

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Metode

1) Pengertian metode

Dari segi bahasa metode berasal dari dua kata *meta* dan *hodos*. *Meta* bearti “melalui” dan *hodos* bearti cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Dalam bahasa Arab metode disebut *Thoriqoh* yang bearti jalan, *Manhaj* bearti sistem dan *Al-washilah* bearti perantara atau mediator. Namun yang lebih tepat digunakan untuk menyebutkan metode adalah *Thoriqoh*. Dengan demikian metode adalah cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan pendidikan.¹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.

Kegiatan belajar mengajar di dalamnya terdapat metode yang diperlukan guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan dan kondisi yang ingin di capai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satupun metode mengajar yang telah di rumuskan dan telah di kemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.

2) Pengertian pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui

¹ Mubasyaroh, *Materi Dan Pembelajaran Aqidah Ahklak*, (Kudus: STAIN Kudus, 2008),81.

berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan". Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.²

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:³

- 1) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor.20 tahun 2003);
- 2) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik);

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Mohammad Surya);

Pembelajaran merupakan perpaduan antara dua aktifitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sedangkan secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar.⁴

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosyadkarya, 2013), 4.

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 4.

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta :Prenada Media Group, 2013),18.

Menurut Nasution bahwa istilah pembelajaran dapat di artikan sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.⁵ Pengertian ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sengaja di rencanakan dan di rancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Jadi, dari kesimpulan di atas dapat di artikan bahwa metode pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3) Fungsi metode pembelajaran

Adapun fungsi dari metode dalam pembelajaran adalah pemberi jalan atau cara yang sebaik mungkin bagi pelaksanaan operasional dari ilmu pendidikan tersebut. Sedangkan dalam konteks lain metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin suatu ilmu.

Disamping itu fungsi metode adalah mengantarkan suatu tujuan kepada objek atau sasaran dengan cara yang sesuai dengan perkembangan objek sasaran tersebut.⁶

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

⁵ Muhammad Fhathurrohman Dan Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran, Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standard Nasional*, (Yogyakarta: Teras 2016),6.

⁶ Mubasyaroh, *Materi Dan Pembelajaran Aqidah Ahklak*,82.

penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan di lakukan siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini, pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang di perankan.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode belajar ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikanya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁷

Pengertian metode *Role playing* menurut Sudjana yaitu “suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.⁸

Metode *Role Playing* disebut juga sosiodrama maupun bermain peran. Sosiodrama merupakan suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang di lakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.

Sedangkan menurut Armai Arief dalam bukunya pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam, bahwa metode *Role Playing* adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerangkan tingkah laku didalam hubungan sosial.⁹

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan

⁷ Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2014),161.

⁸Sudjana *.Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: PT.Falah Production,2005),134.

⁹Armai Arief, *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam*,(Jakarta: Ciputat Pres, Cet.1, 2002), 180.

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

b. Alasan penggunaan metode *Role Playing* pada peserta didik

Alasan pengajar melibatkan peserta didik dalam *Role Playing* karena satu atau lebih alasan di bawah ini, yaitu :

- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidak-pastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 8) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.¹⁰

¹⁰ Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2015),201.

c. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode *Role Playing*

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran, yaitu;

- 1) Penentuan topik
- 2) Penentuan anggota pemeran
- 3) Pembuatan lembar kerja (kalau perlu)
- 4) Latihan singkat dialog (kalau perlu)
- 5) Pelaksanaan permainan peran.¹¹

d. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*) agar berhasil dengan baik yaitu

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

¹¹ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016), 237.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Kelebihan

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kekurangan

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

- penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
5. Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.
 6. Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti
pula metode ini baginya sangat tidak efektif
 7. Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
 8. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti
pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.¹²

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.¹³

Menurut W.S Winkel dalam Ahmad Susanto, belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.¹⁴

Belajar dapat berhasil atau tidak dalam mencapai tujuan pembelajaran, dapat diketahui dari hasil belajar

¹² B. Uno Hamzah, *Model Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), 93.

¹³ Hasan Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 5.

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori-Teori & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2013), 4.

siswa. Beberapa para ahli mengemukakan pendapat tentang hasil belajar yang dikutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris dalam bukunya *Evaluasi Pembelajaran* bahwa: “Abdurrahman menyatakan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hamalik menambahkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Sudjana juga menambahkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajarnya.”¹⁵

Menurut Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana dalam bukunya berjudul *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, menyatakan bahwa : “Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.”¹⁶ Lebih jelasnya sebagai berikut:

1. Aspek kognitif (pemahaman konsep)

Pemahaman menurut Bloom di artikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2. Aspek psikomotorik (keterampilan)

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai

¹⁵Asep Jihad & Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta CV, 2012), 14-19.

¹⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 22.

penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

3. Aspek afektif (sikap)

Menurut Lange dalam Azwar sikap tidak hanya hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang di munculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.¹⁷

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt. Belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungan. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan keluarga.¹⁸

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 6-10

¹⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 12.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi:
 - a) Kecerdasan, kecerdasan merupakan salah satu aspek yang penting dan sangat menentukan berhasil tidaknya seseorang. Kalau seseorang siswa mempunyai kecerdasan tinggi maka secara potensi ia dapat mencapai prestasi yang tinggi.
 - b) Minat dan perhatian, minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar objek yang diminati. Minat sangat terkait dengan usaha, misalnya seseorang menaruh minat terhadap salah satu pelajaran tertentu maka ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasainya.

Adapun perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek. Untuk dapat menjamin belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbul lah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.

- c) Motivasi belajar, motivasi merupakan keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah.
- d) Ketekunan
- e) Sikap, dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

- f) Kebiasaan belajar
 - g) Kondisi fisik dan kesehatan, seorang peserta didik yang sedang terganggu kesehatannya, keadaan tersebut akan berpengaruh negatif terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar yang akan di perolehnya.
2. Faktor eksternal; faktor yang bersal dari luar peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar yaitu
- a) Keluarga, keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang kurang baik keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.
 - b) Sekolah, sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kkuaitas pengajaran di sekolah maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.
 - c) Masyarakat, keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa, bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.¹⁹

4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian akidah akhlak

Kata aqidah dalam bahasa arab atau dalam bahasa Indonesia ditulis akidah yang berarti secara terminology adalah kepercayaan, keyakinan. Dalam pengertian teknis artinya iman atau keyakinan. Akidah Islam (aqidah Islamiyah), karena itu ditautkan dengan rukun iman yang menjadi asas

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 12-13.

seluruh ajaran Islam. Kedudukannya sangat menjadi gantungan segala sesuatu dalam Islam.²⁰

Banyak keyakinan (Agama) yang dianut oleh manusia, namun hanya Islam lah satu-satunya agama yang paling pantas dan harus dijadikan pedoman atau peraturan dasar bagi kehidupan manusia, sebagaimana di terangkan dalam surat Ali Imron ayat 19:

إِنَّ الدِّينَ عِنْدَ اللَّهِ الْإِسْلَامُ

Artinya : “*Sesungguhnya agama (yang diridhai) di sisi Allah hanyalah Islam*” (QS. Al-imron Ayat 19).

Sedangkan akhlak secara etimologis berasal dari bahasa arab, merupakan bentuk jamak dari khulq yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia-manusia, yang dari padanya lahir perbuatan-perbuatan dengan mudah, tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan atau penelitian. Jika keadaan tersebut melakukan perbuatan baik dan terpuji maka dari sudut pandang akal dan syara’ disebut akhlak yang baik, akan tetapi jika perbuatannya secara kasat mata buruk maka hal tersebut kategori akhlak yang buruk.²¹

Jadi, akidah akhlak adalah keyakinan dalam diri seseorang yang tertanam dalam jiwa seseorang yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

²⁰ Mubasyaroh, *Materi Dan Pembelajaran Aqidah Ahklak*,3.

²¹ Tim Kreatif Al Fath, *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Aliyah Kelas X Semester 1*,(solo: AlFath. Solo, 2009),13.

b. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Mata pelajaran aqidah akhlak adalah salah satu bagian dari pendidikan agama islam yang digunakan sebagai wahan pemberian pengetahuan, bimbingan dan pengembangan watak siswa agar dapat memahami, meyakini, dan menghayati kebenaran ajaran agama islam, serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.²²

c. Sumber Sumber Aqidah Akhlak

Dasar aqidah akhlak adalah ajaran Islam itu sendiri yang merupakan sumber-sumber hukum dalam Islam yaitu Al Qur'an dan Al Hadits. Apa saja yang disampaikan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an dan dari Rasulullah SAW wajib diimani (diyakini dan diamalkan).²³

1. Al-Qur'an

Al-Qur'an merupakan dasar pokok aqidah yang paling utama. Al-Qur'an merupakan sumber dari segala sumber pedoman atau aturan. Al-quran adalah sumber pedoman yang paling sempurna, didalamnya dijelaskan tentang segala sesuatu yang ada di alam semesta ini., dari yang tampak (jelas) hingga yang tersembunyi (ghaib). sedangkan dasar aqidah harus diimani oleh setiap umat islam.

Al-Qur'an merupakan lafadz dan maknanya dari allah dan disampaikan kepada nabi Muhammad SAW melalui malaikat jibril melalui dengan jalan wahyu.

Al-Qur'an mulia adalah sumber pertama seluruh kandungan syari'at Islam dan akidah akhlak, biak yang bersifat pokok maupun cabang.

²² Team Guru Inti, *Penyesuaian Materi Kurikulum 1994 Berdasarkan Sistem Semester*, (Kantor Wilayah Departement Agama Provinsi Jawa Tengah,2002), 8.

²³Tim Penyusun Aqidah Akhalak, *Aqidah Akhlak untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VII*, hlm. 4

Semua bersumber syari'at Islam yang lain adalah sumber yang sepenuhnya menunjuk kepada al-Qur'an.²⁴

2. As-Sunnah

Al-hadist atau sunah merupakan sumber hukum yang kedua setelah al-qur'an, hadist mempunyai fungsi pedoman yang menjelaskan masalah-masalah yang ditetapkan alqur'an, yang masih bersifat umum.

As-Sunnah secara bahasa berarti thariqah yaitu jalan, dan dalam hubungan dengan Rasulullah SAW.

d. Tujuan mempelajari akidah akhlak

Tujuan pembelajaran akidah akhlak secara umum merupakan salah satu bidang studi dalam pendidikan agama Islam. Maka tujuan umum pendidikan akidah akhlak sesuai dengan tujuan umum pendidikan agama Islam. Menurut Abdurrahman Saleh Abdullah, tujuan umum pendidikan agama Islam adalah membentuk kepribadian sebagai khalifah Allah atau sekurang-kurangnya mempersiapkan peserta didik ke jalan yang mengacu pada tujuan akhir manusia. Tujuan utama khalifah Allah adalah beriman kepada Allah dan tunduk patuh secara total kepada-Nya.

Sedangkan tujuan pembelajaran akidah akhlak secara khusus adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik, Menghindarkan manusia dari kemusyrikan, Membimbing akal pikiran agar tidak tersesat. Selain tujuan-tujuan tersebut, kami juga menulis tujuan pembelajaran akidah akhlak ini, secara khusus di tingkat Madrasah Tsanawiyah yaitu sebagai berikut:

²⁴ Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlak*, 142.

1. Untuk menanamkan dan meningkatkan keimanan peserta didik serta meningkatkan kesadaran untuk berakhlak mulia.
 2. Memberikan pengetahuan, penghayatan dan keyakinan kepada peserta didik akan hal-hal yang harus di imani, sehingga tercermin dalam sikap dan tingkah laku.
 3. Memberikan pengetahuan, penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk.
 4. Peserta didik memperoleh bekal tentang Aqidah Akhlak untuk melanjutkan pelajaran ke jenjang pendidikan menengah.²⁵
- e. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akidah Akhlak
- Adapun ruang lingkup materi pembelajaran akidah akhlak di MTs pada semester ganjil adalah:
1. Iman Kepada Kitab-Kitab Allah, meliputi: pengertian beriman kepada kitab-kitab Allah. Nama kitab-kitab Allah dan para rasul atau nabi yang menerimanya dan fungsi di turunkannya Al-Qur'an, sikap dan perilaku yang mencerminkan orang yang beriman kepada kitab-kitab Allah. Dengan kompetensi dasar sebagai berikut:
 - a) Meyakini adanya dan kebenaran kitab-kitab Allah Swt.
 - b) Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada kitab Allah Swt.
 - c) Memahami hakikat beriman kepada kitab-kitab Allah Swt.
 - d) Menyajikan data dari berbagai sumber tentang kebenaran kitab-kitab Allah Swt.

²⁵ Eva Sofawati, "*Hubungan Pembelajaran Aqidah Akhlak Dengan Akhlak Siswa MTS Fatahillah Buncit Raya Kalibata Pulo*", Diakses Pada Tgl. 04 Juli 2019, Pukul 15.14 WIB, [Http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/13932/1/EVA%20SOFAWATIFITK.Pdf](http://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Bitstream/123456789/13932/1/EVA%20SOFAWATIFITK.Pdf)

2. Akhlak terpuji pada diri sendiri, meliputi: Tawakkal, Ikhtiar, Sabar, Syukur, Qana'ah. Dengan kompetensi dasar:
 - a) Menghayati nilai tawakal, ikhtiar, sabar, syukur dan qanaa'ah sesuai perintah syariat
 - b) Berperilaku tawakal, ikhtiar, sabar, syukur dan qana'ah sesuai perintah syariat
 - c) Memahami pengertian, contoh dan dampak positif sifat tawakal, ikhtiar, sabar, syukur dan qanaa'ah.
 - d) Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (tawakal, ikhtiar, sabar, syukur dan qana'ah)
3. Akhlak tercela kepada diri sendiri, meliputi: Ananiah, Putus Asa, Ghabab, Tamak. Dengan kompetensi dasar sebagai berikut:
 - a) Menolak perilaku ananiah, putus asa, gadhab, dan tamak.
 - b) Membiasakan diri menghindari perilaku ananiah, putus asa, gadhab, dan tamak
 - c) Memahami pengertian, contoh, dan dampak negatif sifat ananiah, putus asa, gadhab, dan tamak.
 - d) Mensimulasikan akibat buruk akhlak tercela ananiah, putus asa, gadhab, dan tamak dalam kehidupan sehari-hari.
4. Adab kepada orang tua dan guru, meliputi: Adab kepada orang tua dan Adab kepada guru. Dengan kompetensi dasar sebagai berikut:
 - a) Menghayati adab yang baik kepada kepada orang tua dan guru.
 - b) Terbiasa beradab yang baik kepada kepada orang tua dan guru.
 - c) Memahami adab kepada kepada orang tua dan guru.
 - d) Mensimulasikan adab kepada orang tua dan guru.

5. Kisah keteladanan nabi yunus AS dan nabi ayub AS. Dengan kompetensi dasar sebagai berikut:
 - a) Menghayati kisah keteladanan Nabi Yunus as. dan Nabi Ayyub as.
 - b) Terbiasa meneladani kisah keteladanan Nabi Yunus as. dan Nabi Ayyub as.
 - c) Menganalisis kisah keteladanan Nabi Yunus as. dan Nabi Ayyub as.
 - d) Menceritakan kisah keteladanan Nabi Yunus as. dan Nabi Ayyub as

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum menyelesaikan penelitian ini, penelitian disini mengambil beberapa hasil penelitian sebagai bahan acuan, kajian, dan pertimbangan untuk penelitian. Jadi di sini peneliti mengambil beberapa contoh penelitian terdahulu yang membahas tentang internalisasi pembelajaran akhlak dan akhlakul karimah. Berikut adalah contoh penelitian terdahulu yang diambil sebagai bahan kajian peneliti:

1. Skripsi karya Faridah, mahasiswi UIN alaudin Makassar dengan judul *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Mts DDI Kulo Kabupaten Sidrap*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas VIII di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap. Dengan rata-rata hasil belajar aqidah akhlak pada kelas kontrol dengan metode konvensional adalah 81,18. Sedangkan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas eksperimen dengan metode role playing adalah 84,41. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil terhitung 1,6770 dan ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,6723 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$.²⁶

²⁶ Farida, “*pengaruh metode role playing terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik mts ddi kulo kabupaten sidrap*” (Makassar : Fakultas Tarbiyah UIN Makassar)

Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran dan hasil belajar siswa, adapun perbedaannya adalah berbeda kota penelitian dan hasil belajar siswa.

2. Skripsi karya Ika Rohmati, mahasiswi IAIN Tulungagung dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Menggunakan Model Numbered Head Together (NHT) Pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014*” dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Numbered Head Together (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada tes akhir siklus I adalah 72,83 (56,67%) yang berada pada kriteria baik, sedangkan pada tes akhir siklus II adalah 89,17 (93,33%) dan berada pada kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 16,34. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan model Numbered Head Together (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak materi beriman kepada rasul-rasul Allah siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung tahun ajaran 2013/2014.²⁷

Adapun persamaan dengan peneliti ini adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dan adapun perbedaannya adalah beda dalam metode pembelajaran.

3. Hasil penelitian Tien Kartini, Jurnal Pendidikan Dasar, Nomer 8 – Oktober 2008. Yang berjudul “*penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan minat belajar*

²⁷ Ika Rohmati, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Menggunakan Model Numbered Head Together (NHT) Pada Siswa Kelas IV di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014*” (Tulungagung : Fakultas Tarbiyah IAIN Tulungagung, 2014)

siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.²⁸

Adapun persamaan dari peneliti ini adalah sama-sama meneliti tentang metode dan perbedaannya adalah beda dalam hasil belajar.

4. Hasil penelitian Dedy Juliandri Panjaitan, Jurnal *Matematics Paedagogic*, Vol I. No. 1, September 2016, hlm. 83 – 90. Yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Langsung". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Hasil pelaksanaan siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran langsung diperoleh tingkat ketuntasan 70 % sedangkan pelaksanaan siklus II dengan menerapkan CTL dengan metode pemberian tugas diperoleh tingkat ketuntasan klasikal 87,5 %. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa berlangsung dengan baik dengan penerapan metode pembelajaran Langsung Didalam Pembelajaran.²⁹

²⁸Tien Kartini, "penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung". Jurnal Pendidikan Dasar, Nomer 8 – Oktober 2008. <https://mafiadoc.com/penggunaan-metode-role-playing-untuk-meningkatkan-minat-siswa> 59835d551723ddf056a7da5e.html

²⁹ Dedy Juliandri Panjaitan, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran Langsung", Jurnal *Matematics*

Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama dalam hasil belajar siswa dan adapun perbedaannya adalah beda dalam metode pelaksanaan.

C. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Semakin tepat memilih model pembelajaran, maka semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan siswa, kebutuhan siswa, materi pelajaran, serta sumber belajar yang tersedia.

Penggunaan metode yang relevan dengan pelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran. Sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal. Pemilihan metode ini harus benar-benar disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar peserta didik dapat melaksanakannya. Dengan demikian, pendidik harus mampu mencari cara untuk menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif, diantaranya adalah metode *role playing*. Metode *role playing* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode ini menarik dan dapat diterapkan di beberapa mata pelajaran. Metode ini digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif. Metode *role playing* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan keterampilan spesifiknya di depan kelas melalui demonstrasi. Metode *role playing* digunakan untuk memberikan pemahaman

Paedagogic, Vol I. No. 1, September 2016, hlm. 83 – 90.
<http://jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/158>

dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkannya.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

