

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Hasil Belajar Kognitif

##### a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan mengetahui dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan dari proses yang mengakibatkan perubahan *input* secara fungsional.<sup>1</sup> Belajar sebagai suatu proses atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana untuk memperoleh pengetahuan, memperbaiki perilaku dan meningkatkan keterampilan.<sup>2</sup> Pengertian belajar menurut teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri seseorang dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan terutama terhadap pengetahuan dan pemahaman. Jika pengetahuan dan pemahaman tersebut mengakibatkan perubahan sikap, maka telah terjadi perubahan sikap dan seterusnya.<sup>3</sup>

Secara bahasa kata kognitif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti segala sesuatu yang berhubungan atau melibatkan kognisi.<sup>4</sup> Kognitif dalam psikologi mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental manusia yang berhubungan dengan masalah pengertian, pemahaman, perhatian, menyangka, mempertimbangkan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, keyakinan dan sebagainya. Kognitif dalam istilah pendidikan didefinisikan sebagai satu teori diantara teori-teori belajar yang memahami bahwa belajar merupakan

---

<sup>1</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. Budi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 44.

<sup>2</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 9.

<sup>3</sup> Sutarto, “Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran”, *Islamic Counseling*, Vol. 1 No.2 (2017): 4, diakses pada tanggal 8 Januari 2019, <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/IBK/article/view/331>

<sup>4</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 579.

pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi memperoleh pemahaman.<sup>5</sup>

Anas Sudijono menuturkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari beberapa sudut pandang dan oleh karenanya pemahaman dalam proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi disetiap akhir pembelajaran yang masuk ke dalam ranah kognitif.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah suatu perubahan pada diri seseorang setelah melakukan proses interaksi aktif dengan lingkungan untuk memperoleh suatu perubahan terutama terhadap pengetahuan dan pemahaman. Perubahan-perubahan yang diharapkan setelah proses belajar adalah perubahan dalam peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada perubahan tingkah laku sesuai tujuan pendidikan. Hasil belajar sebagai realisasi dari tujuan pembelajaran sehingga perlu diadakan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui ketercapaian keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Evaluasi terhadap hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, melatih keberanian, mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah diberikan sebelumnya.<sup>7</sup> Berbagai macam keputusan ditetapkan guru sebagai upaya tindak lanjut untuk melakukan perbaikan pengajaran berikutnya sehingga hasil belajar kognitif dapat dicapai dengan optimal.

Guru berperan penting dalam mengukur keberhasilan proses belajar peserta didik. Penilaian terhadap hasil belajar kognitif dapat memberikan informasi kepada guru tentang peningkatan atau penurunan yang dialami peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya dengan informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan belajar peserta didik jauh lebih baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

---

<sup>5</sup> Sutarto, "Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran", *Islamic Counseling*, Vol. 1 No.2 (2017): 1-2, diakses pada tanggal 8 Januari 2019, <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JBK/article/view/331>

<sup>6</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 50.

<sup>7</sup> Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* ( Jakarta:Prenadamedia Group,2010), 266.

b. Tahapan-Tahapan Hasil Belajar Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak) dan menyangkut enam jenjang proses berpikir mulai dari jenjang terendah samapai jenjang yang paling tinggi.<sup>8</sup> Keenam jenjang proses berpikir yang dimaksud yaitu:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan (*knowledge*) merupakan proses berpikir yang paling rendah. Kemampuan mengetahui dapat diartikan kemampuan seseorang untuk mengetahui fakta, konsep, prinsip dan *skill*.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman (*comprehension*) merupakan proses berpikir lebih tinggi dari pengetahuan. Kemampuan memahami dapat diartikan kemampuan mengerti tentang hubungan antarfaktor, antarkonsep, hubungan sebab akibat dan penarikan kesimpulan.

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan (*application*) merupakan proses berpikir yang lebih tinggi dari pemahaman. Kemampuan mengaplikasikan sesuatu dapat diartikan kemampuan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis (*analysis*) merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari penerapan. Kemampuan analisis dapat diartikan kemampuan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah serta pemecahannya serta menunjukkan hubungan antarbagian tersebut.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis (*synthesis*) merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari analisis. Kemampuan mensintesis dapat diartikan kemampuan menggabungkan berbagai informasi yang diperoleh menjadi satu kesimpulan atau konsep dan merangkai berbagai gagasan menjadi sesuatu hal yang baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi (*evaluation*) merupakan proses berpikir yang paling tinggi. Kemampuan mengevaluasi dapat diartikan

---

<sup>8</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Malang: UIN Maliki Press, 2014), 3.

kemampuan mempertimbangkan dan menilai sesuatu, seperti baik dan buruk, benar dan salah.<sup>9</sup>

Tiga tingkatan tujuan kognitif yang pertama, yaitu pengetahuan, pemahaman dan penerapan dikategorikan tujuan kognitif tingkat rendah. Sedangkan tiga tingkatan tujuan kognitif berikutnya yaitu analisis, sintesis dan evaluasi dikategorikan sebagai tujuan kognitif tingkat tinggi.<sup>10</sup> Hasil belajar ranah kognitif paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran. Penilaian diperoleh melalui tes yang diberikan peserta didik pada akhir proses pembelajaran. Nilai yang diperoleh peserta didik menjadi acuan untuk melihat penguasaan peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

c. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1) Faktor internal peserta didik (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani peserta didik yang meliputi dua aspek sebagai berikut:

a) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendi dapat mempengaruhi semangat dan tingkat intensitas belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik yang mengalami penurunan kondisi organ-organ khusus, seperti indra pendengaran dan penglihatan akan sangat mempengaruhi peserta didik dalam menyerap informasi.

b) Aspek psikologis

Banyak faktor psikologis yang mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik, antara lain yaitu intelegensi peserta didik, sikap, bakat, minat dan motivasi peserta didik.

2) Faktor eksternal peserta didik (faktor dari luar diri peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik terdiri dari dua macam:

---

<sup>9</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 168-170.

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2008), 104.

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial peserta didik yang terdiri dari para guru, staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi belajar peserta didik yang berada dalam lingkungan sekolah. Lingkungan sosial tempat tinggal peserta didik terdiri keluarga, masyarakat dan teman sepergaulan peserta didik.

b) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial peserta didik adalah sekolah dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar peserta didik.

- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran terhadap materi tertentu. Strategi sebagai seperangkat langkah operasional yang direkayasa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu, sehingga faktor pendekatan belajar dapat berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar peserta didik.<sup>11</sup>

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) berupa penggunaan metode *role playing* yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada materi akhlak terpuji terhadap sesama sehingga dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

d. Bentuk-Bentuk Tes Hasil Belajar

Guru dalam melakukan penilaian, maka harus menggunakan alat pengukuran yang disebut dengan tes. Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data yang diinginkan berupa hasil belajar peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Penilaian mampu membantu dalam menjawab masalah-masalah penting, baik yang berkaitan dengan proses belajar peserta didik maupun prosedur mengajar guru.<sup>12</sup>

Menurut bentuknya, tes hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

---

<sup>11</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2009), 155.

<sup>12</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, 2.

## 1) Tes uraian (subjektif)

Tes uraian (*essay examination*) merupakan alat penilaian hasil belajar berupa pertanyaan-pertanyaan yang menuntut peserta didik untuk menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk yang lain sesuai dengan jenis pertanyaan. Peserta didik menggunakan bahasa sendiri dalam menjawab pertanyaan sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang diperoleh.<sup>13</sup> Berikut ini ada beberapa kelebihan tes subjektif, yaitu antara lain:

- a) Dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang kompleks.
- b) Lebih meningkatkan motivasi peserta tes untuk belajar.
- c) Tes lebih mudah disiapkan dan disusun.
- d) Mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat dan ide dalam bentuk kalimat yang bagus.

Adapun beberapa kekurangan tes subjektif sebagai berikut:

- a) Reliabilitas tes rendah.
- b) Membutuhkan waktu lebih lama untuk memeriksa lembar jawaban.
- c) Jawaban peserta tes kadang-kadang disertai dengan hal yang tidak berhubungan dengan hal yang ditanyakan.<sup>14</sup>

## 2) Tes objektif

Soal-soal bentuk objektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar karena bahan pelajaran yang semakin meluas dan dapat dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan peserta didik. Bentuk-bentuk soal objektif, yaitu soal jawaban singkat, soal benar-salah, soal menjodohkan dan soal pilihan ganda.<sup>15</sup>

Tes pilihan ganda (*multiple choice test*) terdiri atas suatu keterangan tentang sesuatu yang belum lengkap. Sehingga untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Kemungkinan jawaban (*options*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).<sup>16</sup> Berikut ini ada beberapa kelebihan tes objektif bentuk pilihan ganda, yaitu antara lain:

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, 35.

<sup>14</sup> Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), 158-161.

<sup>15</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, 44.

<sup>16</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, 79.

- a) Butir tes digunakan untuk mengukur segala level pengetahuan.
- b) Setiap perangkat tes dapat mencakup hampir seluruh cakupan mata pelajaran.
- c) Penghitungan skor hasil tes dapat dilakukan secara objektif.
- d) Tipe butir tes pilihan ganda memungkinkan dilakukan analisis butir tes secara baik.

Adapun beberapa kekurangan tes objektif bentuk pilihan ganda sebagai berikut:

- a) Relatif lebih sulit dalam penyusunan butir soal.
- b) Ada kecenderungan guru dalam menyusun butir tes hanya menguji atau mengukur aspek ingatan atau aspek paling rendah dalam ranah kognitif.
- c) Adanya pengaruh kebiasaan peserta tes terhadap hasil tes.<sup>17</sup>

## 2. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

### a. Pengertian Aqidah Akhlak

Pengertian Aqidah Akhlak terdiri dari dua kata, yaitu aqidah dan akhlak yang mempunyai pengertian secara terpisah. Aqidah dalam bahasa Arab berasal dari kata *"aqada, ya'qudu, aqiidatan"* artinya ikatan atau sangkutan. Arti demikian karena aqidah mengikat dan menjadi sangkutan seluruh ajaran Islam. Aqidah Islam yang berawal dari keyakinan seorang hamba kepada Allah yang Maha Esa yang disebut tauhid. Tauhid menjadi inti rukun iman.<sup>18</sup>

Aqidah Islam diikatkan kepada rukun iman yang menjadi pokok seluruh ajaran Islam sehingga kedudukan aqidah dalam ajaran Islam sangat sentral karena menjadi titik tolak seorang muslim dalam bertindak. Aqidah harus ditanamkan lebih awal terhadap diri seorang anak. Sekolah sebagai salah satu lingkungan belajar dalam memberikan pendidikan Islam dan menanamkan nilai-nilai aqidah kepada anak sehingga dapat menjadi pondasi dasar anak dalam berperilaku.

Al-Qur'an menjelaskan tentang pendidikan aqidah salah satunya terdapat dalam QS. Al-Baqarah ayat 21:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ أَعْبُدُوا رَبَّكُمْ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ

<sup>17</sup> Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, 135-137.

<sup>18</sup> Dayun Riyadi dkk., *Ilmu Pendidikan Islam*, ed. Saepudin (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 89-90.

مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ ﴿٢١﴾

Artinya: “Wahai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dan orang-orang yang sebelum kamu, agar kamu bertakwa”. (QS. Al-Baqarah/ 2: 21)<sup>19</sup>

Sedangkan pengertian akhlak secara *etimologi* (bahasa) berasal dari bahasa Arab, yaitu *khilqun* atau *khuluqun* yang bentuk jamaknya adalah akhlak yang berarti budi pekerti, adat kebiasaan, perangai muru’ah atau segala sesuatu yang sudah menjadi tabi’at.<sup>20</sup> Secara istilah akhlak artinya tata cara seorang hamba berhubungan dengan Allah atau Khaliq (Pencipta) dan berhubungan dengan sesama makhluk (semua ciptaan Allah).<sup>21</sup>

Islam mengajarkan kepada penganutnya agar setiap tindakan didasari atas ajaran yang terkandung dalam dua sumber utama agama Islam, yaitu Al-Qur’an dan Hadits. Allah telah mengutus seorang *insan kamil* (manusia sempurna), yaitu Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul pilihan-Nya untuk diteladani kesempurnaan akhlak yang dimiliki. Suri tauladan yang diberikan Rasulullah merupakan akhlak yang tercantum dalam Al-Qur’an kemudian dicontohkan pada kehidupan sehari-hari beliau sehingga ajaran Islam juga terdapat dalam Hadits yang mengandung perkataan, perbuatan dan ketetapan beliau.

Akhlak Islami adalah keadaan yang melekat pada diri seseorang karena perbuatan dapat disebut pencerminan akhlak jika dilakukan secara terus-menerus dan timbul dengan sendirinya tanpa dipikir berulang-ulang karena perbuatan tersebut telah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup>

Tujuan manusia diciptakan oleh Allah adalah untuk beribadah kepada pencipta-Nya, baik ibadah yang langsung berhubungan dengan Allah (*mahdhoh*) atau ibadah yang melalui berhubungan dengan sesama manusia (*ghoiru mahdhoh*) sehingga ibadah yang dilakukan manusia semata-mata untuk mengharap

<sup>19</sup> Al-Qur’an, Al-Baqarah ayat 21, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: Departemen Agama RI, penerbit Mushaf Hilal, 2009), 4.

<sup>20</sup> Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), 1.

<sup>21</sup> Muhammad Abdurrahman, *Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 6.

<sup>22</sup> Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlaq* (Kudus: Buku Daros, 2008), 25.



ridho Allah sebagaimana firman Allah dalam QS. Adz-Dzariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: “Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”. (QS. Adz-Dzariyat/ 51: 56)<sup>23</sup>

Aqidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran rumpun PAI di Madrasah Tsanawiyah yang merupakan peningkatan dari aqidah dan akhlak yang telah dipelajari peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar. Mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan menerapkan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.<sup>24</sup> Aqidah Akhlak merupakan ilmu yang mempelajari tentang keyakinan seseorang kepada Allah dan tata cara berperilaku sesuai dengan apa yang diperintahkan-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya sehingga terjalin hubungan yang baik seorang hamba kepada sang Pencipta dan kepada sesama makhluk yang diciptakan-Nya.

b. Tujuan Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Adapun tujuan adanya mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah, yaitu:

- 1) Untuk menumbuhkembangkan aqidah Islam kepada diri peserta didik melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, pengahayatan, pengamalan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
- 2) Untuk mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun kehidupan sosial sebagai bentuk manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah Islam yang telah diajarkan.<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Al-Qur'an, Al-Dzariyat ayat 56, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, 523.

<sup>24</sup> Menteri Agama RI, *Permenag Kurikulum 2013 Tentang Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab* (Jakarta: 2013), 43.

<sup>25</sup> Menteri Agama RI, *Permenag Kurikulum 2013 Tentang Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, 43.

Pembelajaran Aqidah Akhlak pada tingkat Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dengan mengamalkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari melalui pemberian pengetahuan, pemahaman dan penghayatan tentang aqidah dan akhlak dalam ajaran Islam. Upaya guru untuk mencapai tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak salah satunya yaitu pemberian pemahaman melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Sehingga proses penanaman nilai-nilai aqidah Islam kepada peserta didik agar menjadikan manusia yang dapat terus berkembang meningkatkan kualitas diri serta diiringi dengan akhlak mulia dapat tercapai sesuai tujuan yang diharapkan.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Aspek aqidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, *al-asma' al-husna*, iman kepada Allah, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, hari akhir serta qada qadar.
- 2) Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas bertauhid, ikhlas, ta'at, khouf, taubat, tawakkal, ikhtiyar, sabar, syukur, qona'ah, tawadhu', husnudzan, tasamuh, ta'awun, berilmu, kreatif, produktif dan pergaulan remaja.
- 3) Aspek akhlak tercela yang meliputi atas kufur, syirik, riya', nifaq, ananiah, putus asa, ghadab, tamak, takabbur, hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namimah.
- 4) Aspek adab yang meliputi adab beribadah, adab sholat, membaca Qur'an dan adab berdoa, adab kepada orang tua dan guru, adab kepada saudara, teman dan tetangga, adab terhadap lingkungan, yaitu binatang dan tumbuhan, ditempat umum dan dijalan.
- 5) Aspek kisah teladan meliputi Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashhabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayyub, kisah sahabat Abu Bakar ra., Umar bin Khattab, Ustman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib.<sup>26</sup>

Berdasarkan penjabaran uraian tentang hasil belajar kognitif dan Aqidah Akhlak di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif Aqidah Akhlak adalah hasil belajar pada aspek intelektual yang dicapai peserta didik ketika mengikuti serta mengerjakan tugas dalam kegiatan pembelajaran

---

<sup>26</sup> Menteri Agama RI, *Permenag Kurikulum 2013 Tentang Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, 45.

Aqidah Akhlak di madrasah. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian mengenai hasil belajar kognitif peserta didik pada materi akhlak terpuji terhadap sesama, meliputi husnudzan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII semester genap di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/ 2019.

### 3. Metode *Role Playing*

#### a. Pengertian Metode *Role Playing*

Menurut bahasa, kata metode mempunyai arti cara. Dalam bahasa Arab, metode dikenal dengan istilah *thoriqoh* yang berarti langkah-langkah startegis yang telah disiapkan untuk melakukan sesuatu. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan peserta didik untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan efisien agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan metode pembelajaran akan menciptakan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai penggerak dan pembimbing yang mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan diri secara optimal dengan memposisikan peserta didik sebagai subjek belajar.<sup>27</sup>

Menurut Abuddin Nata metode mengajar adalah cara atau langkah-langkah sistematis yang ditempuh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Berbagai metode pengajaran sebagai alternatif yang ditempuh guru agar pengajaran dapat berlangsung efektif, memberi pengaruh dan mampu memberikan perubahan kepada peserta didik.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru secara sistematis dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara efektif agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Cara yang digunakan guru dalam membelajarkan peserta didik agar terjadi interaksi aktif selama proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode yang tepat untuk mengantarkan materi pelajaran mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam *adagium ushuliyah* dikatakan bahwa, "*al-amru bi sya'i amru bi wasailihi, wa li al-wasail hukm al-maqashidihi*". Artinya, perintah pada sesuatu (termasuk didalamnya adalah pendidikan), maka perintah perlu mencari medium (metode). Medium digunakan untuk mencapai apa yang akan dituju. Dalam pendidikan Islam dibutuhkan metode yang tepat sebagai

---

<sup>27</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2012), 165-166.

<sup>28</sup> Abudin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, 131-133.

penghantar tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Apabila materi yang disampaikan benar dan baik tetapi tanpa menggunakan metode yang baik maka akan menurunkan kualitas bagi materi tersebut. Kualitas suatu materi harus didukung oleh metode yang sesuai dengan materi tertentu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Maidah ayat 35:<sup>29</sup>

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ

وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣٥﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan”.( QS. Al-Maidah/ 5: 35)<sup>30</sup>

Keterangan dalam tafsir Ibnu Katsir surat Al-Maidah ayat 35 menjelaskan bahwa Allah berfirman seraya menyuruh hamba-hamba-Nya beriman supaya bertakwa kepada-Nya. Jika ketakwaan dibarengi dengan menaati-Nya maka yang dimaksud taqwa ialah menahan diri dari segala perkara yang diharamkan dan meninggalkan perkara hal yang dilarang. Setelah perintah takwa, Allah berfirman, “Carilah wasilah kepada-Nya”. Ibnu Abbas berkata, “Maksudnya kedekatan.” Menurut Qatadah, “berarti bertaqarrub kepada-Nya dengan menaati dan mengamalkan perbuatan yang diridhai-Nya”. *Wasilah* adalah sesuatu yang dijadikan pengantar atau medium kepada pencapaian tujuan yang diharapkan. *Wasilah* juga berarti alam yang berada pada peringkat tertinggi di surga. *Wasilah* ini merupakan kedudukan rumah Rasulullah SAW di surga dan tempat yang paling dekat dengan ‘Arsy.<sup>31</sup>

Penjelasan dari ayat di atas ada kaitannya dengan belajar dan pembelajaran yang mengarah pada pentingnya penggunaan metode sebagai cara menghantarkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai melalui adanya penggunaan metode yang baik pada proses pembelajaran. Guru

<sup>29</sup> Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2006), 165.

<sup>30</sup> Al-Qur’an, Al-Maidah ayat 35, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, 113.

<sup>31</sup> Muhammad Nasib Ar-Rifa’i, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid II* (Depok: Gema Insani, 1999), 82..

hendaknya mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik dengan cara memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran bertujuan untuk menjadikan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif sehingga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar serta dapat menimbulkan kesadaran bagi peserta didik untuk mengamalkan apa yang telah dipelajari melalui semangat belajar peserta didik untuk menerima materi pelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang memfokuskan pada peningkatan hubungan individu dan sosial kepada orang lain adalah metode *role playing* (bermain peran). Dalam kehidupan nyata, penting bagi seseorang untuk memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain, yaitu dengan menempatkan diri pada posisi atau situasi orang lain dan dapat mendalami pikiran dan perasaan orang lain yang mengalami situasi tersebut.<sup>32</sup>

Menurut Abdurakhman Gintings pembelajaran menggunakan metode *role playing* adalah metode yang sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan situasi keadaan yang nyata. Metode *role playing* yang dirancang secara cermat mampu melatih kompetensi peserta didik dalam melakukan kegiatan yang mendekati pada keadaan yang sebenarnya serta dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.<sup>33</sup>

Metode *role playing* diterapkan dengan cara memperagakan suatu peran dan mendiskusikan suatu masalah individu maupun sosial sehingga peserta didik bersama kelompoknya mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan dan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi melalui peran yang dimainkan oleh peserta didik.<sup>34</sup>

Bermain peran dimainkan dalam beberapa tindakan, yaitu menguraikan suatu masalah, memeragakan peran dan mendiskusikan masalah. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Peserta didik menempatkan diri pada posisi orang lain yang juga mendapat tugas sebagai pemeran. Segala macam perasaan dapat

---

<sup>32</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 25.

<sup>33</sup> Abdurrokhman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2008), 56.

<sup>34</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *99 Strategi Belajar Multiple Intelligences* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 247.

diungkapkan ketika peserta didik aktif memainkan perannya, misalnya kemarahan, simpati, kasih sayang, peduli dan lain-lain.<sup>35</sup>

Terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yang kedudukannya sejajar dengan metode mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Melalui bermain peran, peserta didik dapat menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata yang sedang terjadi saat ini. Analogi tersebut dapat diwujudkan dengan cara bermain peran sehingga peserta didik dapat menunjukkan respon emosionalnya sambil belajar dari respon orang lain yang menjadi rekan bermain peran.
- 2) Melalui bermain peran, memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi yang dilakukan setelah pemeranan dilakukan merupakan tujuan utama metode ini, karena dengan berdiskusi inilah para peserta didik bekerjasama dalam memecahkan masalah yang muncul selama pemeranan berlangsung. Dengan demikian, metode *role playing* memegang peranan penting dalam pembelajaran aktif bagi peserta didik.
- 3) Masalah yang muncul tidak hanya dari pemeran tertentu, tetapi juga dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Melalui bermain peran, peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain untuk memecahkan masalah yang dihadapi sebagai bentuk usaha pengembangan diri secara optimal. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini mampu mengurangi peran guru yang sering mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah sambil menyimak dan belajar dari orang lain cara menghadapi dan mengatasi suatu masalah tertentu.
- 4) Metode *role playing* berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat ditingkatkan dengan baik melalui pemeranan yang dilakukan. Peserta didik dapat menilai sikap dan nilai yang dimiliki apakah sudah sesuai dengan orang lain atau belum. Apabila proses psikologisnya sudah baik, maka perlu dipertahankan dan jika proses psikologisnya belum baik maka

---

<sup>35</sup> Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 76.

perlu diubah sehingga dapat mencapai peningkatan yang diinginkan.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dengan cara mengajak peserta didik memeragakan, menghayati dan memahami peran yang dimainkan sebagai upaya mengatasi masalah antar individu maupun kelompok sehingga diperoleh pemahaman terhadap suatu informasi yang terjadi dalam situasi sosial tertentu.

Prinsip dasar metode *role playing* terdapat dalam QS. Al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوَاءَ أَخِيهِ<sup>ج</sup> قَالَ يَنْوِيْلَتِي أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوَاءَ أَخِي<sup>ط</sup> فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : “Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal”. (Al-Maidah/ 5: 31)<sup>37</sup>

Keterangan dalam tafsir Ibnu Katsir surat Al-Maidah ayat 31 menjelaskan bahwa firman Allah SWT, ”maka Allah mengutus burung gagak, sedang mengais-ngais di atas tanah untuk memperlihatkan kepadanya bagaimana dia menguburkan mayat saudaranya. Qabil berkata, ”duh celakalah aku, mengapa aku tidak dapat berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku”. Maka jadilah dia termasuk orang-orang yang merugi.” As-Sadi meriwayatkan dengan sanadnya yang sampai kepada para sahabat r.a., ”setelah Habil meninggal maka Qabil membiarkannya telanjang. Dia tidak

<sup>36</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 46-47.

<sup>37</sup> Al-Qur’an, Al-Maidah ayat 31 *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, 112.

mengetahui cara menguburnya, kemudian Allah mengutus dua burung gagak bersaudara, lalu keduanya beradu dan salah satunya membunuh yang lain. Maka gagak pembunuh menggali tanah dan menguburkan gagak yang mati. Tatkala Qabil melihat kejadian itu, maka dia berkata, "duh celakalah aku, mengapa aku tidak dapat berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku," firman Allah SWT, "maka jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal". Hasan Basri berkata, "Allah menimpakan penyesalan kepada Qabil, setelah menimpakan kerugian".<sup>38</sup>

Pada ayat di atas memberikan penjelasan bahwa peran yang dikerjakan Qabil dapat memberikan kesan yang mendalam sehingga ada perasaan menyesal atas perbuatan yang telah dia lakukan kepada Habil karena melihat secara langsung perbuatan yang dia lakukan sama seperti yang dialami oleh sepasang burung gagak.

Metode *role playing* dilakukan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam suatu hubungan sosial antar peserta didik dan menekankan pada keadaan nyata dimana siswa dituntut erat dalam memainkan peran dalam suatu peristiwa atau keadaan yang berkenaan dengan kehidupan sosial. Metode *role playing* sebagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema permasalahan secara berkelompok. Melalui metode *role playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya berbagai peran yang berbeda dan mendalami perilaku serta perasaan dirinya dan orang lain.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Sebuah metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Begitu pula dengan metode *role playing* mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1) Kelebihan metode *role playing*

- a) Melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi aktif sehingga mempunyai kesempatan untuk dapat meningkatkan potensi yang dimiliki.
- b) Peserta didik dapat bebas berekspresi secara utuh dan saling bekerjasama dalam mengambil keputusan.
- c) Bermain peran dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda sesuai substansi materi yang diajarkan.

---

<sup>38</sup> Muhammad Nasib Ar-Rifa'i, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid II*, 76.



- d) Bermain peran dapat menambah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.<sup>39</sup>
- 2) Kelemahan metode *role playing*
  - a) Pelaksanaan metode *role playing* membutuhkan waktu yang cukup lama karena memerlukan banyak persiapan.
  - b) Memerlukan daya kreativitas yang tinggi dari guru maupun peserta didik.
  - c) Kebanyakan peserta didik masih merasa malu memainkan peran tertentu di depan kelas dan diperhatikan peserta didik lainnya.<sup>40</sup>
- c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* mencakup beberapa kegiatan yang melibatkan keaktifan peserta didik, seperti bermain peran, diskusi kelompok dan evaluasi sehingga peserta didik dapat melakukan interaksi sosial antar teman, saling memahami dan menghayati masing-masing karakter yang dimainkan.

Menurut Jumanta Hamdayama langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

  - 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diambil dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
  - 2) Pemilihan peran, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
  - 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
  - 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran.
  - 5) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
  - 6) Diskusi kelompok dan evaluasi
  - 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif Berkarakter*, ed. Risman Sikumbang (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 191.

<sup>40</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, ed. Rose KR (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 163.

<sup>41</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif Berkarakter*, 191.

Rangkaian tahapan dalam menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Persiapan dan instruksi bermain peran
  - a) Guru memiliki situasi/ dilema bermain peran. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, para peserta didik yang diikutsertakan dalam peran tertentu yang akan dimainkan peserta didik. Para pemeran tertentu tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas. Guru harus mengatur agar tidak ada tipe yang sama supaya tidak menimbulkan gangguan hak pribadi secara psikologis.
  - b) Sebelum pelaksanaan metode *role playing*, peserta didik harus melakukan latihan pemanasan yang diikuti oleh semua peserta didik, baik peserta didik yang memainkan peran maupun peserta didik yang menjadi pengamat. Latihan pemanasan dirancang untuk mempersiapkan dan membantu peserta didik mengembangkan imajinasi dan kreativitas sehingga terbentuklah kekompakan antar anggota kelompok.
  - c) Intruksi disampaikan oleh guru setelah diberikan penjelasan pendahuluan kepada para peserta didik baik melalui lisan maupun tulisan. Para pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan dan keyakinan untuk membangun masa lampau dari karakter yang akan diperankan. Dengan demikian dalam perancangan diperlukan ruang dan peralatan tertentu yang mendukung metode *role playing*.
  - d) Guru menyampaikan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi mengenai masing-masing peran kepada para peserta didik. Selanjutnya, guru membagi para peserta didik menjadi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator. Kelompok pengamat bertugas mengamati pemeran dengan berbagai karakter yang dimainkan serta bagaimana merespon terhadap apa yang dilakukan rekan lain. Sedangkan kelompok spekulator bertugas menanggapi bermain peran dari segi tujuan dan analisis pendapat sebagai bentuk serangkaian tindakan yang telah dilakukan pemeran khusus.

- 2) Tindakan dramatik bermain peran dan diskusi
  - a) Para pemeran dan peserta didik lainnya melakukan tugasnya masing-masing sebagai bentuk keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.
  - b) Apabila terdapat pemeranan tertentu yang menuntut dihentikan, maka harus dihentikan terlebih dahulu.
  - c) Setelah memainkan peran, dilaksanakan kegiatan diskusi yang dibimbing oleh guru yang berfungsi menumbuhkan dan mengembangkan pemahaman baru bagi peserta didik yang sarat akan makna kemudian dapat digunakan merespon situasi tertentu dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pada tahap ini, para peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatan selama pelaksanaan bermain peran. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut.
- 3) Evaluasi bermain peran
  - a) Saat kegiatan diskusi, peserta didik menyampaikan hasil-hasil yang dicapai dan memberikan komentar evaluatif terhadap kekurangan-kekurangan dalam bermain peran yang telah dilaksanakan baik secara lisan maupun tulisan.
  - b) Guru dapat menggunakan komentar-komentar evaluatif dari peserta didik untuk menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para peserta didik.
  - c) Kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan dinilai dapat dibuat dalam jurnal maupun buku catatan guru untuk perbaikan kegiatan bermain peran selanjutnya.<sup>42</sup>

#### 4. Media Audiovisual

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dalam bahasa Arab berarti perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>43</sup> Media dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang perhatian dan minat seseorang.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 215-217.

<sup>43</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 7.

<sup>44</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014), 7.

Kata media tersebut dapat berlaku untuk umum dalam berbagai kegiatan atau usaha tertentu, seperti media penyampaian pesan, media penghantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran dan pendidikan sehingga menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.<sup>45</sup>

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu dalam membantu proses belajar mengajar peserta didik untuk memperjelas isi pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran menjadi lebih baik. Media bukan diartikan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi segala hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, meliputi seseorang sebagai sumber belajar dalam membimbing kegiatan diskusi, seminar, simulasi dan lain-lain.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Keikutsertaan media pembelajaran dalam proses belajar untuk menjelaskan hal-hal abstrak yang membutuhkan penjelasan lebih detail dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi untuk diketahui peserta didik. Berikut ini beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Menarik perhatian peserta didik.
- 2) Membantu dalam mempercepat proses pemahaman peserta didik.
- 3) Memperjelas penyajian materi yang bersifat *verbalistis* (kata-kata tertulis atau lisan).
- 4) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.<sup>46</sup>

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membangkitkan minat dan motivasi yang baru bagi peserta didik. Media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman terhadap pesan atau isi pelajaran yang disampaikan karena informasi disajikan dengan padat, jelas dan menarik.<sup>47</sup> Suasana jenuh yang sering dirasakan peserta didik memberi pengaruh pada proses belajar peserta didik menjadi kurang efektif sehingga guru perlu mempunyai kreativitas dalam menyajikan materi pelajaran yang mudah diserap oleh peserta

---

184. <sup>45</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,

67. <sup>46</sup> Pupuh Fathrurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*,

19. <sup>47</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2013),

didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif menjadi lebih baik.

c. Media *Audiovisual*

Media *audiovisual* merupakan kombinasi media *audio* dan *visual* atau biasa disebut media pandang-dengar (*samiyah-bashariyah*). Penggunaan media *audiovisual* akan mengoptimalkan penyajian bahan ajar kepada para peserta didik karena peran guru yang mendominasi pembelajaran dapat dibantu oleh media sebagai perantara dalam memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar.<sup>48</sup> Penggunaan media *audiovisual* sebagai alat bantu mengajar merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan persepsi, transfer (pengalihan) belajar, memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan yang dicapai dan meningkatkan retensi (ingatan).<sup>49</sup> Media *audiovisual* dapat membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan padat, jelas dan menarik karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran peserta didik sehingga memberi penguatan pada diri peserta didik dalam menerima informasi. Berikut ini terdapat macam-macam media *audiovisual*, yaitu:

1) Film bersuara

Film merupakan media yang memiliki kemampuan dalam mendukung proses pembelajaran. Film yang baik yaitu film yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sesuai apa yang dipelajari. Ada beberapa kelebihan penggunaan film sebagai media pembelajaran, antara lain:

- a) Film dapat menggambarkan suatu proses tertentu.
- b) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- c) Penggambarannya bersifat 3 dimensi.
- d) Warna dalam film dapat menggambarkan realita objek yang diperankan

Berikut ini terdapat beberapa kekurangan film, antara lain:

- a) Penghentian pemutaran film akan mengganggu konsentrasi peserta didik.
- b) Peserta didik tidak bisa mengikuti alur film dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.

---

<sup>48</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 188.

<sup>49</sup> Hasmiana Hasan, "Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh," *Jurnal Persona Dasar*, no. 4 (2016): 25, diakses pada tanggal 2 Januari, 2019, <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/download/7538/6205>

- c) Biaya pembuatan dan peralatan film cukup mahal.<sup>50</sup>
- 2) Video

Video merupakan tayangan berupa gambar bergerak yang disertai suara. Video termasuk bahan ajar *audiovisual* yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi *auditif* ditunjukkan untuk merangsang indra pendengaran dan materi *visual* untuk merangsang indra penglihatan.<sup>51</sup> Guru dapat mengkombinasikan kedua materi tersebut agar tercipta pembelajaran yang berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih interaktif. Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a) Video bisa menarik perhatian peserta didik.
- b) Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diulang sewaktu-waktu.
- c) Guru dapat melakukan penghentian gerakan gambar karena kontrol sepenuhnya ditangan guru.

Berikut ini terdapat beberapa kekurangan video, antara lain:

- a) Perhatian peserta didik sulit dikuasai.
- b) Objek tidak cukup mampu ditampilkan secara detail.
- c) Peralatan yang mendukung relatif mahal.<sup>52</sup>

- 3) Televisi

Televisi adalah suatu alat elektronik yang meliputi gambar dan suara. Televisi dapat menyajikan peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi sebenarnya disertai komentar seorang penyiar. Peristiwa-peristiwa tersebut langsung disiarkan dari stasiun pemancar TV tertentu sehingga dapat didengar dan dilihat oleh pemirsa. Televisi sebagai media pengajaran mengandung beberapa kelebihan, antara lain:

- a) Bersifat langsung dan nyata karena disajikan peristiwa yang sebenarnya.
- b) Memperluas wawasan peserta didik karena melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
- c) Bisa menarik minat peserta didik.

Televisi mempunyai beberapa kekurangan sama halnya yang terjadi pada film, yaitu:

- a) Penghentian penayangan televisi akan mengganggu konsentrasi peserta didik.

---

<sup>50</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, 60-61.

<sup>51</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, ed. Desy Wijaya (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 300.

<sup>52</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, 62-63.

- b) Peserta didik tidak bisa mengikuti alur dengan baik jika penayangannya terlalu cepat.<sup>53</sup>

Media *audiovisual* dapat menjadi alat pendukung penerapan metode tertentu pada proses pembelajaran dan sebagai alternatif menghilangkan rasa jenuh peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Guru sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk memudahkan penyampaian pesan kepada peserta didik.

##### **5. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audiovisual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak**

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dengan memanfaatkan sarana yang tersedia untuk mencapai hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi aktif antara guru dan peserta didik, antar peserta didik atau dengan sumber belajar lainnya. Proses pembelajaran yang efektif apabila guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, kondusif, komunikatif dan dinamis.<sup>54</sup> Hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat diketahui dari keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Seorang guru membutuhkan kemampuan dan penguasaan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ketidakesesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran sehingga perbaikan dan peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat.<sup>55</sup>

Penggunaan metode yang tepat sangat penting menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran sehingga seorang guru harus melakukan inovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi agar tidak terjadi kejenuhan pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai. Metode

---

<sup>53</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Pers, 2002), 101-102.

<sup>54</sup> Sufiani, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas", *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 10 No.2: 129, diakses pada tanggal 2 Juli 2019, <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/628>

<sup>55</sup> Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik", *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* Vol. 11 No. 1 (2017): 10, diakses pada tanggal 2 Juli 2019, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>

pembelajaran yang diterapkan guru harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena metode yang cocok dengan materi tertentu belum tentu cocok dengan materi yang lain. Jika materi pelajaran disampaikan dengan metode yang sesuai, maka akan memudahkan peserta didik dalam memperoleh pemahaman tentang sesuatu.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang menghasilkan berbagai jenis dan tampilan media dapat dipergunakan untuk keperluan pembelajaran, menjadikan guru, buku pelajaran atau media cetak dan alam bukan lagi merupakan sumber belajar yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>56</sup> Metode pembelajaran dapat didukung dengan media tertentu yang dapat membantu terlaksananya metode dengan baik. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, guru harus bisa memanfaatkan sarana yang tersedia untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu peran guru yang sering mendominasi dalam proses pembelajaran ketika penyampaian materi kepada peserta didik.

Salah satu metode pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* adalah cara yang dilakukan dalam kegiatan belajar dengan mengajak peserta didik untuk memperagakan peran orang lain sehingga peserta didik dapat mendalami peran dan memecahkan masalah di kehidupan sosial peserta didik.<sup>57</sup> Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sesuai dengan pendekatan saintifik melalui langkah-langkah mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh guru karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam menerima materi pelajaran.<sup>58</sup> Penerapan metode *role playing* memberi kemudahan peserta didik dalam memahami dan mengerti materi pelajaran yang

---

<sup>56</sup> Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 28.

<sup>57</sup> Ni Md Rai Ariwitari dkk., “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring”, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol: 2 No: 1(2014): 4, diakses pada tanggal 3 Juli 2019 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2247/1945>

<sup>58</sup> Rizka Novi Irmaningrum, dkk. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar , *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, No.44 (2017) : 912, diakses pada tanggal 3 Juli 2019, <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/958>



disampaikan guru karena peserta didik memposisikan diri pada peran yang dimainkan sekaligus mendalami peran yang dimainkan rekan lain dalam kegiatan bermain peran.

Media *audiovisual* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar. Media *audiovisual* sebagai alat bantu bagi peserta didik untuk mengetahui cara-cara dalam bermain peran. Metode pembelajaran *role playing* yang berbantuan media *audiovisual* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi aktif, efektif dan menyenangkan.<sup>59</sup> Penerapan metode *role playing* yang berbantuan media *audiovisual* bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga peran yang dimainkan peserta didik sesuai dengan skenario yang dibuat oleh guru. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik akan memperoleh pemahaman materi secara optimal sehingga hasil belajar kognitif peserta didik menjadi lebih baik. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat diketahui melalui penilaian hasil belajar setelah melakukan proses pembelajaran.

Secara umum evaluasi pengajaran adalah penilaian/penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil penilaian ini dapat dinyatakan secara kuantitatif maupun kualitatif. Tujuan evaluasi pengajaran adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan mengukur sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>60</sup> Pengukuran yang bersifat kuantitatif dalam dunia pendidikan, yaitu pengukuran untuk menilai dan menguji sesuatu, misalnya mengukur kemajuan belajar peserta didik dalam bentuk tes hasil belajar.

Tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi. Benjamin S. Bloom mengelompokkan kemampuan manusia ke dalam dua aspek utama yaitu aspek kognitif dan aspek non kognitif. Aspek non kognitif dibedakan lagi atas dua kelompok, yaitu afektif dan psikomotorik.<sup>61</sup> Mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dan mengembangkan kecakapan akademis lainnya bergantung pada sistem kognitif. Sistem kognitif

---

<sup>59</sup> Ni Md Rai Ariwitari dkk., “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring”, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol: 2 No: 1(2014): 3, diakses pada tanggal 3 Juli 2019, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2247/1945>

<sup>60</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 277.

<sup>61</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, 2.

mengandalkan *input sensoris* dan berfungsinya perhatian, pemrosesan informasi dan beberapa subsistem memori secara memadai untuk mengkonstruksi pengetahuan dan kecakapan.<sup>62</sup> Hasil belajar kognitif adalah suatu perubahan pada diri seseorang setelah melakukan proses interaksi aktif dengan lingkungan (pemrosesan informasi) untuk memperoleh suatu perubahan terutama terhadap pengetahuan dan pemahaman.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun PAI yang mengarah kepada pengetahuan, pemahaman dan penghayatan ajaran Islam yang terkandung dalam materi Aqidah Akhlak sebagai pedoman hidup dan dapat dijadikan pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.<sup>63</sup> Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami tentang sesuatu setelah diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari beberapa sudut pandang dan oleh karenanya pemahaman dalam proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi disetiap akhir pembelajaran yang masuk ke dalam ranah kognitif.<sup>64</sup>

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan atau saling berkaitan antara penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dengan peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Aqidah Akhlak pada materi akhlak terpuji terhadap sesama, meliputi husnudzan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun. Metode *role playing* merupakan metode yang cocok digunakan pada materi yang menyangkut hubungan sosial antar individu maupun kelompok karena dapat melatih peserta didik dalam bekerjasama dan bersosialisasi dalam memainkan peran sesuai tokoh yang diperankannya. Peserta didik mampu memperagakan, mendalami dan memahami peran yang dimainkan untuk mengatasi masalah sosial yang sering terjadi lingkungan sekitar sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman materi yang dipelajari melalui kegiatan bermain peran. Ketika peserta didik memahami materi Aqidah Akhlak yang dipelajari dengan optimal, maka dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

---

<sup>62</sup>Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan* (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2017), 191.

<sup>63</sup> Sufiani, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas", *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 10 No.2: 136, diakses pada tanggal 2 Juli 2019, <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/628>

<sup>64</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 50.

## B. Penelitian Terdahulu

Landasan teori bertujuan untuk membandingkan hasil penelitian terdahulu dengan hasil penelitian saat ini. Sebelum menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengambil beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul atau tema yang diambil peneliti sebagai bahan acuan, kajian dan pertimbangan untuk penelitian. Jadi peneliti mengambil beberapa contoh penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Skripsi hasil penelitian Khoirun Ni'mah mahasiswa jurusan pendidikan ilmu sosial, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim yang berjudul "penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 kota Kediri". Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 yang berjalan dengan efektif. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada tiap siklus, yaitu siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 50 % dan siklus II prosentase peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 22 %. Terdapat selisih prosentase tersebut dikarenakan setiap peserta didik mempunyai karakter yang berbeda-beda sehingga dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).<sup>65</sup>
2. Skripsi hasil penelitian Meti Safitri mahapsiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakartayang berjudul "pengaruh metode *role playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka Putih 1". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis

---

<sup>65</sup> Khoirun Ni'mah, "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 kota Kediri" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim Malang, 2015), 83-95, diakses pada tanggal 10 Januari 2019, <http://etheses.uin-malang.ac.id/2943/1/10130128.pdf>

dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga  $t_{hitung} = 26,545$ . Sedangkan tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,074$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $26,545 > 2,074$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya skor motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor motivasi belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan metode penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*.<sup>66</sup>

3. Skripsi hasil penelitian Lilik Liya Agustin mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan IAIN Tulungagung yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap minat dan hasil belajar siswa MI Wahid Hasyim Bakung Blitar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Anova 2 jalur untuk minat dan hasil belajar diperoleh *Sig* sebesar 0,002. Karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu.<sup>67</sup>

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti angkat, yaitu ketiga skripsi penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang diambil peneliti, yaitu sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang signifikan penerapan metode *role playing* terhadap masalah-masalah belajar yang dihadapi, seperti penelitian milik Khoirun Ni'mah menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Karena pada mata pelajaran sejarah sering ditemukan peserta didik yang mengalami kejenuhan dan kebosanan. Penelitian milik Meti Safitri menggunakan metode *role playing* (bermain peran) sebagai upaya peningkatan

---

<sup>66</sup> Meti Safitri, “Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka Putih 1” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), 33-64, diakses pada tanggal 10 Januari 2019, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29248/1/ME%20SAFITRI-FITK.pdf>

<sup>67</sup> Lilik Liya Agustin, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Wahid Hasyim Bakung Blitar” (Skripsi, IAIN Tulungagung, 2018), 79-115, diakses pada tanggal 10 Januari 2019, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8462/>

motivasi belajar sehingga peserta didik akan terlibat aktif mengikuti pembelajaran. Penelitian Lilik Liya menggunakan metode pembelajaran *role playing* agar minat dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Jika minat belajar meningkat maka memungkinkan hasil belajar juga akan meningkat.

Penelitian ini berbeda dengan ketiga penelitian di atas, yaitu terletak pada proses peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan metode *role playing* dengan media *audiovisual*. Peserta didik dapat mengembangkan imajinasi yang dimiliki dengan memperagakan, menghayati dan memahami peran yang dimainkan. Proses interaksi aktif antar peserta didik sebagai bentuk kerjasama dan berkomunikasi dalam menyelesaikan permasalahan individu maupun kelompok yang sering terjadi pada situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran efektif ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang kuat dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai kajian teori yang selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.<sup>68</sup> Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka dalam penyusunan ini peneliti mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut:

Proses pembelajaran yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan daya serap dan kemampuan memahami informasi. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan materi pelajaran dapat mengakibatkan suasana kelas yang pasif, sehingga peserta didik tidak memiliki ketertarikan dan minat untuk mengikuti pembelajaran. Metode konvensional yang sering digunakan merupakan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Peserta didik menjadi objek pembelajaran yang hanya menerima penjelasan dari guru tanpa menekankan penyerapan dan pemahaman informasi.

Seorang guru bertanggung jawab menciptakan suasana kondusif dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai perkembangan di era modern saat ini. Pemilihan metode dengan bantuan media yang tepat bisa diterapkan guru sebagai alternatif pemecahan masalah, khususnya pada hasil belajar kognitif peserta didik yang rendah. Salah satu metode yang dapat digunakan pada pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu metode *role*

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 92.

*playing* dengan media *audiovisual*. Metode *role playing* melibatkan keaktifan peserta didik melalui pemeranan karakter tertentu dalam mengatasi masalah sosial di lingkungan sekitar peserta didik. Pemahaman terhadap materi pelajaran dapat tertanam kuat karena peserta didik mengalami langsung keadaan saat itu. Dengan demikian penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional yang materi pelajarannya tersampaikan melalui penjelasan dari guru dan peserta didik merespon secara pasif dengan hanya mendengarkan penuturan guru tanpa mendapatkan pemahaman yang kuat terhadap materi pelajaran.

Gambaran penelitian tentang pengaruh penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/2019, dapat digambarkan melalui kerangka berpikir dalam skema berikut:

**Gambar 2.1**  
**Skema Kerangka Berpikir**



Bagan di atas dapat dijelaskan bahwa apabila penelitian ini dilakukan dengan metode *role playing* dengan media *audiovisual*, maka dapat mempengaruhi variabel terikat yang akan diteliti berupa hasil belajar kognitif peserta didik dan dapat memberi hasil belajar kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis yang relevan dengan penelitian dan belum jawaban yang empirik dengan data.<sup>69</sup> Berdasarkan uraian dalam kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 96.

1. Hipotesis pertama  
Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII B menggunakan metode konvensional di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/2019 memiliki kategori yang tidak sama.
2. Hipotesis kedua  
Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII A menggunakan metode *role playing* dengan media *audiovisual* di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/2019 memiliki kategori yang tidak sama.
3. Hipotesis ketiga  
Terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun pelajaran 2018/2019.

