

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam rangka upaya pendewasaan melalui pengajaran dan pelatihan, kata Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dari pendapat KBBI tersebut bahwa pendidikan ialah usaha penanaman sikap dan tata laku seseorang dimana dalam proses pendewasaannya dapat mempunyai sikap dan perilaku baik dan sopan santun. Karena jika seseorang berpendidikan, maka akan timbul sikap dan perilaku yang sangat baik. Semua proses tersebut dilakukan dengan upaya pengajaran dan pelatihan.

Pentingnya pendidikan bukan hanya tentang kepentingan pribadi saja, tetapi pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap lingkungan keluarga dan masyarakat. Karena kunci utama kesuksesan itu adalah pendidikan. Pendidikan bisa dilakukan dimana saja. Jalur pendidikan adalah jalur pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang diselenggarakan di sekolah, yaitu Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, dan sampai pada perguruan tinggi. Pendidikan informal adalah pendidikan yang berlangsung hanya di rumah atau masyarakat.

Pendidikan pun tidak hanya ditanamkan di sekolah, tetapi dalam keluarga juga pendidikan harus diterapkan, seperti hal sederhana mencontohkan anak-anaknya berbicara dengan sopan, menghormati orang yang lebih dewasa dan menyayangi adik atau sesamanya, mengajarkan wajibnya melaksanakan sholat lima waktu, mengajarkan mengaji membaca Al-Qur'an dan menerapkan do'a-do'a agar anak terbiasa, dan masih banyak lagi. Di lingkungan masyarakat pun pendidikan tidak kalah penting, seperti saling menghargai teman, gotong royong dan lain sebagainya.

Dengan ditanamkannya pendidikan di jalur formal maupun informal, tentunya akan tertanam sikap dan akhlak mulia. Setiap orang pasti memiliki

akidah atau kepercayaan dan keyakinan. Belum lengkap apabila akidah tidak disandingkan dengan akhlak. Karena akhlak sangatlah penting bagi kehidupan manusia, pentingnya akidah akhlak tidak hanya bagi individu atau pribadi manusia, tetapi berarti juga bagi kehidupan keluarga, masyarakat, atau bahkan bagi kehidupan berbangsa. Akhlak merupakan ciri atau mutiara hidup yang membedakan hewan dengan manusia. Oleh karena itu penanaman akhlak mulia terhadap seseorang itu sangatlah penting. Akhlak harus ditanamkan dari mulai usia dini sampai dewasa. Karena tertanamnya akhlak setiap orang menjadi tanggung jawab keluarga sebagai yang utama dan pendidikan di sekolah sebagai tambah atau penguat penanaman akhlak tersebut.

Penanaman akhlak yang baik bagi siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak ini sangatlah sulit untuk ditanamkan. Karena setiap siswa pasti memiliki akhlak yang berbeda-beda. Apalagi dimasa pandemi ini yang membuat pembelajaran menjadi serba harus *online* (daring), membuat siswa kesulitan dalam memahami setiap materi yang di sampaikan pendidik. Salah satunya mata pelajaran akidah akhlak ini seharusnya disertai dengan praktek atau mencontohkan akhlak-akhlak yang baik kepada siswa.

Kemudian, apabila dalam lingkungan keluarga sudah tertanam akhlak yang baik, maka seseorang itu pun akan memiliki akhlak yang baik pula, begitupun sebaliknya apabila dalam lingkungan keluarganya tidak menanamkan akhlak yang baik, maka seseorang itu pun tidak akan memiliki akhlak yang baik. Oleh sebab itu, masih banyak siswa yang berakhlak kurang baik, maka pasti sangatlah sulit untuk mempelajari akhlak mulia dan memahami aqidah akhlak, apalagi menanamkan atau menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Pendidikan akidah akhlak merupakan upaya dalam menyiapkan siswa untuk lebih mengimani, mengenal, memahami Allah SWT dan melaksanakannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits. Karena penanaman akhlak baik/mulia bagi setiap siswa sangatlah penting, baik buruknya akhlak setiap siswa menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran akidah akhlak.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam melaksanakan proses/langkah-langkah suatu pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang paling dasar yang memerlukan persiapan matang dalam pelaksanaannya, jika persiapan tersebut telah dipersiapkan dengan sebaik mungkin, dan sudah siap untuk diterapkan dengan baik maka pembelajaran tersebut bisa dikatakan sudah memenuhi sebuah tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Pembelajaran dalam akidah akhlak proses pembelajarannya fokus pada mengenai, mengenal, memahi, menghayati, serta mengimani keberadaan Allah SWT. dan dalam pembelajaran akidah akhlak siswa dapat mempelajari akhlak terpuji ataupun bisa mengetahui akhlak-akhlak tercela yang harus dijauhi atau tidak patut untuk dicontoh. Oleh karena itu, pendidik harus bisa menempatkan metode/model pembelajaran apa yang bisa diterapkan kepada siswa, agar siswa dapat mengenal, menghayati, tentunya dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dan bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Afaf Wafiqoh Nusaibah, 2021).

Pendidikan bahwasannya merupakan langkah-langkah yang sangat mendasar, yaitu membentuk manusia yang utuh dengan akhlak sebagai suatu indikator utama, generasi bangsa dengan karakter akhlak mulia merupakan salah satu bentuk yang diharapkan dari proses pelaksanaan pendidikan nasional. Hal tersebut tertulis dalam UU No. 20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan membentuk kemampuan dan akhlak/karakter peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. berakhlak mulia, sehat, berilmu, pintar, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Maka dari itu sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional pada mata pelajaran akidah akhlak yang didalamnya terdapat nilai-nilai akhlak yakni untuk membentuk kemampuan dan akhlak serta untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. berakhlak mulia, maka nilai-nilai tersebut harus ditanamkan di MTs

Al-Islam Pasir Salam dan merupakan suatu yang sangatlah penting sebagai usaha mencegah dari kenakalan remaja yang pada saat ini akhlak remaja bisa dikatakan sangat miris. Karena dalam pelajaran akidah akhlak siswa di MTs Al-Islam Pasir Salam diajarkan untuk memiliki akhlak yang mulia. Bukan hanya akhlak mulia saja yang ditanamkan, akan tetapi pemahaman siswa terhadap pelajaran akidah akhlak harus lebih ditekankan, karena apabila siswa sudah paham dengan nilai-nilai akhlak atau materi yang terdapat dalam pelajaran akidah akhlak, otomatis akhlak yang baik akan tertanam dalam diri siswa. Sebagai seorang guru diharapkan bisa mengajarkan akhlak kepada siswanya agar mereka memiliki akhlak yang mulia tentunya sesuai dengan keyakinan agama serta dapat meningkatkan pemahamannya (Rusydi, 2018).

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran yang efektif. Bermain peran (*role playing*) juga bisa menerapkan pembelajaran dengan cara menugaskan siswa untuk melakukan dramatisasi dan pengembangan imajinasi dengan memerankan sebuah cerita yang sudah mereka buat sendiri. Model ini bisa membuat siswa mempelajari sosial nilai-nilai yang baik dan bisa menjadi cerminan bagi kehidupan sehari-harinya.

Pemahaman siswa di MTs Al-Islam Pasir Salam terhadap materi pembelajaran, diharapkan minimal siswa dapat memahami pembelajaran materi dengan baik dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Apabila pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat (khususnya di mata pelajaran akidah akhlak ini), otomatis siswa setiap mengikuti PTS (penilaian tengah semester) ataupun PAS (penilaian akhir semester) akan menghasilkan atau mendapatkan nilai yang memuaskan. Oleh karena itu, setelah siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik, siswa akan lebih mudah/bisa menjawab setiap soal atau pertanyaan-pertanyaan selama penilaian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung, ditemukan suatu keadaan yang cukup menarik. perhatian berkaitan dengan pemahaman siswa khususnya terhadap mata pelajaran akidah akhlak. Sebagian siswa ada yang mudah memahami materi pembelajaran (akidah akhlak) sehingga setiap latihan soal siswa tersebut merasa

sangat mudah untuk menjawab setiap pertanyaan. Namun masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran, sehingga setiap diberikan latihan soal siswa tersebut kesulitan untuk menjawab yang pada akhirnya siswa menjawab dengan apa adanya, kadang pula siswa menjawab dengan mengarang bebas.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 04 Oktober – 30 November 2021, pembelajaran akidah akhlak di MTs Al-Islam Pasir Salam, terdapat masalah dan dapat disimpulkan bahwa: (1) pemahaman siswa terhadap pelajaran akidah akhlak sangatlah minim, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian tengah semester (PTS) ataupun setiap penilaian akhir semester (PAS) pada tahun ajaran baru siswa selalu mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), (2) pengaplikasiannya dalam pelajaran akidah akhlak juga membuat siswa kurang mengerti terhadap materi pembelajaran, hal ini disebabkan karena kurang mengkolaborasikan dalam penggunaan metode pembelajaran, atau penggunaan metode pembelajaran kurang variatif dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dengan alasan-alasan sebagaimana yang dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, apakah penerapan menggunakan model tersebut dapat membentuk moral siswa dengan baik, dan apakah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akidah akhlak dapat meningkat.

Oleh karena itu, setelah mengetahui permasalahan yang telah disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana cara agar seluruh siswa atau sebagian besar dapat memahami materi pembelajaran dengan baik khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak, dan penulis mencoba menggunakan model pembelajaran yang berbeda dengan yang digunakan guru mata pelajaran akidah akhlak tersebut. Yaitu penulis memilih untuk menggunakan model pembelajaran *role playing*, karena dengan suatu permainan/penampilan siswa akan lebih senang dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran, dikarenakan model pembelajaran ini menuntut keaktifan siswa untuk terjun langsung selama proses pembelajaran dengan memerankan suatu cerita atau masalah-masalah yang ada dimasyarakat sekitar. Dengan pemeranan tersebut siswa diharapkan dapat

memahami materi pembelajaran dengan baik. Karena biasanya dengan siswa melakukan hal-hal tersebut sendiri (dapat merasakannya langsung) siswa akan lebih mudah menyerap/memahami materi pembelajaran. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pemahaman siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hasil setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman pelajaran akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pemahaman siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung.
2. Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung.
3. Hasil setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman pelajaran akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, serta dapat dijadikan wawasan ataupun pedoman bagi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian sejenis kedepannya, khususnya bagi aktivitas siswa dalam mempelajari mata pelajaran akidah akhlak supaya siswa bisa memiliki akhlak yang mulia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dengan penerapan pembelajaran bermain peran, siswa dapat mendapatkan suasana belajar baru yang lebih tepat dan menyenangkan, tentunya mudah untuk menyerap atau memahami materi, dan mampu menerapkan peran yang baik dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan memanfaatkan model pembelajaran baru ini, diharapkan kejenuhan siswa akan berkurang selama proses pembelajaran yang biasanya selalu sama, juga dapat meningkatkan pemahaman dalam memahami materi yang disampaikan pendidik, dapat membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih semangat, dan yang paling utama agar siswa senantiasa berakhlak mulia ketika berinteraksi dengan guru, teman, dan masyarakat dilingkungannya.

b. Bagi pendidik

Sebagai kajian atau informasi untuk menggali konsep tentang model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran akidah akhlak dalam rangka membentuk akhlak mulia, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dan juga memperluas wawasan pengetahuan pendidik tentang model pembelajaran *role playing*.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan atau masukkan sebagai bahan pertimbangan, dan dapat memberikan pengalaman atau contoh pada guru-guru lain untuk menerapkan pembelajaran model atau inovasi dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Merupakan pengalaman dan wawasan baru yang dilakukan atau dipraktikkan secara langsung tentang penerapan model pembelajaran *role playing* di sekolah ini. Dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana pengaruh dan penggunaan model pembelajaran *role playing* tentunya sebagai salah satu metode dalam pembelajaran akidah akhlak.

E. Kerangka Berpikir

“A model is an abstraction of reality; a simplified representation of some real-world phenomena”, menurut Robins. Model merupakan abstraksi realitas; yang di sederhanakan dari beberapa fenomena yang ada dalam dunia nyata (Robins Stephen P, 1996).

Model adalah suatu rencana atau rancangan yang dibuat secara khusus dengan menggunakan sistematis langkah-langkah dan mudah dipahami siswa serta bertujuan untuk digunakan dalam kegiatan tertentu. Model sering di sebut juga desain yang dibuat dengan sedemikian rupa untuk kemudian dipakai atau dilaksanakan dan diterapkan. Dapat disimpulkan bahwa model adalah sesuatu yang dihasilkan dan menunjukkan adanya hasil pola berpikir.

Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dan siswa yang terjadi secara langsung disuatu kelas dengan cara tatap muka, dan juga interaksi tersebut bisa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran secara tidak langsung, atau zaman sekarang ini bisa kita sebut dengan pembelajaran Daring (dalam jaringan).

Pembelajaran adalah suatu tindakan yang disiapkan untuk mendorong proses belajar siswa, dengan mempertimbangkan peristiwa-peristiwa eksternal yang berkontribusi terhadap susunan peristiwa-peristiwa internal yang berlangsung di lingkungan siswa (Winkel, 1991).

Model pembelajaran berkaitan dengan gaya mengajar pendidik dan gaya belajar siswa. Menurut Trianto (2011, hal 29), menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang dibuat khusus untuk membantu proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang tersusun dengan baik yang disampaikan dan

diterapkan kegiatan bertahap dengan pola, yakni sedikit demi sedikit agar mudah dipahami oleh siswa.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau konsep yang dapat dilakukan untuk membentuk kurikulum atau (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat dan menyiapkan pembelajaran bahan-bahan, dan membimbing keberlangsungan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, dapat diartikan bahwa guru boleh bebas memilih model pembelajaran apa yang akan dipakai dan tentunya tetap efisien dan sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan (Rusman, 2013).

Menurut Zubaedi model pembelajaran akan diartikan juga sebagai salah satu pola yang dimiliki untuk membantu penyusunan kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan tentunya membantu guru mendapatkan petunjuk dikelas. Suptijono dalam Zubaedi menjelaskan, model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman petunjuk selama evaluasi pembelajaran dikelas, atau bisa disebut juga sebagai tutorial pembelajaran (Zubaedi, 2012).

Menurut bahasa akhlak berasal dari kata “akhlaqa” mengacu pada arti budi pekerti, tingkah laku ataupun tabiat. Sedangkan menurut istilah akhlak adalah suatu sifat yang melekat dalam diri dan menjadi kebiasaan atau disebut juga dengan kepribadian, dan karena itulah membentuk/melahirkan tingkah laku yang otomatis, sederhana, tanpa memerlukan peninjauan (Adjat Sudrajat, 2008).

Bermain peran (*role Playing*) adalah bersandiwara sesuai dengan keikutsertaan yang sudah ditentukan sebelumnya untuk tujuan-tujuan tertentu dan untuk mengembangkan kembali keadaan bersejarah (Wahab Abdul Aziz, 2008). Bermain peran adalah mendramakan atau memerankan cara bersikap orang-orang tersebut dalam keadaan yang membedakan kontribusi masing-masing dalam suatu perkumpulan atau penduduk di lingkungan masyarakat (Hadari Nawawi, 1993: 295).

Dari uraian diatas bisa disimpulkan model *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang menugaskan siswa bersandiwara atau memerankan salah satu orang atau lebih yang sesuai dengan materi atau peristiwa yang telah

diceritakan dalam bentuk cerita sesederhana mungkin yang telah dirancang oleh guru maupun bersama. Upaya yang di perlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa bergantung pada pendidiknya. Bagaimana upaya pendidik untuk lebih mengikut sertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar hasil belajar siswa tidak rendah dalam mempelajari mata pelajaran akidah akhlak.

Pada halnya dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan atau gejala-gejala dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Antara lain gejala-gejala tersebut:

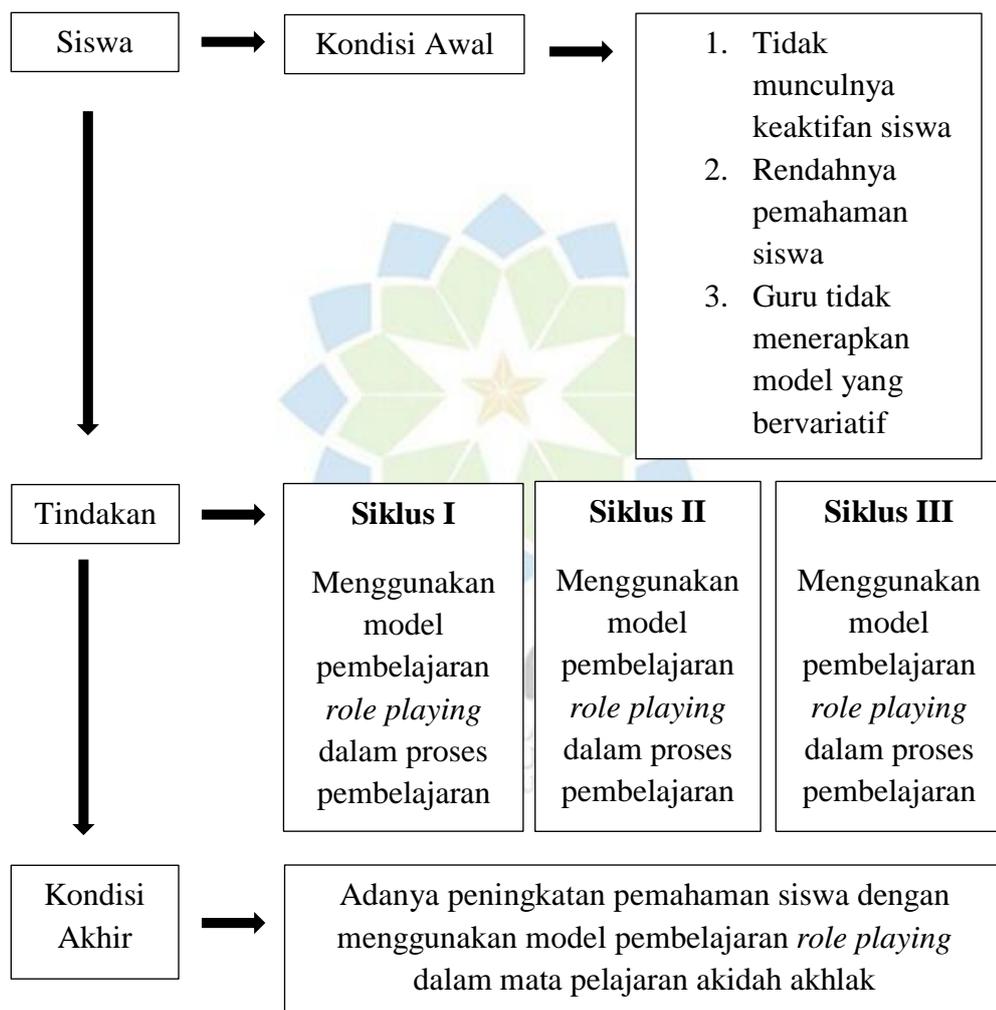
- a. Siswa dalam pembelajaran kurang menyimak penjelasan yang di sampaikan pendidik
- b. Selama pembelajaran berlangsung, siswa merasa kurang perhatian dan bosan
- c. Dalam proses siswa mengikuti pembelajaran kurangnya aktivitas, karena pendidik kurang mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran (*teacher center*)
- d. Minat dan motivasi siswa kurang dalam proses pembelajaran.

Pemicu terjadinya permasalahan atau gejala-gejala yang telah disebutkan di atas, di karenakan model pembelajaran yang dipilih dan digunakan pendidik kurang variatif, atau kurang menarik perhatian siswa. Lebih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran, tidak menumbuhkan motivasi dan minat siswa, akibatnya dipengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak. Hasil belajar siswa perlu untuk mengatasi masalah rendahnya pembelajaran harus diterapkan suatu tindakan pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran paling inovatif yang dapat diterapkan adalah model bermain peran, dimana siswa belajar dengan memerankan perannya pada suatu permasalahan yang mendasarkan pada masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan manusia.

Beberapa siswa diberikan kesempatan dalam pembelajaran menggunakan model bermain peran (*role playing*) untuk memerankan atau mengekspresikan dalam suatu tokoh yang diperankan, dan tugas siswa yang lain memperhatikan jalannya pertunjukan. Dan dipertengahan pertunjukan, di berhentikan atau di cut

sejenak supaya siswa saling menyampaikan pendapat serta kritik terhadap materi pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*), diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi serta dapat meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran akidah akhlak.

Berdasarkan paparan di atas, penulis gambarkan dalam skema sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang sedang diteliti yang harus di uji kebenarannya. Nasir (1990) menyatakan bahwa hipotesis tertata berdasarkan teori, maka isinya tersebut belum tentu selalu mutlak benar. Margono (1997:80), menyatakan pernyataan

yang serupa seperti yang telah disampaikan diatas bahwa “Hipotesis merupakan suatu yang jawabannya memungkinkan dari masalah yang telah diajukan, dan ini merupakan perkiraan dari si peneliti yang realistis dihasilkan dari teori yang telah ada.” Selain itu, Sugiono (1994:39) juga menyatakan bahwa, “Hipotesis ialah jawaban yang belum dicoba, karena belum berdasarkan pada fakta-fakta yang berdasarkan bukti/pengalaman.”

Hipotesis: Terdapat hasil penerapan model pembelajaran *role playing* dalam penguatan pemahaman mata pelajaran akidah akhlak. Diduga pemahaman siswa dengan adanya penerapan model pembelajaran *role playing* lebih kuat dalam mata pelajaran akidah akhlak. Hal ini terbukti dengan banyaknya siswa dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa ringkasan hasil penelitian relevan sebelumnya yang serupa dan merupakan kasus/studi yang pernah dilakukan yang digunakan oleh penulis sebagai bahan acuan, dan bertujuan agar tidak terjadi plagiasi atau persamaan dalam melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Shodiq Anshori (2016) “*Pemahaman Konsep Jual Beli dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing*”. Latar belakang penelitian ini untuk menjelaskan materi yang membahas jual beli pada kelas III SD, karena dengan menggunakan metode bermain peran bisa membuat siswa senang dikarenakan bermain sambil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendidik menggunakan media atau alat peraga berupa gambar (misalnya, menunjukkan gambar yang sedang berkegiatan jual beli di pasar, swalayan ataupun dikoperasi sekolah) untuk penyampaian materi melalui metode *role playing*. Untuk observasi, peneliti menggunakan percobaan dengan siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi tersebut, hasil belajar siswa meningkat, dan seluruh siswa mendapat nilai yang cukup memuaskan. Hal ini disebabkan, karena pendidik menggunakan media pembelajaran yang bisa membuat perhatian siswa tertarik. Dibuktikan siswa pun lebih tertarik dan termotivasi kepada pembelajaran menggunakan media yang pendidik gunakan. Dengan bukti seluruh siswa mendapatkan nilai lebih

tinggi di atas KKM. Yang menjadi perbedaan dengan penelitian penulis, bahwa dalam penelitian ini metode yang digunakan yakni menggunakan alat atau media peraga gambar dalam menyampaikan materi melalui metode *role playing*. Persamaannya menggunakan percobaan siklus I dan II, dan juga mengharapkan atau bertujuan agar setiap siswa mendapatkan nilai di atas rata-rata.

2. Fransiska (2018) “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil siswa belajar kelas IV pada pembelajaran tematik melalui pengembangan model pembelajaran bermain peran. Pada penelitian ini jenis yang digunakan yaitu penelitian tindakan mengadopsi model Stringer dengan pelaksanaan tahap *look* (melihat), *think* (berpikir), dan *act* (bertindak). Pengumpulan data dilakukan dengan menilai sikap (observasi), pengetahuan (tes), dan keterampilan melalui penilaian (penilaian kinerja). Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yakni membandingkan keadaan awal sebelum dilakukan tindakan dengan keadaan akhir atau hasil tindakan. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan hasil belajar pada ranah keterampilan, pengetahuan, serta sikap. Kesimpulannya penerapan model pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Yang menjadikan perbedaannya dengan penelitian penulis bahwa pada penelitian ini yang lebih ditekankan atau diteliti yakni hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian penulis pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akidah akhlak yang lebih ditekankan. Persamaannya analisis data yang dilakukan yaitu membandingkan keadaan awal sebelum tindakan dan keadaan akhir atau hasil setelah tindakan.
3. Sri Bulan Purnamasari (2016) “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tentang Penjajahan Jepang di Indonesia.*” Hasil observasi yang telah dilakukan melihat pada daftar nilai harapan dalam pembelajaran IPS terlihat hanya separuh siswa yang sampai

pada nilai KKM yang telah ditetapkan yakni 6.00 dan siswa yang sampai pada nilai KKM hanya 9 siswa dari 30 siswa, ini bisa terjadi karena minimnya pemahaman konsep dari apa yang telah dipelajari siswa. Dalam penelitian ini penulis membuat RPP dan silabus terlebih dahulu secara sistematis dan lengkap. Pada penelitian ini penulis menggunakan siklus I dan siklus II. Dan hasil dari siklus akhir/II termasuk kategori Sangat Baik. Mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini hasil belajar dari nilai proses dan nilai tes tertulis . Berdasarkan apa yang telah dipaparkan, terbukti bahwa Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam materi Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia terbukti meningkat. Yang menjadi persamaan dengan penelitian penulis bahwa dalam penelitian ini menyusun silabus dan RPP terlebih dahulu, dan penilaiannya melalui proses tes tertulis.

4. Afaf Wafiqah Nusaibah, dkk (2021) “*Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial*”. Penelitian artikel ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dan dalam artikel ini penelitiannya menggunakan jenis studi kepustakaan atau disebut metode penelitian *library research*. Yang didapatkan dalam penelitian ini yakni dilihat dari proses pembelajaran pendidik dan peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *role playing*, terlihat dari keaktifan tingkat siswa berkembang begitu pesat, tingkat keaktifannya dapat dilihat dari antusias siswa dalam berdiskusi dengan kelompoknya memahami salah satu materi pembelajaran. Hal tersebut bisa berbeda yakni saat pendidik dan siswa belum membiasakan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Dalam artikel ini, peneliti memakai metode PTK dengan menerapkan melalui II siklus. Jadi dapat disimpulkan penerapan metode *role playing* ini dalam proses pembelajaran akidah akhlak dengan materi pembelajaran akhlak terpuji sangat bisa dikatakan efektif. Jelas dalam proses persamaannya terbukti ada peningkatan pemahaman siswa dan dibuktikan melalui berbagai pemberian latihan soal-soal. Persamaannya yaitu menggunakan metode *role playing* pada

mata pelajaran akidah akhlak, melalui siklus I dan II. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

5. Tuti Prihatin (2021), “*Hubungan Penerapan Model Role Playing dan Perilaku Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya*”. Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya penulis melakukan penelitian sebanyak 2 kali, hasilnya dapat dilihat pada bulan September-Oktober yang terlihat pada selisih sebelum dilakukan penelitian dan sesudah dilakukan penelitian. Pada perilaku siswa nilai rata-rata sebelum tindakan sebesar 89,95 dan sesudah tindakan sebesar 94,87 yang terjadi peningkatannya adalah sebesar 4,92. Perilaku siswa pada pembelajaran akidah akhlak pada kelas percobaan dengan menggunakan metode bermain peran memiliki nilai rata-rata 94,87 berada pada kategori sangat tinggi adapun siswa yang belajar di kelas yang terkontrol yang tidak memakai pembelajaran bermain peran mendapat nilai rata-rata 93,13 dan juga dikatakan termasuk kategori sangat tinggi. Pada analisis hipotesis dapat ditunjukkan bahwa tidak terdapat selisih yang begitu signifikan antara perilaku siswa melalui metode bermain peran dengan yang tidak menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama persis menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak, dan juga siswa yang diteliti/dieksperimen sama, yaitu pada siswa kelas VIII MTs/SMP. Perbedaannya penelitian ini memakai penelitian korelasi, sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian tindakan kelas.