, yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis, yang meliputi faktor intelegensi, minat, bakat, kematangan, kesiapan, intelegensi, dan kelelahan.

b. Faktor dari luar (eksternal)

- 1) Faktor keluarga, yang meliputi cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana lingkungan rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian dari orang tua, dan latar belakang budaya keluarga.
- 2) Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar yang digunakan, kurikulum yang berlakukan, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik yang lain, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu belajar, keadaan gedung, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, yang meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, penggunaan media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dari masyarakat sekitar.⁹

⁸Hamzah B.Uno Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 6

⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2023), hlm. 54.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.¹⁰

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- a. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.¹¹

- a. Faktor internal siswa
 - 1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

¹⁰Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Al-Ikhlash, 1994), hlm. 94.

¹¹M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010), hlm. 59-60.

- 2) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

b. Faktor-faktor eksternal siswa

- 1) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- 2) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

4. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat

dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti metode pembelajaran *role playing* tersebut. Peneliti berpendapat bahwa metode pembelajaran *role playing* ini sangat cocok dengan pembelajaran akidah akhlak dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

B. Siswa

1. Pengertian Siswa

Siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran. Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian murid berarti anak (orang yang sedang berguru/belajar, bersekolah). Peserta didik dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap

siswa yang belajar di sekolah.¹² Sebagai salah satu komponen maka dapat dikatakan bahwa murid adalah komponen yang terpenting diantara komponen lainnya. Murid atau anak didik adalah subjek utama dalam pendidikan setiap saat.

Murid atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami berkembang. Proses berkembang itu anak atau murid membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.¹³

Berdasarkan uraian diatas, murid atau anak didik anak adalah salah satu manusia yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal dalam pendidikan.

2. Kebutuhan-Kebutuhan Siswa

Tahap-tahap perkembangan individu siswa, dan satu aspek yang paling menonjol ialah adanya bermacam ragam kebutuhan yang meminta kepuasan Beberapa ahli telah mengadakan analisis tentang jenis-jenis kebutuhan, antara lain:

- a. Kebutuhan-kebutuhan fisiologis: bahan-bahan dan keadaan yang essensial, kegiatan dan istirahat.
- b. Kebutuhan-kebutuhan sosial aau status: menerima dan diterima dan menyukai orang lain.

¹² Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers, 2020, hlm. 121

¹³ Nurdin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Jakarta: Quantum Teaching, 2019, hlm. 33

- c. Kebutuhan-kebutuhan ego atau integratif: kontak dengan kenyataan, simbolisasi progresif, menambah kematangan diri sendiri.¹⁴

kebutuhankebutuhan psikologis akan timbul setelah kebutuhan-kebutuhan psikologis terpenuhi. Ia mengadakan klasifikasi keutuhan dasar sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan-kebutuhan akan keselamatan (*safety needs*)
- 2) Kebutuhan-kebutuhan memiliki dan mencintai (*belongingness and love needs*)
- 3) Kebutuhan-kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*).¹⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti pahami bahwa kebutuhan siswa dapat dibedakan menjadi kebutuhan fisiologis, kebutuhan psikologis, kebutuhan sosial dan kebutuhan ego.

C. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani “metodos”. Kata ini berasal dari dua kata: “metha” berarti melalui atau melewati, dan “hodos” yang berarti jalan atau cara. Dalam bahasa Arab metode disebut “ Thariqat ”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.¹⁶

¹⁴ Sulistyorini, *Manajemen Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Teras, 2009, hlm. 40.

¹⁵ Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam: Arah Baru Perkembangan Ilmu dan Kepribadian di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012), 152-153.

¹⁶ Syharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2019), hlm. 574

Dalam pasal 1 Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional disebutkan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”¹⁷

Pembelajaran mengandung arti bahwa kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.¹⁸ Dalam hal pembelajaran Sugiono menerangkan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik yang didalamnya ada tiga kegiatan utama yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan perencanaan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran.¹⁹

Jadi pembelajaran adalah suatu proses tindakan yang disengaja pada suatu lingkungan yang didalamnya terdapat pendidik, peserta didik, dan sumber untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu. Menurut Hamzah B. Uno “metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran”.²⁰ Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu.

Metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan.²¹ Jadi peranan metode

¹⁷Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Yogyakarta : Media Abadi, 2020, hlm. 112

¹⁸Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 62.

¹⁹Sugiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Kediri : Universitas Nusantara Kediri, 2020), hlm. 44

²⁰Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 2

²¹Abu Ahmadi, *Metodik Khusus Pendidikan Agama (MKPA)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 152.

pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Dalam menggunakan suatu metode, kita seharusnya memiliki beberapa landasan pemikiran mengapa kita memakai metode tersebut. Prinsip pemakaian metode yang digunakan berfungsi untuk memberi penguatan terhadap apa yang kita kerjakan, sehingga kita mempunyai alasan yang kuat dalam menggunakan metode tertentu. Metode yang dipilih pendidik seharusnya merupakan metode yang tepat, metode yang tidak bertentangan dengan tujuan pembelajaran atau standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam RPP.

Khusus metode mengajar dalam kelas, efektifitas sebuah metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi, dan faktor guru itu sendiri. Dengan memiliki pengetahuan secara umum mengenai sifat berbagai metode, seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dalam situasi dan kondisi pengajaran yang khusus.²²

Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan operasional pembelajaran. Sedangkan dalam konteks lain, metode dapat merupakan sarana untuk menemukan, menguji data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin suatu ilmu. Dalam hal ini, metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses dan hasil pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dan sebaik mungkin.

²²Anike Erliena Arindawati dan Hasbullah Huda, *Beberapa Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Malang: Bayumedia Publishing, 2019), hlm. 40.

Dari penjelasan diatas tadi dapat dilihat bahwa pada intinya metode bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Karenanya terdapat sebuah prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga ateri pembelajaran itu menjadi lebih mudah diterima oleh para peserta didik. Banyaknya metode yang ditawarkan pada ahli sebagaimana dijumpai dalam buku-buku pendidikan lebih merupakan usaha untuk mempermudah atau mencari jalan yang paling sesuai dengan perkembangan jiwa peserta didik dalam menjalani sebuah pembelajaran

2. Pertimbangan Penentuan Metode Pembelajaran

Suatu pembelajaran yang baik berorientasi kepada proses bukan pada hasil dan berpusat kepada siswa. Untuk menghasilkan proses yang baik maka dibutuhkan metode yang tepat, baik dan inovatif untuk menunjang suatu pembelajaran. Selain mempertimbangkan model dan pendekatan belajar yang digunakan, pertimbangan lain yang harus dilakukan dalam memilih metode adalah sebagai berikut yakni:²³

- a. Tujuan pembelajaran suatu metode mungkin hanya dipakai untuk tujuan tertentu. Maka untuk tujuan perubahan tingkah laku yang lain guru hendaknya jangan menggunakan metode penyajian yang sama. Bila

²³Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 189

beberapa tujuan ingin diperoleh, maka guru harus mampu menggunakan dan mengkombinasikan beberapa metode yang relevan.

- b. Orientasi dan penekanan kegiatan pembelajaran metode mengajar yang lebih menekankan kepada peran anak didik, tentu berbeda dengan metode yang lebih menekankan pada peran dan aktivitas guru atau alat-alat pengajaran seperti secara audio visual misalnya.
- c. Jumlah siswa dalam kelas Ada metode tertentu yang hasilnya akan baik jika dipakai buat anak didik dalam jumlah yang terbatas, atau cocok untuk mempelajari maateri tertentu.
- d. Tempat kegiatan belajar mengajar Jika kegiatan berlangsung di dalam kelas, di perpustakaan, di laboratoriumm di masjid atau di kebun, tentu metode yang diperukan agar tujuan tercapai. Untuk masing-masing tempat seperti itu tidak sama.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa ada banyak pertimbangan penentuan suatu metode seperti tujuan pembelajaran, orientasi dan penekanan kegiatan pembelajaran, jumlah siswa dalam kelas dan tempat kegiatan belajar mengajar.

D. *Role Playing*

1. *Pengertian Role Playing*

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 pembentukan 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. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*.

Model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.²⁴ *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.²⁵

Role playing adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

2. Langkah-Langkah Penerapan *Role Playing*

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing*:

²⁴Hamzah B.Uno Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 6

²⁵Sutikno Sobry, *Metode & Model-model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2020), hlm. 33.

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberi kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.²⁶

3. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

²⁶Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 209.

Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- b. Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- c. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- d. Berpikir dan bertindak kreatif.
- e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- f. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- g. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- h. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- i. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- k. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.²⁷

²⁷Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 1, no. 1 (Januari 2019): hlm. 54.

1. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi²⁸.

Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing* :

- a. Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.²⁹

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

E. Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Secara etimologi (bahasa) akidah berasal dari kata “*aqadaya’qidu-aqdan*”, berarti ikatan perjanjian, sangkutan dan kokoh.³⁰ Disebut demikian, karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan

²⁸Reza Syehma Bahtiar Diah Yovita Suryarini, “Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli Pada Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol. 3, no. 1 (2019): hlm. 73

²⁹Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2010.hlm 3

³⁰H. Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta: PT Hidakarya Agung, 1972), hlm. 274

segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Menurut istilah (terminologi) akidah ialah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber ajaran Islam yang wajib dipegang oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.

Akidah adalah kumpulan dari hukum-hukum kebenaran yang jelas yang dapat diterima oleh akal, pendengaran dan perasaan yang diyakini oleh hati manusia dan dipujinya, dipastikan kebenarannya, ditetapkan keshalehannya dan tidak melihat ada yang menyalahinya dan bahwa itu benar serta berlaku selamanya. Seperti keyakinan manusia akan adanya Sang Pencipta, keyakinan akan ilmu kekuasaan-Nya, keyakinan manusia akan kewajiban ketaatan kepada-Nya dan menyempurnakan akhlak-yang dimaksud aqidah dalam bahasa Arab (dalam bahasa Indonesia ditulis akidah).³¹

Kata akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak kata khuluq atau al-khulq yang secara bahasa antara lain berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Pada hakikatnya khulq (budi pekerti) adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dari jiwa dan menjadi kepribadian hingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa melakukan pemikiran.

³¹Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2000), hlm.199

Dari beberapa definisi akhlak di atas dapat dilihat ciri-ciri sebagai berikut:³²

- a. Pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam diri seseorang sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa pada saat melakukan suatu perbuatan yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, tidur atau gila. Pada saat yang bersangkutan melakukan suatu perbuatan dalam keadaan sehat akal pikirannya.
- c. Ketiga, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya tanpa adanya paksaan atau tekanan dari orang, yakni atas kemauan pikiran atau keputusan dari yang bersangkutan.
- d. Keempat, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan sesungguhnya bukan main-main atau bukan karena sandiwara.
- e. Kelima, perbuatan yang dilakukan karena ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji-puji orang atau karena ingin mendapatkan suatu pujian.

Dari pengertian akidah dan akhlak di atas maka dapat dipahami bahwa pembelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana

³²Abudin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 5.

dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

2. Tujuan Akidah Akhlak

Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap *Al-asma' al husna*, serta penciptaan suasana keteladanan dan pembiasaan dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara substansial mata pelajaran Akidah-Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktikkan al-akhlakul karimah dan adab Islami dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta Qada dan Qadar Al-akhlak al-karimah ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.

Mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:³³

³³Umar Baradja, *Bimbingan Akhlak*, Pustaka Amani, Jakarta, 1993, hlm. 11

- a. Menumbuhkembangkan Akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia Muslim yang terus berkembang keimanan dan keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

3. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

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

Ruang lingkup mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- a. Aspek akidah

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

- Kalimat thayyibah sebagai materi pembiasaan, meliputi: *Laa ilaaha illallaah, basmalah, alhamdulillah, Allaahu Akbar,*

*ta'awwudz, maasyaAllah, assalaamu'alaikum, salawat, tarji',
laa haula walaa quwwata illaabillah, dan istighfaar.*

- Al-asma' al-husna sebagai materi pembiasaan, meliputi: *al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahmaan, ar-Rahiim, as-Samai', ar-Razzaaq, alMughnii, al-Hamiid, asy-Syakuur, al-Qudduus, ash-Shamad, alMuhaimin, al-Azhiim, al-Kariim, al-Kabiir, al-Malik, alBaathiin, al-Walii, al-Mujiib, al-Wahhaab, al-'Aliim, azh-Zhaahir, ar-Rasyiid, al-Haadi, as-Salaam, al-Mu'min, al-Latiif, al-Baaqi, al-Bashiir, al-Muhyi, al-Mumiit, al-Qawii, al-Hakiim, al-Jabbaar, al-Mushawwir, al-Qadiir, al-Ghafuur, al-Afuww, ash-Shabuur, dan al-Haliim.*
- Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *Thayyibah, al-asma' al-husna* dan pengenalan terhadap shalat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
- Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul dan Hari akhir serta Qada dan Qadar Allah).³⁴

b. Aspek akhlak meliputi:

- Pembiasaan akhlak karimah (mahmudah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong-menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah tablig, fathanah, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, qana'ah, dan tawakal.

³⁴Taufik Yumansah, *Buku Aqidah Akhlak Cetakan Pertama*, (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2008), hlm. 3

- Menghindari akhlak tercela (madzmumah) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.
- c. Aspek Adab Islami, meliputi:
- Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain.
 - Adab terhadap Allah, yaitu: adab di masjid, mengaji, dan beribadah.
 - Adab kepada sesama, yaitu: kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga.
 - Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.
- d. Aspek kisah teladan, meliputi: kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, Masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Masithah, Ulul Azmi, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub, Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu akidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam standar

kompetensi, tetapi disampaikan dalam kompetensi dasar dan indikator.

F. Kajian Yang Relevan

Penelitian Terdahulu atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis.³⁵ Berikut ini adalah penelitian sebelumnya yang dapat penulis dokumentasikan sebagai kajian pustaka.

1. Dwi Syahfitri, Pengaruh Strategi Role Playing terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P.Brandan T.A 2017/2018.³⁶ Adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi role play terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi role play adalah 88.4 dengan standar deviasi 9.87, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah 74.4 dengan standar deviasi 11.58.
2. Junianti, Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.³⁷ Adanya pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran

³⁵Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, (PT Bumi Aksara, Jakarta, 2013), hlm.33

³⁶Syahfitri, “*Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN Securai P. Brandan.*”.2017/2018.

³⁷Kiki Okta Dwi Utama (2019), Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Ngawen. .

2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan thitung dengan ttabel yaitu pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai thitung 8,821 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan ditolak.

3. Lestari, Ayu Septi, Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV MIS AlHidayah Percut Sei Tuan.³⁸ Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV di MIS Al-Hidayah pada kelas eksperimen (IV-A) yang diberi perlakuan menggunakan metode Role Playing memperoleh nilai rata-rata post test = 87,20 dan hasil belajar siswa kelas kelas kontrol (IVB) yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post test = 75.60. Dan berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh thitung > ttabel 3,467 > 2,011 (n = 25) dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima Ha dan tolak H0. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKn.
4. Penelitian tentang metode Role Playing ini pernah dilakukan oleh Wilda Rahmatul Mazidah dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Siswa kelas III MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar". Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran Role Playing adalah

³⁸Desy Triana Dewi Harizah (2021), Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Geografi Siswa di Malang.

sebagai berikut: Rata-rata nilai persentase capaian setiap indikator siswa pada post test siklus I sebesar 76,2 dengan presentase ketuntasan 68,75%, dan pada siklus II sebesar 89,7 dengan presentase ketuntasan 93,75%.³⁹

5. Ony Dina Maharani dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkemi II Sidoarjo Tahun 2012/2013”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus I sebesar 36,1% dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi.⁴⁰

Persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas metode *role playing*. Adapun perbedaan peneliti sebelumnya dengan penelitian peneliti adalah peneliti sebelumnya berfokus kepada metode *role playing*, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

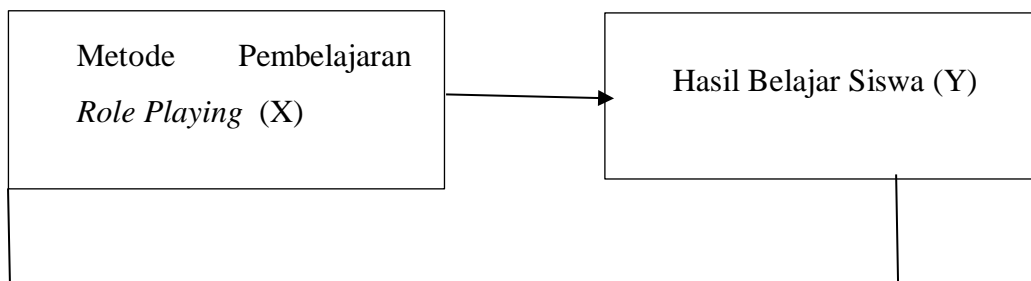
G. Kerangka Pemikiran

Kerangka teoritis adalah konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil pemikiran atau kerangka dan acuan yang pada dasarnya

³⁹Wilda Rahmatul Mazidah, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Kelas III di Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2014-2015, (Blitar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁴⁰Ony Dina Maharani, “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V materi pokok masalah sosial SD Negeri Pangkemi II Sidoarjo Tahun 2012/2013”, (Sidoarjo: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

bertujuan mengadakan kesimpulan terhadap dimensi-dimensi. Setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran-pemikiran teoritis.



Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025

Gambar II.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴¹

Berdasarkan tanggapan dasar yang telah dikemukakan oleh peneliti, dan didasari dengan pengertian hipotesis diatas maka dapat ditarik rumusnya seperti dibawah ini :

$H_a : b_1 \neq \sigma$ = Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

$H_o : b_1 = \sigma$ = Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

⁴¹Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Gramedia, 2019, hlm. 199