

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
AQIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH YASPURI KOTA MALANG**

SKRIPSI

Oleh :
Rara Yuniar Fadhila
10140088



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

September , 2014

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
AQIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH YASPURI KOTA MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I)*

Oleh :

**Rara Yuniar Fadhila
10140088**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

September , 2014

HALAMAN PERSETUJUAN
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN
AQIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH YASPURI KOTA MALANG

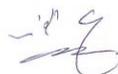
Oleh:

Rara Yuniar Fadhila

Nim. 10140088

Telah Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing :



Abdul Ghafur, M. Ag
Nip.19730415 200501 1 004

Pada Tanggal 22 September 2014

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



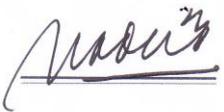
Dr. Muhammad Walid, M.A
Nip. 19730823 200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
AQIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH YASPURI KOTA MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Rara Yuniar Fadhila (10140088)
Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 September 2014 dan
telah
dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang Dr. Hj. Sulalah, M.Ag NIP. 196511121994032002	
Sekretaris Sidang Abdul Ghofur, M.Ag NIP.197304152005011004	
Pembimbing Abdul Ghofur, M.Ag NIP.197304152005011004	
Penguji Utama Drs. H. .Moh. Padil, M.PdI NP.196512051994031003	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang



Drs. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

Persembahan

*Teriring do'a rasa syukur kepada Allah SWT yang teramat dalam,
kupersembahkan karya ini kepada:*

*Ibunda dan kakak, tercinta, yang selalu sabar memberi pengarahan,
pengorbanan yang tiada ternilai, kasih sayang yang tulus serta do'a yang
terucap setiap hari memberikan motivasi ananda melihat kehidupan yang lebih
nyata, tidak lagi melamun sedih, bangkit dari ketidakberdayaan melawan
perasaan yang selalu galau dan menjadi orang yang engkau harapkan. Beliau-
beliaulah motivasi dan semangatku di saat aku pesimis menatap dan
menghadapi masa depan.*

*Terima kasih atas segala yang telah diberikan Untuk guru-guru, MI Yaspuri
beliau-beliau insya Allah tidak akan aku lupakan dan semoga mendapat
balasan/ pahala dari Allah SWT.*

*Teman Saya Mas Udin Muh Jinan yang selalu tersenyum dan mendengar keluh
kesahku, yang sabar menjaga dan menemani sehingga aku lebih semangat
menyelesaikan Skripsi.*

Terima kasih untuk semua yang diberikan

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا
لَمْ يَعْلَمَ ﴿٥﴾

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Abdul Ghofur, M. Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Rara Yuniar Fadhila Malang, 22 September 2014

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rara Yuniar Fadhila
Nim : 10140088
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran
Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam
meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Madrasah
Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Abdul Ghafur, M. Ag
NIP.19730415 200501 1 004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rara Yuniar Fadhila

Nim : 10140088

Fak/Jur. : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Perenapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah
Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa Kelas IV MI Yaspuri Kota Malang**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis itu diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan sebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa intervensi dari pihak manapun.

Malang, 22 September 2014

Yang menyatakan



Rara Yuniar Fadhila

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Yaspuri Kota Malang.

Shalawat serta salam tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW., yang telah membimbing ummatnya ke jalan yang benar yakni Dinnul Islam.

Penulis menyadari bahwa baik dalam perjalanan studi maupun dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa syukur dan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Abdul Ghofur, M.Ag selaku dosen pembimbing yang dengan penuh perhatian, ketelatenan, kesabaran dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini, dan terimakasih yang sebesar-besarnya atas waktu yang diluangkannya.

4. Bapak Dr. Muhammad Walid, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Ibunda, Hj. Muntafiah, keluarga besar tercinta yang sangat banyak memberikan dorongan baik moril, materiil, dan spirituil, semoga atas pengorbanannya, kasih sayangnya, semoga Allah SWT. memberikan imbalan yang sebesar-besarnya, dan bagi penulis semoga diberi ilmu yang bermanfaat di dunia maupun di akhirat, Amin.
6. Bapak Budi Hariyanto, M.Pd. selaku kepala Sekolah Madarasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang beserta seluruh para guru yang telah berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan membantu memberikan data yang peneliti butuhkan selama penelitian.
7. Ibu Zairoh Adhim, S.Pd I selaku guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak yang bersedia membantu penulis dalam mengadakan penelitian.
9. Teman-teman senasib seperjuangan angkatan 2011 dan teman saya Mas Udin Muh Jinan yang telah memberikan motivasi dengan rasa persaudaraan. Tiada ucapan yang dapat penulis haturkan kecuali "Jazaakumullah Kastiran" semoga semua amal baiknya diterima oleh Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 22 September 2014

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أَوْ = Aw

أَيُّ = Ay

أُوْ = Ū

إِيْ = Î

DAFTAR TABEL

4.1 Profil MI Yaspuri Kota Malang	93
4.2 Data Siswa MI Yaspuri Kota Malang	95
4.3 Data Guru dan Pegawai	96
4.4 Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan Pertama	105
4.5 Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan Kedua	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Siklus PTK 84



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Denah Sekolah**
- Lampiran 2 : Struktur Organisasi Sekolah**
- Lampiran 3 : Sarana dan Prasaran MI Yaspuri Kota Malang**
- Lampiran 4 : Daftar Siswa Kelas IV**
- Lampiran 5 : RPP Siklus I Pertemuan Pertama**
- Lampiran 6 : RPP Siklus II Pertemuan Kedua**
- Lampiran 7 : Naskah Drama Siklus I Pertemuan Pertama**
- Lampiran 8 : Naskah Drama Siklus II Pertemuan Kedua**
- Lampiran 9 : Daftar Hadir Siswa**
- Lampiran 10 : Penilaian Siklus I Pertemuan Pertama**
- Lampiran 11 : Penilaian Siklus II Pertemuan Kedua**
- Lampiran 12 : Pedoman Wawancara**
- Lampiran 13 : Dokumentasi**
- Lampiran 14 : Instrumen Observasi**
- Lampiran 15 : Surat Penelitian**
- Lampiran 16 : Surat keterangan Penelitian Dari Kepala Sekolah**
- Lampiran 17 : Bukti Konsultasi**
- Lampiran 18 : Gambar**

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	8

F. Kajian Terdahulu	9
---------------------------	---

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Metode Role Playing	12
---	----

1. Pengertian Metode Role Playing	12
---	----

a. Pengertian Metode Role Playing	12
---	----

b. Langkah-Langkah Kerja Role Playing	16
---	----

c. Tujuan Penggunaan Metode Role Playing	21
--	----

d. Pelaksanaan Metode Role Playing	23
--	----

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing	25
---	----

B. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak	26
---------------------------------------	----

1. Pengertian Aqidah	26
----------------------------	----

2. Pengertian Akhlak	28
----------------------------	----

3. Standar Isi Pelajaran Aqidah Akhlak Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 Tujuan Penggunaan Metode Role Playing	33
--	----

4. Fungsi dan Tujuan Aqidah Akhlak	34
--	----

5. Metode Pencapaian Aqidah Akhlak	36
--	----

6. Metode Pembelajaran Aqidah Akhlak	38
--	----

7. Prinsip-prinsip Aqidah Akhlak	41
--	----

C. Motivasi Belajar	43
---------------------------	----

1. Pengertian Motivasi	43
------------------------------	----

2. Tujuan Motivasi	47
--------------------------	----

3. Fungsi Motivasi	48
--------------------------	----

4. Macam-macam Motivasi	50
5. Bentuk Motivasi di Sekolah	55
6. Motivasi Belajar	60
7. Prinsip Motivasi dalam Belajar	62
8. Membangkitkan Motivasi elajar Siswa.....	64
9. Cara Mengukur Motivasi	65
10. Indikator Siswa Termotivasi	66
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	69
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	69
B. Lokasi Penelitian	75
C. Kehadiran Peneliti	75
D. Rencana Tindakan.....	77
E. Data dan Sumber Data	84
F. Teknik Pengumpulan Data.....	85
G. Analisis Data	87
H. Pengecekan Keabsahan Temuan	88
I. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	88
J. Tahap-Tahap Penelittian.....	89
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	91
A. Latar Belakang Objek Penelitian	91
1. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang	91
2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang	92
3. Lokasi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang	93

4. Profil Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang	93
5. Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang ..	94
6. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang	95
7.Keadaan Guru MI Yaspuri Kota Malang	96
B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas.....	96
1.Pre-test	97
2.Siklus I	101
3.Siklus II.....	108
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	115
A. Perencanaan Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang....	119
B. Pelaksanaan Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang....	121
C. Evaluasi Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang	126
BAB VI PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	131

ABSTRAK

Fadhila, Rara Yuniar. 2014. *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dosen Pembimbing: Abdul Ghofur, M.Ag.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang dengan menerapkan metode *Role Playing* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji, maka dalam penelitian ini ditetapkan tujuannya sebagai berikut: a.Untuk mengetahui Perencanaan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang. b.Untuk mengetahui Pelaksanaan Proses Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang. c.Untuk mengetahui Evaluasi Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah *Classrom Action Research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi nyata dimana praktik pelaksanaan pembelajaran tersebut dilakukan didalam kelas. Pada penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru Aqidah Akhlak dan penelitian dikhususkan pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 21.

Hasil dari penerapan metode *Role Playing* pada mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang adalah prosesntase siswa yang dinyatakan tuntas pada pelaksanaan pre-test adalah 71,42% siswa dinyatakan tidak tuntas, sedangkan 28,57 % siswa dinyatakan tuntas. Pada siklus I pertemuan pertama prosentase siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 42,85% dan 57,14% siswa dinyatakan tidak tuntas, namun semua aspek penilaian mulai meningkat. Selanjutnya pada siklus II pertemuan kedua prosentase siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 90,47% dan siswa yang dinyatakan tidak tuntas 9,52%. Berdasarkan hasil tersebut maka, penerapan metode *Role Playing* pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Aqidah Akhlak, Motivasi Belajar Siswa

ABSTRACT

Fadhila, Rara Yuniar. 2014. **Method Application of Role Playing of Moral beliefs (akidah akhlak) Subjects of Praised Moral in Improving the Student Learning Motivation of Class IV Elementary School Yaspuri Malang**. Elementary School Teacher Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. supervisor: Abdul Ghofur, M.Ag.

This study aimed to determine the students' learning motivation of class IV of elementary school Yaspuri Malang by applying the method of role playing of moral beliefs subjects on praised moral, then set the goal in this study as follows: a. To determine the implementation planning of role playing methods of moral belief subjects in praised morals in improving student learning motivation of class IV elementary school Yaspuri Malang. b. To know the process application implementation of role playing methods of moral beliefs subjects in praised morals in improving student learning motivation of class IV elementary school Yaspuri Malang. c. To know application evaluation of role playing methods of moral beliefs subjects in praised morals in improving student learning motivation of class IV elementary school Yaspuri Malang.

This study used a qualitative approach. This research was *Classroom Action Research*. Action research was a form of assessment that had been reflected by subjects' actions done to improve the rational ability of the action, as well as to improve the real conditions in which the practice of the learning implementation was done in the classroom. In this study, researcher collaborated with behavior teacher and research devoted to the class IV with student's number was 21.

The results of role playing method application on moral beliefs subjects in praised morals in improving student learning motivation of class IV elementary school Yaspuri Malang was the percentage of students who completed on the implementation of the pre-test was 71.42% students stated incomplete, whereas 28 57% of students stated complete. In the first cycle of the first meeting of the percentage of students who completed to reach 42.85% and 57.14% of students stated incomplete, but all aspects of the assessment began to increase. Furthermore, a second meeting on the second cycle of the percentage of students who completed reaches 90.47%, and the students stated incomplete 9.52%. Based on these results it was, the role playing methods application on moral beliefs subjects in praised morals in improving student learning motivation of class IV elementary school Yaspuri Malang.

Keywords: Role Playing Method, Moral Beliefs, Student Learning Motivation

الملخص

فضيلة، رارا يونيار. 2014 . تنفيذ أسلوب اللعب الدور على موضوع العقيدة الأخلاق المواد الأخلاق الثناء في تحسين دافعية الطالب الصف الرابع الابتدائي مدرسة يسفوري مالانج. قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلم التربيه والتدريس ، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: عبد الغفور المحستير

والهدف من هذه الدراسة هو ليعرف الدافع المدرسة الصف الرابع المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج من خلال تطبيق أسلوب لعب الدور من موضوعات العقيدة الأخلاق المواد الدقيقة، ثم تعيين الهدف في هذه الدراسة على النحو التالي: (أ). لتحديد طرق تنفيذ التخطيط اللعب الدور في العقيدة الأخلاق بموضوع الأخلاق المحمودة في تحسين الدافعية لطلاب الصف الرابع المدرسة الابتدائية مدرسة يسفوري مالانج. (ب). ليعرف تنفيذ التطبيق أسلوب الدور علي العقيدة الأخلاق عملية اللعب في بموضوع الأخلاق المحمودة في تحسين الدافعية لطلاب الصف الرابع المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج. (ج). ليعرف طريقة تنفيذ التقييم اللعب الدور في المواضيع العقيدة الأخلاق وفي الأخلاق المحمودة في تحسين الدافعية لطلاب الصف الرابع مدرسة الابتدائية يسفوري مالانج.

استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي. هذا البحث هو البحث الفصل العملي الدراسي *Classrom Action Research* أو البحث الإجرائي الفصول (PTK). البحث الإجرائي الفصل هو شكل من أشكال التقييم الذي يعكس الإجراءات التي اتخذتها الجهات الفاعلة لتحسين قدرة العمل العقلاي الذي تقوم به، وكذلك لتحسين الظروف الحقيقية التي يتم ممارسة تنفيذ التعلم في الفصل. في هذه الدراسة، تعاون الباحث مع المعلمين العقيدة الأخلاق والبحث المكرسة لطلاب الصف الرابع من عدد الطلاب 21. نتائج تطبيق أسلوب اللعب على العقيدة الأخلاق في الأخلاق المحمودة في تحسين الدافعية الطلاب الصف الرابع المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج هي كانت النسبة المئوية للطلاب الذين أتموا إلا تنفيذ ما قبل الاختبار 71,42% أعلن الطلاب ناقصة، في حين 28,57% من الطلاب أعلنت كاملة. في الدورة الأولى للاجتماع الأول لنسبة الطلاب الذين أتموا خلاف ذلك لتصل إلى 42,85% و 57,14% من الطلاب ذكر ليست كاملة، ولكن كل جوانب التقييم الزيادة. وعلاوة على ذلك، في الدورة الثانية من اجتماع الثانية في النسبة المئوية للطلاب الذين أتموا كاملا تصل 90,47%، والطالب لا يتم إكمال ذكر 9,52%. وبناء على هذه النتائج هو، تطبيق طرق اللعب الدور على المواضيع العقيدة الأخلاقية المواد الخلاق المحمودة في الزيادة الدافع الصف الرابع المدرسة الابتدائية يسفوري مالانج.

كلمات الاساسية: طريقة اللعب الدور، العقيدة الطابعة ، الدافع الطلاب



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan atau sekolah, agar dapat membimbing para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun perilaku sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran dengan interaksi aktif antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, secara langsung juga terkait dengan berbagai komponen pembelajaran lain di antaranya kurikulum, materi bahan ajar, dan metode pembelajaran dan lain-lain yang tidak dapat dipisahkan dalam suatu sistem yang utuh.

Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh. Ketiga komponen tersebut adalah (1) kondisi pembelajaran (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.¹ Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran, dan menuai hasil yang

¹ Muhaimin, dkk. Paradigma pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah). (Bandung: PT. Rosdakarya, 2004), hlm. 146

maksimal. Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.²

Dengan penggunaan metode belajar yang sesuai juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.³ Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus dapat menentukan metode yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri kalau dalam penggunaan metode tersebut terdapat kekurangan. Untuk tujuan inilah guru harus memiliki keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode mengajar, membuat suatu media mudah atau penerapan suatu metode mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggung jawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.⁴

Mengingat Aqidah akhlak merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Agama Islam yang berfungsi membentuk aspek nilai, baik nilai keteladanan maupun kemanusiaan, yang hendak ditanamkan dan ditumbuh kembangkan dalam diri peserta didik, sehingga dapat melekat pada dirinya

² Zainal Aqib, Elham Rohmanto, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. (Bandung: C.V Yrama Widya, 2007), hal. 05

³ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*, (Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung, 1999), hlm. 07

⁴ Wahid Murni, Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian)*. Malang: UM Press. hlm: 91

dan menjadi kepribadian maka di dalam proses pembelajaran juga harus memilih metode yang sesuai guna meningkatkan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran aqidah akhlak serta mengurangi permasalahan-permasalahan kerap yang muncul dalam pembelajaran aqidah akhlak itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa kelas IV MI Yaspuri Kota Malang berkaitan dengan pembelajaran aqidah akhlak, menunjukkan bahwa permasalahan-permasalahan yang sering muncul didalam proses belajar mengajar adalah lemahnya pemahaman anak terhadap mata pelajaran aqidah akhlak, anak cepat merasa jenuh, cepat mengantuk dan cepat bosan. Hal ini di karenakan metode yang belajar yang sering di gunakan oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak selama peneliti melakukan observasi adalah metode “*Ceramah*” dan “*Penugasan*”. Tanpa mengkolaborasikan metode-metode yang lain.⁵

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas IV MI Yaspuri Kota Malang, dalam sesi wawancara peneliti bertanya tentang permasalahan-permasalahan yang kerap terjadi dan menjadi kendala dalam proses pembelajaran aqidah akhlak kelas IV MI Yaspuri Kota Malang serta metode pembelajaran yang sering digunakan maka di peroleh keterangan bahwa:

“Permasalahan yang sering terjadi itu biasanya anak-anak cepat merasa jenuh, mengantuk, sering bermain sendiri di belakang dan kurang dalam mendengarkan penjelasan guru sehingga mereka

⁵ Hasil observasi langsung oleh peneliti terhadap proses pembelajaran Mata Pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV di MI Yaspuri Kota Malang pada tanggal 02 April, 2014 jam 09.50

kurang mampu didalam memahami mata pelajaran aqidah akhlak yang dijelaskan. Sementara metode yang saya gunakan adalah metode yang konvensional yaitu ceramah dan penugasan. Metode yang konvensional ini diakuinya kurang memotivasi siswa namun sudah menjadi kebiasaan siswa sehingga kalau metode belajar yang lain itu di terapkan justru siswa merasa terasing dan baru karena metode tersebut belum terbiasa. Hal ini yang cenderung mengakibatkan sering munculnya permasalahan didalam proses pembelajaran.”⁶

Keterangan dari guru mata pelajaran aqidah akhlak tersebut sesuai dengan fakta yang terjadi di dalam kelas berdasarkan hasil observasi peneliti sebagaimana yang telah di gambarkan di atas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena metode ini menggunakan konsep permainan tetapi menjadi lebih terarah. Mereka juga masih dapat melakukan gerakan-gerakan atau berjalan-jalan di kelas tanpa merasa dikekang atau takut dimarahi tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Disamping itu mereka cukup tertarik dengan metode ini karena mereka bebas berekspresi dan menyampaikan apa yang mereka pikirkan tanpa takut disalahkan. Siswa juga dapat menerima karakter, perasaan dan ide orang lain dalam situasi yang khusus dan lebih menyenangkan.

Bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu metode pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan

⁶ Hasil wawancara dengan ibu Zairoh Adhim, guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas IV MI Yaspuri Kota Malang, 09 April 2014

mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.⁷

Metode ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu metode ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya untuk memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai model mengajar, metode ini mencoba membantu individu untuk menentukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial metode ini memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.

Dari uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di MI Yaspuri kota Malang, oleh karena dipandang perlu untuk di adakan peneliti dengan judul **“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH YASPURI KOTA MALANG”**. Mengingat judul tersebut sesuai dengan kondisi siswa dalam proses mengajar dikelas, khususnya dalam mata pelajaran aqidah akhlak.

⁷ <http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang
2. Bagaimana proses penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang
3. Bagaimana evaluasi penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti dan agar penelitian ini lebih terarah secara jelas, maka dalam penelitian ini ditetapkan tujuannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Perencanaan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.
2. Untuk mengetahui Pelaksanaan Proses Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

3. Untuk mengetahui Evaluasi Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Umum

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat yang berkaitan dengan siswa sehingga dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Khusus

a. Bagi Peneliti

- Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang penulisan karya ilmiah sebagai bekal untuk mengadakan penelitian serta dapat memberikan cakrawala baru tentang Metode guru serta perannya dalam meningkatkan pemahaman keagamaan pada siswa.
- Selain itu juga dapat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang

diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan atau masukkan sebagai bahan pertimbangan dan sumber informasi bagi guru yang memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Definisi Istilah

1. Pengertian Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.⁸
2. Aqidah akhlak adalah ilmu yang mengajarkan manusia mengenai kepercayaan yang pasti wajib dimiliki oleh setiap orang di dunia. Alquran mengajarkan aqidah tauhid kepada kita yaitu menanamkan keyakinan terhadap Allah SWT yang satu yang tidak pernah tidur beranak pinak. Percaya kepada Allah SWT adalah salah satu butir rukun iman yang

⁸ <http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>

pertama. Orang yang tidak percaya terhadap rukun iman disebut sebagai orang-orang kafir.

3. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

F. Kajian Terdahulu

Dari penelitian yang telah dilakukan dan yang sudah dianggap relevan dalam meningkatkan motivasi yang menggunakan berbagai macam metode dan strategi mendapatkan hasil yang bermacam-macam.

1. IMPLEMENTASI *COOPERATIVE LEARNING* MELALUI STRATEGI *CROSSWORD PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AQIDAH AKHLAK PADA SISWA KELAS VII MTs YASPURI DI MALANG Yang ditulis oleh Muhammad Husein (Mahasiswa UIN Malang tahun 2010)⁹

“Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi cooperative learning melalui strategi crossword puzzle.” Mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi atau penilaian dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Yaspuri Malang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan antara nilai siswa pada siklus I-II.

Nilai yang diperoleh siswa kelas VII MTs Yaspuri Malang pada siklus I sebesar 66,7% sedangkan pada siklus II sebesar 88,9%. Sehingga

⁹ Muhammad Husein, “implementasi *cooperative learning* Melalui strategi *crossword puzzle* Dalam meningkatkan motivasi belajar Aqidah akhlak pada siswa kelas VII MTS Yaspuri Malang”, Skripsi, Program Studi PAI, Universitas Islam Negeri Malang, 2010

perbandingan nilai siswa kelas VII MTs Yaspuri Malang pada siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 22,2%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII MTs Yaspuri memiliki tingkat motivasi belajar terhadap mata pelajaran akidah akhlak.

2. STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS X/A MADRASAH ALIYAH ISLAMIYAH SYAFI'IAH PAITON PROBOLINGGO Yang ditulis oleh Hadami (Mahasiswa UIN Malang tahun 2010)¹⁰

“Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa siswa termotivasi di dalam melakukan kegiatan belajar mengajar hal ini di ukur dengan pola perilaku siswa atau tercermin pada akhlak dan perilaku siswa yang selalu berta’zim kepada guru-guru dengan selalu bersalaman setiap berjumpa, siswa semakin disiplin, dan lain-lain. Upaya peningkatan motivasinya di lakukan melalui beberapa strategi yaitu di antaranya adalah Metode ceramah, Metode diskusi, Metode tanya jawab, Metode resitasi. Selain strategi ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan, guru pendidikan agama Islam juga menggunakan cara lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X/A yakni dengan cara memberi angka atau nilai, pujian, ego-evolvemen dan hukuman.

¹⁰Hamdani, “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas X/A Madrasah Aliyah islamiyah Syafi’iyah Paiton”, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Malang, 2010

Dari hasil penelitian terdahulu diatas, maka persamaan dengan jenis penelitian yang ditulis oleh peneliti sekarang adalah terletak pada satu tujuan pokok yaitu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sedangkan perbedaan dari jenis penelitian yang di tulis oleh peneliti terdahulu dengan yang di tulis peneliti sekarang adalah terletak pada strategi atau metode yang di gunakan di dalam proses pembelajaran. Dimana pada penelitian terdahulu dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dapat menggunakan beberapa metode yaitu Crossword Puzzle, Metode ceramah, Metode diskusi, Metode tanya jawab, dan Metode resitasi sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti sekarang adalah metode *Role Playing* (bermain peran).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Metode *Role Playing*

1. Metode *Role playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* secara sederhana dapat diartikan sebagai metode bermain peran (*Role Playing*).¹ Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan.²

Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode *Role Playing* adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlihat dalam proses sejarah.³

Role Playing adalah bentuk metode mengajar dengan memerankan cara tingkah laku yang lebih menekankan pada kenyataan dimana para

¹ Uno B.Hamzah, *Medol Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) hlm 25

²*Ibid.*, hlm.25

³ *Ibid.*, hlm 25

murid diikut sertakan dalam memainkan peran di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial.⁴

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.⁵

Metode ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu metode ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu metode dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya untuk memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai metode mengajar, metode ini mencoba membantu individu untuk menentukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial metode ini memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut.⁶

⁴ Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, *strategi Pembelajaran Agama*(Surabaya : usaha Offset printing), hlm. 11-12

⁵ <http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>

⁶ *Ibid*

Pada dasarnya, bermain peran memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain menurut pengertian yang *pertama* dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah” (*play*). Sedangkan pengertian *kedua* disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencari “menang-kalah” (*game*). Dengan demikian, pada dasarnya setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Sebab, fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada diambang ketenangan.⁷

Jika ditelaah dari esensinya, metode bermain peran lebih menitik beratkan keterlibatan partisipan dan pengamatan dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menjajagi perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai, persepsi, mengembangkan keterampilan dan sikapnya didalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajarannya dengan berbagai cara.⁸

Shaftel, dalam buku yang berjudul “*Role Playing for Social Studies*”, yang dibahas kembali oleh Sumantri dan Permana serta di

⁷ Andang Ismail, *Education Games: Menjadi cerdas dan Ceria dengan permainan edikatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm 15

⁸ *Ibid.*, hlm 15

kutip lagi oleh Ainurrahman.⁹ Menyarankan 9 langkah penerapan *Role Playing* didalam pembelajaran, yaitu: *fase pertama* membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari. *fase kedua* pemilihan peserta, dimana guru dan siswa mengambarkan berbagai karakter atau bagaimana rupanya, bagaimana rasanya dan apa yang mungkin mereka kemukakan. *fase ketiga* menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus. *fase keempat* mempersiapkan pengamatan. Perlibatan pengamat secara aktif merupakan hal yang sangat penting agar semua anggota kelompok mengalami kegiatan tersebut dan kemudian menganalisisnya. Cara guru melibatkan siswa adalah dengan mentugaskan mereka untuk mengevaluasi, mengomentari efektivitasnya, mengomentari urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan dan cara-cara berpikir individu yang sedang diamati. *Fase kelima* pelaksanaan kegiatan. Pada fase ini para pameran mengasumsikan perannya, menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik. *Fase keenam* berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalah penting, dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional. *Fase ketujuh*, melakukan lagi permainan peran. Pada fase ini siswa dan guru dapat

⁹ Sumantri, Purnama, dan Aunurrahman, *Belajar dan pembelajaran*. Alfabeta, (Bandung, 1998/1999) hlm 155.

berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang terdahulu. *Fase kedelapan*, dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeran ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu. *Fase kesembilan*, berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi tidak dapat diharapkan untuk menghasilkan generalisasi dengan segera tentang aspek hubungan kemanusiaan tentang situasi tertentu. Guru harus mencoba untuk membentuk diskusi setelah mengalami metode bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasikan, mengenai pendekatan terhadap situasi masalah serta akibat-akibat dari pendekatan itu. Semakin memadai pembentukkan diskusi ini. Kesimpulan yang dicapai akan semakin mendekati.¹⁰

b. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa.¹¹

Mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran (*role playing*) meliputi:

1) *Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.*

¹⁰ Dr. Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabeta, (Bandung, 2003) hlm 155

¹¹ Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa. *Langkah-langkah-model-pembelajaran -role-playing-atau-bermain-peran/2003*.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.¹²

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.¹³

2) *Memilih peran*

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara suka rela untuk menjadi pemeran.¹⁴

3) *Menyusun tahap-tahap peran*

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal

¹²<http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/>

¹³ *Ibid*

¹⁴ *Ibid*

ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.¹⁵

4) *Menyiapkan pengamat*

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.¹⁶

5) *Pemeranan*

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah dimakan waktu yang terlampaui lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.¹⁷

6) *Diskusi dan evaluasi*

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeranan dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.¹⁸

7) *Pemeranan ulang*

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Ibid*

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ *Ibid*

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.¹⁹

8) *Diskusi dan evaluasi tahap dua*

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.²⁰

9) *Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan*

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.²¹

Selain itu Menurut Sumantri dan Permana.²² Dalam sebuah bukunya yang berjudul “*Role Playing For Social Studies*”, menyatakan 9 langkah penerapan *role playing* di dalam pembelajaran, yaitu ; *Fase pertama*, membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang

¹⁹ *Ibid*

²⁰ *Ibid*

²¹ *Ibid*

²² Sumantri dan Pertama. *Role Playing For Social Studies*, <http://sharingkuliahku.wordpress.com/1998/1999/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/1998/1999>

yang harus dipelajari. *Fase kedua*, pemilihan peserta, dimana guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter atau bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. *Fase ketiga*, menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus. *Fase keempat*, mempersiapkan pengamatan. Pelibatan pengamat secara aktif merupakan hal yang sangat penting agar semua anggota kelompok mengalami kegiatan tersebut dan kemudian menganalisisnya. Cara guru melibatkan siswa adalah dengan mentugaskan mereka untuk mengevaluasi, mengomentari efektivitasnya, mengomentari urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan dan cara-cara berpikir individu yang sedang diamati. *Fase kelima*, pelaksanaan kegiatan. Pada fase ini para pemeran mengasumsikan perannya, menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik. *Fase keenam*, berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional. *Fase ketujuh*, melakukan lagi permainan peran. Pada fase ini siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang terdahulu. *Fase kedelapan*, dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeran ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu. *Fase*

kesembilan, berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi. Tidak dapat diharapkan untuk menghasilkan generalisasi dengan segera tentang aspek hubungan kemanusiaan tentang situasi tertentu. Guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami metode bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap situasi masalah serta akibat-akibat dari pendekatan itu, kesimpulan yang dicapai akan semakin mendekati.²³

c. Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *role playing* antara lain adalah :²⁴

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

*Petunjuk guna menggunakan metode Role Playing adalah:*²⁵

- 1) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang yang menarik perhatian siswa untuk dibahas. Karena dengan masalah sosial tersebut siswa akan belajar untuk menghayatinya dan merangsang perhatian mereka terhadap materi yang akan dibahas.

²³ *Ibid.*,

²⁴ Dr. Aunurrahman., *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabeta.,2010., Bandung, hlm. 155

²⁵ *Ibid.*,hlm 155

- 2) Ceritakan kepada (siswa) dikelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut. Karena dengan menceritakan masalah yang akan dibahas tersebut akan mengarahkan pemikiran siswa dan siswa akan dengan mudah dalam memecahkan masalah
- 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya didepan kelas. Karena dengan membagi kesempatan kepada siswa maka akan malah siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab.
- 4) Jelaskan kepada pendegar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran sedang berlangsung
- 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
- 6) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- 7) Akhiri sosiodrama dengan diskusi di kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada *role playing* (bermain peran) tersebut. Karena dengan hal tersebut akan melatih siswa dengan keberanian secara spontan.
- 8) Jangan lupa menilai hasil *role playing* (bermain peran) tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.²⁶

²⁶ *Ibid.*, 155

d. Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Pelaksanaan metode *role playing* adalah sebagai berikut.²⁷
 - a) Upayakan agar singkat, dan jika bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
 - b) Biarkan agar spontanitas jadi kunci
 - c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
 - d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
 - e) Jika terjadi kemacetan, hal yang dapat dilakukan, misalnya:
 - (1) Dibimbing dengan pertanyaan
 - (2) Mencari orang lain untuk peran itu
 - (3) Menghentikan dan melangkah ketindak lanjut
 - f) Jika pemain tersesat, lakukan:
 - (1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
 - (2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
 - (3) Hentikan dan arahkan kembali
 - (4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.
 - g) Jika siswa mengganggu:
 - (1) Tugasi dengan peran khusus
 - (2) Jangan pedulikan dia Jangan boleh pemirsa mengganggu.

Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.²⁸

²⁷ *Ibid.*, hlm 112-114

²⁸ *Ibid.*, hlm 112-114

- 2) Menurut Binti Maunah, ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan *Role Playing*, antara lain:²⁹
- a) Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar siswa.
 - b) Penentuan pemeran hendaknya secara suka rela dan motivasi diri sendiri dan juga guru.
 - c) Jangan terlalu banyak disutradarai, biarkan murid mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka.
 - d) Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan) bukan kepada baik atau tidaknya seseorang murid berperan.
 - e) Kesimpulan diskusi dapat diresumekan guru.
 - f) *Role Playing* bukanlah sandiwara atau drama biasa, melainkan merupakan peranan situasi sosial yang berekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.
 - g) Sebagai metode mengajar, *Role Playing* tidak hanya berakhir pada pelaksanaan dramatisasi, melainkan hendaknya dapat dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, atau analisis persoalan. Bila dipandang perlu siswa lainnya mengulang. Kembali untuk memainkan peranan yang lebih baik jika dramatisasi yang lalu dimainkan kurang memuaskan.³⁰

²⁹ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002). hlm. 53

³⁰ *Ibid* hlm . 53

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* selain mempunyai beberapa kelebihan juga mempunyai kelemahan, antara lain sebagai berikut :³¹

1) Kelebihan Metode Role Playing

- a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. 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.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama yang diperankan di sekolah tersebut. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d) Kerjasama antar-pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, *strategi belajar mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta hlm. 100

f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.³²

2) *Kelemahan Metode Role Playing*³³

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran atau drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d) Seiring kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.³⁴

B. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

1. Pengertian Aqidah

Kata "aqidah" diambil dari kata dasar "al-‘aqdu" yaitu *ar-rabth* (ikatan), *al-Ibraam* (pengesahan), *al-ihkam* (penguatan), *at-tawatstsuq* (menjadi kokoh, kuat), *asy-syaddu biquwwah* (pengikatan dengan kuat), *at-tamaasuk* (pengokohan) dan *al-itsbaatu* (penetapan). Di antaranya juga mempunyai arti *al-yaqin* (keyakinan) dan *al-jazmu* (penetapan).³⁵

³² *Ibid.*, hlm 100

³³ *Ibid.*, hlm 100

³⁴ *Ibid* hlm 100

³⁵ Muhaimin, dkk. *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*. (Jakarta: Kencana, 2005), hlm

"Al-‘Aqdu" (ikatan) lawan kata dari *al-hallu* (penguraian, pelepasan). Dan kata tersebut diambil dari kata kerja: " ‘Aqadahu" "Ya'qiduhu" (mengikatnya), " ‘Aqdan" (ikatan sumpah), dan " ‘Uqdatun Nikah" (ikatan menikah). Allah Ta'ala berfirman, (Al-Maa-idah : 89)³⁶

لَا يُؤَاخِذُكُمُ اللَّهُ بِاللَّغْوِ فِي أَيْمَانِكُمْ وَلَكِنْ يُؤَاخِذُكُمْ بِمَا عَقَدْتُمُ الْأَيْمَانَ فَكَفَرْتُمْ^ط
 إِطْعَامُ عَشْرَةِ مَسْكِينٍ مِنْ أَوْسَطِ مَا تَطْعَمُونَ أَهْلِيكُمْ أَوْ كِسْوَتُهُمْ أَوْ تَحْرِيرُ رَقَبَةٍ^ط فَمَنْ
 لَمْ يَجِدْ فَصِيَامُ ثَلَاثَةِ أَيَّامٍ^ج ذَلِكَ كَفْرَةٌ أَيْمَانِكُمْ إِذَا حَلَفْتُمْ^ج وَاحْفَظُوا أَيْمَانَكُمْ^ج كَذَلِكَ
 يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٨٩﴾

"Allah tidak menghukum kamu disebabkan sumpah-sumpahmu yang tidak dimaksud (untuk bersumpah), tetapi dia menghukum kamu disebabkan sumpah-sumpah yang kamu sengaja ..." (Al-Maa-idah : 89).

Aqidah adalah bentuk *mastari* dari kata "aqada, ya'qidu, 'aqdan 'aqidun yang bersimpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian, dan kokoh. Sedangkan secara teknis aqidah berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan, dan tumbuhnya kepercayaan tentunya didalam hati, sehingga yang dimaksud aqidah adalah kepercayaan yang menghujam atau simpul didalam hati.³⁷

Aqidah juga di artikan ketetapan yang tidak ada keraguan pada orang yang mengambil keputusan. Sedang pengertian aqidah dalam agama maksudnya adalah berkaitan dengan keyakinan bukan perbuatan. Seperti

³⁶ *Ibid.*, hlm. 259

³⁷ *Ibid.*, hlm. 259

aqidah dengan adanya Allah dan diutusnya pada Rasul. Bentuk jamak dari aqidah adalah aqa-id. (Lihat kamus bahasa: Lisanul ‘Arab, al-Qaamuusul Muhiith dan al-Mu'jamul Wasiith: (bab: ‘Aqada).³⁸

Jadi kesimpulannya, apa yang telah menjadi ketetapan hati seorang secara pasti adalah aqidah baik itu benar ataupun salah. Sedangkan menurut istilah, Aqidah yaitu perkara yang wajib dibenarkan oleh hati dan jiwa menjadi tentram karenanya, sehingga menjadi suatu kenyataan yang teguh dan kokoh, yang tidak tercampuri oleh keraguan dan kebimbangan.³⁹

Dengan kata lain, keimanan yang pasti tidak terkandung suatu keraguan apapun pada orang yang menyakininya. Dan harus sesuai dengan kenyataannya; yang tidak menerima keraguan atau prasangka. Jika hal tersebut tidak sampai pada singkat keyakinan yang kokoh, maka tidak dinamakan aqidah. Dinamakan aqidah, karena orang itu mengikat hatinya diatas.⁴⁰

2. Pengertian Akhlak

Secara etimologi akhlak adalah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabi'at. Sinonim kata akhlak adalah budi pekerti, tata krama, sopan santun, moral dan etic.⁴¹

Sedangkan akhlak menurut istilah sebagaimana di ungkapkan oleh Imam Al-Ghazali adalah sebagai berikut⁴²: akhlak adalah suatu bentuk

³⁸ <http://alislamu.com/aqidah/683-definisi-aqidah.html>

³⁹ *Ibid.*,

⁴⁰ *Ibid.*,

⁴¹ DR.H. Yunahar. 1999. Kuliah Akhlak. Yogyakarta: Pustaka Pelajar offset. hlm 1

(naluri asli) dalam jiwa seorang manusia yang dapat melahirkan suatu tindakan dan kelakuan dengan mudah dan sopan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.⁴³ Apabila naluri tersebut melahirkan suatu tindakan dan kelakuan yang baik dan terpuji menurut akal dan agama, maka disebut budi pekerti yang baik. Namun sebaliknya bila melahirkan tindakan dan kelakuan yang jahat maka disebut budi pekerti yang buruk.⁴⁴

Yang di maksud melahirkan tindakan dan kelakuan ialah suatu yang dijemakan anggota lahir manusia, misalnya tangan, mulut, demikian juga yang dilahirkan oleh anggota batin yakni hati yang tidak dibuat-buat. Kalau kebiasaan yang tidak dibuat-buat itu baik disebut akhlak yang baik dan kalau kebiasaan yang buruk disebut akhlak yang buruk.⁴⁵

Jadi dapat kita simpulkan awal perbuatan yang itu lahir melalui kebiasaan yang mudah tanpa adanya pemikiran dan pertimbangan terlebih dahulu contohnya jika seseorang memaksakan dirinya untuk mendermakan katanya atau menahan amarahnya dengan terpaksa, maka orang yang semacam ini belum disebut dermawan atau orang yang sabar. Seseorang yang memberikan pertolongan kepada orang lain belumlah dapat dikatakan ia seorang yang berakhlak baik.⁴⁶

Apabila ia melakukan hal tersebut karena dorongan oleh hati yang tulus, ikhlas, dari rasa kebajikannya atau kasihannya sesama manusia maka

⁴²*Ibid.*, hlm 1

⁴³*Ibid.*, hlm 1.

⁴⁴*Ibid.*, hlm1.

⁴⁵*Ibid.*, hlm1.

⁴⁶*Ibid.*, hlm 1

ia dapat dikatakan berakhlak dan berbudi pekerti yang baik. Jadi akhlak adalah masalah kejiwaan, bukan masalah perbuatan, sedangkan yang tampak berupa perbuatan itu sudah tanda atau gejala akhlak.⁴⁷

Sedangkan akhlak menurut Ibrahim Anis adalah sifat yang tertanam di dalam jiwa yang dengannya melahirkan macam-macam perbuatan baik atau buruk tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan. Dan menurut Abdul Karim Zaidan akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatan baik atau buruk untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya.⁴⁸

Dari beberapa pengertian tersebut bisa kita ambil kesimpulan bahwa akhlak atau *khuluq* itu adalah sifat yang tertanam dalam jiwa manusia sehingga dia akan muncul secara spontan bila mana diperlukan, tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan terlebih dahulu serta tidak memerlukan dorongan dari luar.⁴⁹

Sifat spontanitas dari akhlak tersebut contohnya adalah apabila ada seseorang yang menyumbang dalam jumlah besar untuk pembangunan masjid setelah mendapat dorongan dari seorang da'i (yang mengemukakan ayat-ayat dan hadist-hadist tentang keutamaan membangun masjid di dunia), maka orang tadi belum bisa dikatakan mempunyai sifat pemurah, karena

⁴⁷ *Ibid.* , hlm 1

⁴⁸ *Ibid.* , hlm 2

⁴⁹ *Ibid.* , hlm 2

kemurahannya itu lahir setelah mendapat dorongan dari luar dan belum tentu muncul lagi pada kesempatan yang lain.⁵⁰

Boleh jadi tanpa dorongan seperti itu, dia tidak akan menyumbang. Dari keterangan di atas jelaslah bagi kita bahwa akhlak itu bersifat spontan dan tidak memerlukan pemikiran dan pertimbangan serta dorongan dari luar.

Menurut terminologi, filosofis akhlak Islam yang terpengaruh oleh filsafat Yunani ia memberikan defenisi akhlak yaitu suatu keadaan bagi jiwa yang mendorong ia melakukan tindakan. Dari keadaan itu tanpa melalui pemikiran dan pertimbangan. Keadaan ini terbagi 2 ada yang berasal dari tabiat aslinya ada pula yang diperoleh dari kebiasaan yang berulang-ulang. Boleh jadi tindakan itu pada mulanya hanya melalui pemikiran dan pertimbangan, kemudian dilakukan terus menerus maka jadilah suatu bakat dan akhlak.⁵¹

Di samping istilah akhlak juga dikenal istilah etika dan moral. Ketiga istilah itu sama-sama menentukan nilai baik dan buruk sikap dan perbuatan manusia. Akhlak itu ada yang bersifat tabrat atau alami, maksudnya bersifat fitrah sebagai pembawaan sejak lahir, misalnya sabar, penyayang, malu, sebagaimana di dalam hadist Abdil Qais disebutkan bahwa Nabi Muhammad SAW berkata kepadaku “*sesungguhnya pada diri kamu ada dua tabiat yang di sukai Allah*”, Aku berkata “*Apa yang dua itu ya Rasulullah?*”, rasulullah SAW menjawab “*Sabar dan malu*”. Kata akhlak dipakai untuk perbuatan terpuji dan perbuatan tercela. Oleh karena itu

⁵⁰ *Ibid.*, hlm 2

⁵¹ *Ibid.*, hlm 2.

akhlak memerlukan batasan agar bisa dikatakan akhlak terpuji atau akhlak tercela.⁵²

Sedangkan Akhlak berasal dari bahasa Arab yang merupakan bentuk jama' dari *khuluq* yang menurut bahasa mempunyai arti budi pekerti tabiat, watak Prof. Dr. Ahmad Amin mendefinisikan akhlak sebagai kehendak yang bisa dilakukan.⁵³

Adapun macam-macam akhlak meliputi :⁵⁴

a. Akhlak Kepada Allah SWT

Akhlak kepada Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan melainkan Allah SWT. Diantara berakhlak kepada Allah SWT adalah menyembah dan mentaati segala perintah-Nya, menjadikan pedoman hidup apa yang telah diberikan-Nya dengan cara mengamalkan ajaran-Nya, sehingga manusia memperoleh kebahagiaan dan kesejahteraan dimana arahnya mencakup keseluruhan aspek hidup dan kehidupan.⁵⁵

Konsep dasar pendidikan Akhlak terhadap Allah SWT meliputi: taubat, syukur, tawakkal, sabar, dan ikhlas.⁵⁶

b. Akhlak Kepada Sesama Manusia

Banyak rincian yang dikemukakan Al Quran berkaitan dengan pelakuan terhadap sesama manusia. Petunjuk mengenai hal ini bukan

⁵² Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak Perspektif Al-Quran* (Jakarta: Amzah, 2007) hlm 249

⁵³ *Ibid.*, hlm 259

⁵⁴ Mahjuddin, *Akhlak Tasawuf II* (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), *Ibid.*, hlm 12

⁵⁵ *Ibid.*, hlm 12

⁵⁶ *Ibid.*, hlm 12..

hanya dalam bentuk larangan melakukan hal-hal negatif, tetapi juga dianjurkan melakukan hal-hal positif.⁵⁷

Konsep dasar pendidikan akhlak kepada sesama manusia meliputi: pemaaf, rasa persaudaraan, berbuat baik terhadap orang tua, suka menolong, dan sopan santun, akhlak terhadap lingkungan.⁵⁸

3. Standar Isi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006

Sebagaimana yang di gariskan dalam sistem pendidikan nasional bahwa ruang lingkup pendidikan agama adalah meliputi: Al Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak dan Fiqih. Yang menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri, dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.⁵⁹

Maka pelajaran aqidah akhlak juga memiliki standar isi sebagai berikut :

⁵⁷ *Ibid.*, hlm 12

⁵⁸ *Ibid.*, hlm 12.

⁵⁹ Permen Diknas no. 20 tahun 2006

Kelas IV, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p data-bbox="443 667 639 701">Aqidah Akhlak</p> <p data-bbox="467 763 679 869">7. Membiasakan Akhlak terpuji</p>	<p data-bbox="751 763 1318 943">7.1 Membiasakan akhlak sidqiq, amanah, tablig dan fatanah dalam kehidupan sehari- hari.</p> <p data-bbox="751 1003 1318 1108">7.2 Membiasakan akhlak terpuji terhadap teman dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p data-bbox="751 1169 1318 1276">7.3 Mencintai dan meneladani akhlak mulia lima rasul Ulul Azmi.</p>

4. Fungsi dan tujuan Aqidah Akhlak

Pendidikan Aqidah dan Akhlaq adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku Akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi

serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.⁶⁰

a. Fungsi

Mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq di Madrasah berfungsi untuk: (a) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat; (b) Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta Akhlaq mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang sebelumnya telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga; (c) Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial; (d) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari; (e) Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dihadapinya sehari-hari; (f) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan Akhlaq, serta sistem dan fungsionalnya; dan (g) Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami Aqidah dan Akhlaq pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁶¹

b. Tujuan

Mata pelajaran Aqidah-Akhlaq bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam Akhlakunya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan

⁶⁰ <http://asrofudin.blogspot.com/2010/05/fungsi-dan-tujuan-mapel-aqidah-akhlak.html>

⁶¹ *Ibid.*,

pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang Aqidah dan Akhlaq Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁶²

5. Metode Pencapaian Aqidah Akhlak

Untuk pencapaian Aqidah Islam, maka dibutuhkan metode pencapaian yang khusus, mengingat aqidah islam tidak hanya dapat dimengerti dengan pendekatan empiris tetapi juga menggunakan pendekatan supra-peris. Karena itu metode pencapaian aqidah dapat dilakukan dengan cara:⁶³

- a. Dokrin yang bersumber dari wahyu Ilahi yang disampaikan melalui Rosul-Nya dan pesan Tuhan tersebut diabaikan dalam satu kitabal-Qur'an yang secara operasional.⁶⁴
- b. Melalui hikmah (filosofi) dimana tuhan mengarahkan kebijaksanaan dan kecerdasan berfikir kepada manusia untuk mengenal adanya tuhan dengan cara memerhatikan fenomena yang diambil sebagai bukti-bukti adanya Tuhan melalui perenungan (kontemplasi) yang mendalam.⁶⁵

⁶² <http://asrofudin.blogspot.com/2010/05/fungsi-dan-tujuan-mapel-aqidah-akhlak.html>

⁶³ Fadoli, dkk, *Pendidikan Agama Islam, pada perguruan tinggi* (Malang, 2011) hlm. 86

⁶⁴ *Ibid.*, hlm 86

⁶⁵ *Ibid.*, hlm 86

- c. Melalui metode ilmiah, dengan memerhatikan fenomena alam sebagai bukti adanya Allah SWT.⁶⁶
- d. *Irfani'ah*, yakni metode yang menekankan pada instuisi dan perasaan hati seseorang setelah melalui upaya suluk (perbuatan yang bisa dilakukan untuk pencapaian tujuan tertentu). Metode ini membagi alam dalam dua kategori yaitu: 1) alam nyata yang dapat diobservasi dan di eksperimen oleh ilmu pengetahuan modern dengan metode ilmiah, dan 2) alam instuisi yang berkaitan dengan jiwa yang tidak bisa ditundukkan dengan pengalaman atau analogi.⁶⁷

Metode yang dipergunakan dalam pendekatan akhlak terdapat 3 cara, yaitu:⁶⁸

- a. *Takhalli*, yaitu mengkosongkan diri dari sifat-sifat yang tercela dan maksiat lahir batin. Para ahli menyatakan dengan “*al takhalli bi al akhlak al sayyiah*” (mengkosongkan diri dari sifat tercela).⁶⁹
- b. *Tahalli*, yakni mengisi diri dengan sifat-sifat mahmudah (terpuji) secara lahir batin. Para ahli mengatakan dengan “*al tahalli bi al akhlak al hasanah*” (mengisi dari sifat-sifat baik).⁷⁰
- c. *Tajalli*, yakni merasa akan keagungan Allah SWT . para ahli menyatakan dengan “*al tajalli ila rabb al bariyyah*” (merasa akan mengagungkan Allah Tuhan manusia).⁷¹

⁶⁶ *Ibid.*, hlm 86

⁶⁷ *Ibid.*, hlm 86

⁶⁸ *Ibid.*, hlm 267-268

⁶⁹ *Ibid.* hlm 267-268

⁷⁰ *Ibid.*, hlm 267-268

⁷¹ *Ibid.*, hlm 267-268

Dalam pencapaian Aqidah Akhlaq seseorang harus berusaha untuk mencapainya dengan cara mendekatkan diri dengan Allah (*taqor al robb Allah*) Akhlak merupakan suatu aspek dalam kepribadian manusia dalam sistem norma yang mengatur hubungannya dengan Allah (*Hablul min Allah*), hubungannya dengan manusia (*Hablul min al Nas*), dan hubungannya dengan alam (*Hablul min al Alam*). Hal tersebut harus tertanam dalam jiwa seorang muslim dengan begitu kebahagiaan dunia akhiratnya dengan mudah didapatnya setelah pencapaian tersebut ada dalam pribadinya.⁷²

6. Metode Pembelajaran Aqidah Akhlak

Materi pembelajaran Aqidah Akhlak adalah salah satu materi Akhlak Terpuji yang lebih banyak menonjolkan aspek nilai, baik nilai keteladanan maupun kemanusiaan, yang hendak ditanamkan dan ditumbuh-kembangkan ke dalam diri peserta didik, sehingga dapat melekat pada dirinya dan menjadi kepribadian, menurut Muhadjir (dalam Muhaimin, Abd Ghoufur dan Nur Ali), bahwa ada beberapa metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran nilai (Aqidah Akhlak), yaitu:⁷³

- a. Pembelajaran nilai dengan menggunakan metode nasional, yaitu dengan jalan memberikan nasihat dan indoktrinasi, dengan kata lain, metode ini ditempuh dengan jalan memberitahukan secara langsung nilai-nilai mana yang baik dan yang jurang baik. Dengan metode

⁷² *Ibid.*, hlm 267-268

⁷³ Wahidmurni & Nur Ali 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang, hlm 33

tersebut, guru memiliki peran yang menentukan, karena kebaikan atau kebenaran itu tanpa harus mempersoalkan hakekatnya. Penerapan metode tersebut akan menjadikan peserta didik hanya mengetahui atau menghafal jenis-jenis nilai tertentu yang baik dan kurang baik, dan belum tentu melaksanakannya. Sedangkan guru atau pendidik kadang-kadang hanya berlaku sebagai juru bicara nilai, dan ia pun belum tentu melaksanakannya. Karena itu tekanan dari metode ini lebih bersifat kognitif, sementara segi efektif kurang dikembangkan. Disinilah antara lain letak kelemahan metode tradisional.⁷⁴

Kelemahan lainnya terletak pada aspek pengertian peserta didik terhadap nilai itu sendiri yang bersifat paksaan, dan paksaan akan lebih efektif bila disertai dengan hukuman atau penggunaan hukuman atau ganjaran yang bersifat material. Hal ini jelas kurang menguntungkan untuk pembelajaran nilai yang seharusnya mengembangkan kesadaran internal pada peserta didik.⁷⁵

- b. Pembelajaran nilai dengan menggunakan metode bebas. Metode ini merupakan metode kebaikan dari metode tradisional. Pendidik tidak memberitahukan kepada peserta didik mengenai nilai-nilai yang baik dan buruk, tetapi peserta didik justru di beri kebebasan sepenuhnya untuk memilih dan menentukan nilai mana yang akan diambilnya,

⁷⁴ *Ibid.*, hlm 34

⁷⁵ *ibid.*, hlm 34

karena nilai yang baik orang lain belum tentu baik pula bagi peserta didik itu sendiri.⁷⁶

- c. Pembelajaran nilai dengan menggunakan metode refleksi yaitu dengan jalan mondar-mandir antara menggunakan pendekatan teoritik ke pendekatan empirik, atau mondar-mandir antara deduktif dan induktif. Dalam menggunakan metode ini dituntut adanya konsistensi dalam empirik yang kemanusiaan dikembalikan kepada konsep teorinya.
- d. Pembelajaran nilai dengan menggunakan metode transinternal. Metode ini merupakan cara untuk membelajarkan nilai dengan jalan melakukan transformasi nilai, dilanjutkan dengan transaksi dan transinternalisasi. Dalam hal ini guru dan peserta didik sama-sama terlibat dalam proses komunikasi aktif, yang tidak hanya melibatkan komunikasi verbal dan fisik, tetapi juga melibatkan komunikasi batin (kepribadian) antara keduanya. Dengan metode ini pendidik berperan sebagai penyaji informasi, pemberi contoh atau teladan, serta sumber nilai yang melekat dalam dirinya. Sedangkan peserta didik menerima informasi dan mempolakan kepribadiannya untuk menerima nilai-nilai kebenaran sesuai dengan kepribadian guru tersebut. Metode inilah yang sesuai dengan pembelajaran nilai ketahanan dan kemanusiaan.⁷⁷

⁷⁶ *Ibid* ., hlm 35

⁷⁷ *Ibid* ., hlm 35

7. Prinsip –prinsip Aqidah Akhlak

Dalam islam aqidah merupakan masalah asasi yang merupakan misi pokok yang dibantu oleh para Nabi, baik tidaknya seseorang ditentukan dari aqidahnya, mengingat amal saleh merupakan pancaran dari aqidah yang sempurna karena aqidah merupakan masalah asasi, maka dalam kehidupan manusia perlu ditetapkan prinsip-prinsip dasar aqidah Islamiyah agar dapat menyelesaikan kehidupan manusia didunia dan diakhirat. Prinsip aqidah yang dimaksud adalah:⁷⁸

- a. Aqidah didasarkan atas tauhid yakni mengesakan Allah dari segala dominasi yang lain.
- b. Aqidah harus dipelajari terus menerus diamalkan sampai akhir hayat kemudian selanjutnya diturunkan atau diajarkan kepada orang lain.
- c. Scope pembahasan aqidah tentang tuhan dibatasi dengan larangan membicarakan atau memperdebatkan tentang eksistensi dzat Tuhan, sebab alam satu hal ini manusia tidak akan mampu menguasainya.
- d. akal dipenggunakan manusia untuk memperkuat aqidah, bukan untuk mencari aqidah, karena aqidah islamiyah sudah jelas tertuang dalam al-Qur'an dan al-sunnah.⁷⁹

Sedangkan dalam akhlak prinsip-prinsip yang digunakan adalah:⁸⁰

⁷⁸ Fadoli, dkk, *Pendidikan Agama Islam, pada perguruan tinggi* (Malang, 2011)hlm. 269-

⁷⁹ *Ibid.*, hlm 269-273

⁸⁰ *Ibid.*, hlm 273-275

- a. Akhlak yang besar dan baik harus didasarkan atas al-Qur'an atau al-sunnah, bukan dari tradisi atau aliran-aliran tertentu yang sudah tampak tersesat.
- b. Adanya keseimbangan antara berakhlak kepada Allah, sesama manusia dan kepada Allah.
- c. Pelaksanaan akhlak harus bersamaan dengan aqidah dan syari'ah, karena ketiga unsur diatas merupakan bagian internal dari syari'ah Allah, SWT.
- d. Akhlak dilakukan semata-mata karena Allah, walaupun objek akhlak adalah pada makhluk.
- e. Akhlak dilakukan menurut proporsinya, misalnya seorang anak harus lebih hormat kepada orang tuanya dari pada kepada orang lain. Berbicara mengenai prinsip tentang Aqidah Akhlak yang mana harus berdasarkan Al-Qur'an dan al-Hadist. Dengan begitu manusia dapat mengaplikasinya dalam kehidupan dijalan yang lurus karena berdasarkan dua pegangan tersebut dan menghindari dari perbuatan yang dilarang dari Al-Qur'an dan Al-Hadist. Dengan begitu kehidupan manusia perlu menerapkan prinsip-prinsip tersebut agar dapat menyelamatkan dirinya dalam kehidupan dunia dan akhirat.⁸¹

⁸¹ *Ibid.*, hlm 273-275

C. MOTIVASI BELAJAR SISWA

1. Pengertian Motivasi

Motif yang dalam bahasa Inggrisnya *Motife* berasal dari kata *motion* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motif adalah keadaan didalam pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas. Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan.⁸²

Motif adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Sartian dalam purwanto mengemukakan dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior* bahwa motif adalah suatu pertanyaan yang kompleks didalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke satu tujuan atau peransang.⁸³

Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itu, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.⁸⁴

⁸² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2000), hlm 74

⁸³ *Ibid*

⁸⁴ A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta Rajawali, 1990), hlm 73

Menurut Santrock, “motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama”⁸⁵

Dari pengertian Santrock diatas, jika ditarik kerana pembelajaran, maka siswa akan dikatakan termotivasi apabila didalam pribadi siswa telah memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran berjalan secara terarah, dalam arti segala persoalan yang menghambat jalannya kegiatan belajar mengajar dapat di hindari misalnya siswa tidak lagi merasa bosan, siswa tidak lagi bermain sendiri dengan temannya dibelakang saat mata pelajarn berlangsung dan lain-lain.

Usman mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.⁸⁶

Menurut Mc Donald: “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*”. (Motivasi adalah perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).⁸⁷

⁸⁵ D. J. Bearison & B. Dorvaaborative *Collaborative Cognition*, sebagaimana dikutip oleh John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Edisi Kedua terj Tri Wibowo (Jakarta: Prenada Media Group, cetakkan ke-2, 2008), hlm. 510.

⁸⁶ Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hlm 11

⁸⁷ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm. 173

Pendapat S Nasution, M. A. mengemukakan: "To motivate a child to arrange condition so that the wants to do what he is capable doing". Memotivasi murid adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya.⁸⁸

Selanjutnya Thomas M Risk,

Memberikan pengertian motivasi sebagai berikut: "*we may define motivation, in a pedagogical sense, as the conscious effort on the part of the teacher to establish in students motives leading to sustained activity toward the learning goals*" (Motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri peserta didik atau pelajar yang menunjang kegiatan kearah tujuan-tujuan belajar).⁸⁹

Menurut kebanyakan definisi, motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu: menggerakkan, mengarahkan dan menopang tingkah laku manusia. Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu, memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan (*reinforce*) intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.⁹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas, jelaslah bahwa masalah-masalah yang dihadapi guru adalah mempelajari bagaimana melaksanakan motivasi secara efektif. Seorang dalam melaksanakan

⁸⁸ S. Nasution, *Asas-asas Mengajar* (Bandung: Jemmars tt, 2009), hlm. 103

⁸⁹ Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 10

⁹⁰ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992), hlm.

kegiatan mengajar, agar dapat memotivasi peserta didik hendaknya melihat beberapa faktor berikut:⁹¹

a. Pendidik sebagai sumber pengalaman tingkah laku sekaligus sebagai objek perhatian peserta didik harus:

- 1) Memiliki kewibawaan dan kepribadian yang kuat dan menarik.
- 2) Menunjukkan minat yang besar terhadap isi pelajaran yang disampaikan.
- 3) Mampu memilih perangkat belajar atau menciptakan situasi belajar yang mampu membangkitkan motif belajar.

b. Peserta didik adalah individu yang akan mengalami tingkah laku tertentu dan sekaligus subyek yang memperhatikan. Maka pendidik perlu mengenal jenis dan tingkat kebutuhan peserta didik bagi usaha memotivasinya seperti:⁹²

- 1) Motif belajar dan minat belajar peserta didik
- 2) Insentif yang perlu diberikan kepada peserta didik, serta
- 3) Motif-motif lain yang ada pada diri peserta didik seperti motif ingin rasa aman, ingin kasih sayang, ingin perlakuan sama, dan seterusnya.

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas bahwa memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa oleh karena itu seorang

⁹¹ *Ibid.*, hlm. 72

⁹² *Ibid.*, hlm 72

pengajar hendaknya mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan.

Maka guru dapat melakukan cara-cara berikut:⁹³

- a. Usahakan jangan mengulangi hal-hal yang telah mereka ketahui, karena akan menyebabkan kejenuhan.
- b. Suasana fisik kelas jangan sampai membosankan
- c. Hindarkan terjadinya frustrasi dikarenakan situasi kelas yang tak masuk akal, dan diluar jangkauan pikiran manusia
- d. Hindarkan suasana kelas yang bersifat emosional sebagai akibat adanya kontak personal.
- e. Siapkan tugas-tugas yang menantang selama latihan
- f. Berilah siswa pengetahuan tentang hasil-hasil yang telah dicapai oleh masing-masing siswa.
- g. Berikan ganjaran yang pantas terhadap usaha yang dilakukan oleh siswa.

2. Tujuan Motivasi

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi yaitu untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.⁹⁴

Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk

⁹³ *Ibid.*, hlm 72

⁹⁴ *Ibid.*, hlm. 73

meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya diri sendiri, disamping itu juga timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan kelas.⁹⁵

3. Fungsi Motivasi

Dalam belajar, motivasi memiliki peranan penting yaitu sebagai pendorong siswa dalam belajar. Intensitas belajar siswa jelas sangat dipengaruhi oleh motivasi. Jadi ada baiknya apabila sebelum menerapkan motivasi dalam kehidupan sehari-hari siswa, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai fungsi dari motivasi, dengan mengetahui fungsi dari motivasi pada seseorang, maka penerapannya akan dapat terlaksana secara tepat.⁹⁶

Belajar sangat diperlukan adanya motivasi. “*Motivation is an essential condition of learning*”. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.⁹⁷

⁹⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2000), hlm. 73

⁹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 23

⁹⁷ Sardiman A.M., *Op. cit*, hlm. 84.

Motivasi sebagai suatu proses mengantarkan murid kepada pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses motivasi mempunyai fungsi antara lain:⁹⁸

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti perbuatan belajar.
- b. Sebagai *pengarah* artinya, mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Sebagai *penggerak*. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.⁹⁹

Sedangkan fungsi motivasi menurut Ramayulis yang dikutip dari proyek pembinaan prasarana dan sarana Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Jakarta adalah:¹⁰⁰

- a. Memberi semangat dan mengaktifkan murid agar tetap berminat dan siaga.
- b. Memusatkan perhatian anak pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian belajar.
- c. Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan jangka panjang.¹⁰¹

⁹⁸ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm. 175

⁹⁹ *Ibid.*, hlm. 175

¹⁰⁰ Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama/IAIN, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Sebagaimana dikutip oleh Ramalis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta Pusat: Kalam Mulia, 1998), hlm. 171

¹⁰¹ *Ibid.*, hlm. 171

4. Macam-Macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi, maka dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi memiliki ragam variasi, seperti yang dijabarkan sebagai berikut:¹⁰²

a. *Motif dilihat dari dasar pembentukannya*

1) Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motif itu ada tanpa dipelajari. Misalnya, dorongan untuk, makan, minum, bekerja, istirahat, dan sebagainya. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis.¹⁰³

2) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya adalah motif yang timbul karena dipelajari. Misalnya, dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang disyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk. Frenden dalam buku karangan Sardiman A. M mengistilahkan dengan *affiliative needs*. Sebab justru dengan kemampuan berhubungan dan kerjasama didalam masyarakat maka dapat mencapai suatu kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat-sifat

¹⁰² Sardiman A. M, *op. cit.*, hlm. 86

¹⁰³ *Ibid.*, hlm 86

ramah, kooperatif, membina hubungan baik dengan sesama, terutama kepada orang tua dan guru.¹⁰⁴

a) *Cognitive Motives*

Motif ini menunjukkan pada gejala intrinsik yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan yang berada didalam diri manusia biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar disekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.¹⁰⁵

b) *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Untuk hal ini, memang diperlukan kreativitas dan penuh imajinasi. Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualitas diri.¹⁰⁶

c) *Self-enhancement*

Melalui aktualitas diri dan pengembangan kompetensi, akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Ketinggian dan kemampuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap

¹⁰⁴ *Ibid.*, hlm 86

¹⁰⁵ *Ibid.*, hlm 87

¹⁰⁶ *Ibid.*, hlm 87

individu. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu motivasi.¹⁰⁷

b. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

- 1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, dan kebutuhan untuk beristirahat.
- 2) Motif darurat, yang termasuk dalam motif darurat ini adalah dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu dan sebagainya. Jelasnya, motivasi jenis ini timbul karena dorongan atau rangsangan dari luar.
- 3) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan ekspresi, manipulasi untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.¹⁰⁸

c. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis, yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmaniah misalnya, reflek, instink, otomatis, dan nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah yaitu kemauan. Soal kemauan itu pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen yaitu:¹⁰⁹

¹⁰⁷ *Ibid* hlm. 87.

¹⁰⁸ *Ibid.* hlm. 87

¹⁰⁹ *Ibid.*, hlm 88

1) Momen timbulnya alasan

Sebagai contoh, seorang pemuda yang sedang giat berlatih olahraga untuk menghadapi PORSENI disekolahnya, tetapi tiba-tiba disuruh ibunya untuk mengantarkan seorang tamu membeli tiket karena mau ke Jakarta. Si pemuda tadi kemudian mengantarkan tamu itu. Dalam hal ini, si pemuda tadi timbul alasan baru untuk menghormati tamu itu, untuk melakukan suatu kegiatan mengantar. Alasan baru ini bisa karena untuk menghormati tamu atau mungkin untuk tidak mengecewakan ibunya.¹¹⁰

2) Momen pilih

Momen pilih maksudnya dalam keadaan pada waktu ada alternatif yang mengakibatkan persaingan diantara alternatif dan alasan itu. Kemudian seseorang menimbang-nimbang dari berbagai alternatif untuk kemudian menentukan pilihan alternatif yang akan dikerjakan.¹¹¹

3) Momen putusan

Dalam persaingan antara berbagai alasan, sudah dapat dipastikan berakhir dengan pilihnya satu alternatif. Satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.¹¹²

4) Momen terbentuknya kemauan

¹¹⁰ *Ibid.*, hlm 88

¹¹¹ *Ibid.*, hlm 88

¹¹² *Ibid.*, hlm 88

Apabila seseorang sudah menetapkan satu putusan untuk dikerjakan, maka timbullah dorongan pada diri seseorang untuk bertindak melaksanakan putusan ini.¹¹³

d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

- 1) Motivasi Intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Misalnya, orang yang gemar membaca, tanpa ada yang mendorong, ia akan mencari sendiri buku-bukunya untuk dibaca. Motif intrinsik juga diartikan sebagai motivasi yang pendorongnya ada kaitan langsung dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam tujuan pekerjaan sendiri. Misalnya, seorang mahasiswa tekun mempelajari mata kuliah psikologi karena ia ingin sekali menguasai mata kuliah itu.¹¹⁴
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, seperti pujian dan hadiah, peraturan sekolah, suri tauladan orang tua, guru dan seterusnya. Motivasi ekstrinsik juga dapat diartikan sebagai motivasi yang pendorongnya tidak ada hubungannya dengan nilai yang terkandung dalam tujuan pekerjaannya.¹¹⁵

¹¹³ *Ibid.* hlm 88

¹¹⁴ *Ibid.*, hlm 88

¹¹⁵ *Ibid.*, hlm 88

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam melakukan ketekunan kegiatan belajar mengajar dengan tanpa dibebani suatu apapun¹¹⁶

5. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik dikelas, yaitu sebagai berikut:¹¹⁷

a. Memberi angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktifitas belajar anak didik. Banyak siswa belajar yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Jadi angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan motivasi belajar dimasa mendatang. Sehingga biasanya yang dikejar oleh siswa adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport mendapatkan nilai baik.¹¹⁸

b. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Pemberian hadiah pada siswa bisa

¹¹⁶ *Ibid.*, hlm 88

¹¹⁷ Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta , Rajawali Pers, 1986), hlm. 48

¹¹⁸ *Ibid.*, hlm 48

dilakukan pada setiap kenaikan kelas. Dengan cara itu anak didik akan termotivasi untuk belajar guna mempertahankan motivasi belajar yang telah mereka capai dan tidak menutup kemungkinan akan mendorong anak didik lainnya untuk ikut berkompetisi dalam belajar.¹¹⁹

c. Saingan atau kompetensi

Saingan atau kompetensi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan baik individual maupun kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Memang unsur persaingan banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.¹²⁰

d. Memberikan ulangan

Siswa akan bisa menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi anak didik. Tetapi yang harus diingat oleh guru adalah jangan terlalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam hal ini guru juga harus terbuka maksudnya, kalau akan ada ulangan harus diberitahukan kepada siswa.¹²¹

e. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja

¹¹⁹ *Ibid.*, hlm. 48

¹²⁰ *Ibid.*, hlm 50

¹²¹ *Ibid.*, hlm. 50

keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai motivasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.¹²²

f. Memberi ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Jadi anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Berbagai usaha dan teknik bagaimana agar dapat menguasai semua bahan pelajaran anak didik lakukan sedini mungkin sehingga memudahkan mereka untuk menjawab setiap item soal yang diajukan ketika pelaksanaan ulangan berlangsung, sesuai dengan interval waktu yang diberikan. Dalam hal ini, guru juga harus bisa terbuka maksudnya adalah jangan terlalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.¹²³

g. Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Apabila ada siswa yang sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian dalam hal ini adalah sebagai bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus

¹²² *Ibid.*, hlm 50

¹²³ *Ibid.*, hlm 50

merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.¹²⁴

h. Hukuman

Hukuman merupakan bentuk *reinforcement* yang negatif, akan tetapi apabila digunakan secara tepat dan bijak dapat menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, juga harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.¹²⁵

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang bersedia didalam diri anak didik. Potensi itu harus ditumbuhkan suburkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif sebagai pendukung utamanya. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan disini, agar hasrat untuk belajar itu menjelma menjadi perilaku belajar.¹²⁶

j. Minat

Ada dasarnya motivasi memiliki hubungan yang sangat erat dengan minat. Motivasi itu muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat, sehingga minat merupakan alat pokok motivasi. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Terdapat berbagai macam cara untuk membangkitkan minat, yaitu antara lain:¹²⁷

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.

¹²⁴ *Ibid.*, hlm. 55

¹²⁵ *Ibid.*, hlm 61

¹²⁶ *Ibid.*, hlm 78

¹²⁷ *Ibid.*, hlm 94

- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- 3) Memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.¹²⁸

k. Tujuan yang jelas dan diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, maka timbul semangat untuk terus belajar.¹²⁹

Arti penting keberhasilan belajar mendorong guru harus terampil mengembangkan metode motivasi, khususnya yang terkait dengan pencapaian kepuasan belajar.

Cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kepuasan belajar adalah:¹³⁰

- 1) Gunakan pujian secara verbal dan umpan balik yang informatif bukan ancaman atau sejenisnya.
- 2) Berikan kesempatan kepada siswa untuk segera menggunakan atau mempraktikkan pengetahuan yang baru dipelajarinya.
- 3) Mintalah kepada siswa yang telah menguasai suatu keterampilan atau pengetahuan untuk membantu teman-temannya yang belum berhasil.

¹²⁸ *Ibid.*, hlm 94

¹²⁹ *Ibid.*, hlm.94

¹³⁰ Agus Suprijono, *cooperatif learning Teori dan Aplikasinya PAIKEM* (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2009), hlm 171

- 4) Bandingkan motivasi siswa dengan motivasi dirinya dimasa lalu atau dengan suatu standar tertentu, bukan dengan siswa yang lain.¹³¹

Bahwasanya bisa diambil kesimpulan bahwa motivasi atau dorongan untuk mengerjakan sesuatu bisa timbul dalam diri seseorang dan dari luar. Seorang guru bisa memberikan rangsangan motivasi dari luar dengan cara memberikan nilai, hadiah, memberikan wadah bagi siswa untuk dapat berkompetensi dengan teman yang lain dan sebagainya.¹³²

6. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.¹³³

Dalam perilaku belajar terdapat motivasi belajar. Motivasi belajar terdapat ada yang intrinsik dan ekstrinsik. Muatan motivasi-motivasi tersebut berada ditangan para guru atau pendidik dan anggota masyarakat lain. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar selama minimum sembilan tahun pada usia wajib belajar. Orang tua bertugas

¹³¹ *Ibid.*, hlm. 171

¹³² *Ibid.*, hlm. 171

¹³³ Dimiyati dan Mujiono, *belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm.

memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat. Ulama sebagai pendidik juga bertugas memperkuat motivasi sepanjang hayat.¹³⁴

Motivasi belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seseorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha untuk belajar secara maksimal, artinya siswa memotivasi dirinya untuk belajar.¹³⁵

Motivasi belajar penting bagi siswa, diantaranya adalah sebagai berikut:¹³⁶

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membangkitkan semangat belajar.
- e. Menyadarkan tentang adanya belajar dan kemudian bekerja.¹³⁷

Motivasi juga penting diketahui oleh guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu ialah sebagai berikut.¹³⁸

- a. Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil.
- b. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa dikelas bermacam-macam.

¹³⁴ *Ibid.*, hlm 94

¹³⁵ *Ibid.*, hlm. 94

¹³⁶ *Ibid.*, hlm. 94

¹³⁷ *Ibid.*, hlm. 85

¹³⁸ *Ibid.*, hlm 86

- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran, seperti sebagai penasihat, fasilitator, pemberi hadiah, atau pendidik.
- d. Memberi peluang guru untuk ‘unjuk kerja’ rekayasa pedagogis.¹³⁹

7. Prinsip Motivasi dalam Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:¹⁴⁰

- a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktifitas belajar seseorang melakukan aktifitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar.¹⁴¹ Motivasi intrinsik lebih utama dari pada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap

¹³⁹ *Ibid.*, hlm 86

¹⁴⁰ Syahrul Bahri Djamah, *Psikolog belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm 118.

¹⁴¹ *Ibid.*, 118

anak didik. Tidak pernah ditemukan guru yang tidak memakai motivasi ekstrinsik dalam pengajaran.¹⁴²

- b. Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman.

Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apapun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan antar motivasi kerja orang.¹⁴³

- c. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.

Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itulah anak didik belajar. Karena bila tidak belajar anak didik tidak akan mendapatkan ilmu pengetahuan.¹⁴⁴

- d. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Dari beberapa penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi selalu mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik.¹⁴⁵

¹⁴² *Ibid.*, 118

¹⁴³ *Ibid.*, 118

¹⁴⁴ *Ibid.*, 118

¹⁴⁵ *Ibid.*, hlm 118

8. Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa, DeCecco & Grawford mengajukan 4 fungsi pengajar:¹⁴⁶

a. Menggairahkan siswa

Dalam kegiatan rutin di kelas sehari-hari pengajar harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Ia harus selalu memberikan pada siswa cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar. '*Discovery learning*' dan metode sumbang saran ('*brain storming*') memberikan kebebasan semacam ini. Untuk dapat meningkatkan kegairahan siswa guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai di posisi awal siswa-siswanya.¹⁴⁷

b. Memberikan harapan realistik

Guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistik, dan memodifikasikan harapan-harapan yang kurang atau tidak realistik. Untuk ini pengajar perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis siswa pada masa lalu, dengan demikian pengajar dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistik, pesimistis, atau terlalu optimis. Bila siswa telah banyak

¹⁴⁶ DeCecco & Grawford, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1974), hlm. 177

¹⁴⁷ Slameto *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm 177,

mengalami kegagalan, maka guru harus memberikan sebanyak mungkin keberhasilan pada siswa.¹⁴⁸

c. Memberikan insentif

Bila siswa mengalami keberhasilan, pengajar diharapkan memberikan hadiah pada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan lain sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Sehubungan dengan hal ini umpan balik merupakan hal yang sangat berguna untuk meningkatkan usaha siswa.¹⁴⁹

d. Mengarahkan

Pengajar harus mengarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya.¹⁵⁰

9. Cara Mengukur Motivasi

Pada umumnya ada dua cara untuk mengukur motivasi, yaitu:¹⁵¹

- a. Mengukur faktor-faktor luar tertentu yang diduga menimbulkan dorongan dalam diri seseorang.
- b. Mengukur aspek tingkah laku tertentu yang mungkin menjadi ungkapan dari motif tertentu.¹⁵²

¹⁴⁸ *Ibid.*, hlm 177

¹⁴⁹ *Ibid.*, hlm 177

¹⁵⁰ *Ibid.*, hlm 177

¹⁵¹ Martin H, *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta, hlm. 61-62

¹⁵² *Ibid.*, hlm 61-62

Laboratorium penelitian tentang motivasi umumnya menggunakan cara yang pertama, yaitu berusaha menciptakan kondisi yang dapat menimbulkan dorongan atau kebutuhan tertentu. Dapat juga dengan cara pemberian hadiah atau insentif, insentif verbal berupa pengarahan-pengarahan yang dapat memperkuat motif seseorang.¹⁵³

Salah satu cara yang lebih tepat mengetahui motif seseorang yang sebenarnya adalah mengamati obyek-obyek yang menjadi pusat perhatiannya. Obyek yang selalu dikejar itulah yang menjadi cermin atas motif yang sedang menguasainya, selain itu bisa juga dikenal melalui hadiah yang paling mengenal baginya. Ada tidaknya motif yang sedang menguasai seseorang juga bisa dijadikan ukuran, misalnya: kekuatan tenaga yang dikeluarkan (usahanya), frekwensinya, kecepatan reaksinya, tema pembicaraannya, fantasi dan impiannya.¹⁵⁴

10. Indikator Siswa Termotivasi

Diantara indikator yang bisa dijadikan patokan siswa termotivasi adalah:¹⁵⁵

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi ketika belajar.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.

¹⁵³ *Ibid.*, hlm 61-62

¹⁵⁴ *Ibid.*, hlm 61-62

¹⁵⁵ Tafsir, *Metodologi Pengajaran Pendidikan Islam* (Bandung: Rosdakarya, 1993), hlm.

- c. Penampilan berbagai usaha belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai hasil.
- d. Siswa bergairah belajar.
- e. Kemandirian belajar.¹⁵⁶

Adapun ciri-ciri siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar termotivasi:¹⁵⁷

- b. Mencari dan memberikan informasi.
- c. Bertanya pada guru atau siswa lain.
- d. Mengajukan pendapat atau komentar kepada guru atau siswa lain.
- e. Diskusi atau memecahkan masalah.
- f. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- g. Memanfaatkan sumber belajar yang ada.
- h. Menilai dan memperbaiki nilai pekerjaannya.
- i. Membuat kesimpulan sendiri tentang pelajaran yang diterimanya.
- j. Dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dengan tepat saat pelajaran berlangsung.
- k. Memberikan contoh dengan benar.
- l. Dapat memecahkan masalah secara tepat.
- m. Ada usaha dan motivasi dalam mempelajari bahan.
- n. Senang bila diberi tugas
- o. Bekerjasama dengan berhubungan dengan siswa lain.

¹⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 146

¹⁰³ *Ibid.*, hlm. 146

p. Dapat menjawab pertanyaan diakhir pelajaran.¹⁵⁸

Sardiman memberikan penjelasan ciri-ciri seseorang termotivasi diantaranya:¹⁵⁹

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang belajar mandiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas rutin (kurang kreatif).
- f. Sering mencari dan memecahkan soal-soal.
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang sudah diyakini.
- h. Dapat mempertahankan pendapatnya.¹⁶⁰

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas berarti dia telah memiliki motivasi yang kuat dalam proses belajar mengajar. Ciri-ciri tersebut akan menjadi penting karena dengan motivasi yang kuat siswa akan bisa belajar dengan baik, lebih mandiri dan tidak terjebak pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis.¹⁶¹

¹⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 146

¹⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 146

¹⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 146

¹⁶¹ *Ibid.*, hlm. 146

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan metode yang baik dan benar akan memungkinkan tercapainya suatu tujuan penelitian, disamping itu metode juga merupakan suatu yang menerangkan cara-cara untuk mengadakan penelitian.¹

Terdapat beberapa hal yang perlu dijelaskan dalam kaitannya dengan metodologi yang akan digunakan dalam penelitian. Beberapa hal tersebut antara lain :²

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang di gunakan dalam penelitian adalah pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi profesional pendidikan yang diemban guru. *Classroom Action Research* adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti, (yang dilaksanakan sendiri oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti) dikelas atau disekolahan tempat ia

¹ Lexy. J. Moleong ., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 6

² *Ibid.*, hlm 6

mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.³

Menurut Hopkins yang dikutip oleh Sukindi, PTK merupakan suatu bentuk kajian-kajian refleksi oleh pelaku tindakan dan PTK dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru di dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, dan memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang telah dilakukan.⁴

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Hal ini karena data yang dikumpulkan memiliki informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk mengimplementasikan metode tersebut, perlu dilakukan penelitian tindakan sesuai dengan (PTK).⁵

Menurut Hopkins yang di kutip oleh Sukindi, PTK merupakan suatu bentuk kajian-kajian refleksi oleh pelaku tindakan dan PTK di lakukan untuk meningkatkan kemampuan guru di dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan-tindakan yang di lakukan, dan memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang telah di lakukan.⁶

Di samping itu menurut Prof. Dr. H.M. Djunaedi Ghony, penelitian tindakan kelas adalah salah satu metode pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Bisa juga dikatakan bahwa

³ Suharsini Arikunto dkk, *penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007), hlm.57

⁴ Sukidin dkk, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Insan Cendika, 2002) hlm. 27

⁵ *Ibid.*, hlm 27

⁶ *Ibid*, hlm.16

penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi nyata dimana praktik pelaksanaan pembelajaran tersebut dilakukan di dalam kelas.⁷

Joni dan Tisno yang dikutip oleh Wahid Murni, mengemukakan bahwa PTK merupakan suatu kajian yang bersifat relatif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta untuk memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran itu berlangsung. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Seodarsono dan Wahid Murni, yang menyatakan bahwa, PTK merupakan suatu proses dimana guru dan siswa menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan, dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁸

PTK dapat diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian. Upaya penelitian ini dilakukan dengan cara merubah kebiasaan yang ada dalam kegiatan pembelajaran, perubahan tindakan yang baru ini diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.⁹

⁷ M. Djunaidi Ghory, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm.08

⁸ WahidMurni, *penelitian Tindakan Kelas; dari Teori menuju Praktik* (Malang: UM Press, 2008), hlm. 14

⁹ *Ibid.*, Hlm. 15

Menurut Borg yang diikuti oleh Sukidin, menyebutkan secara eksplisit bahwa tujuan dalam penelitian tindakan kelas adalah pengembangan keterampilan guru yang bertolak dari kebutuhan untuk menanggulangi berbagai permasalahan pembelajaran aktual yang dihadapi dikelasnya atau di sekolahnya sendiri dengan atau tanpa masukkan khusus berupa berbagai program pelatihan yang lebih eksplisit.¹⁰ Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah demi perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran dapat dicapai dengan melakukan refleksi untuk mengdiagnosis keadaan.¹¹ Lebih jelasnya Teguh Budiharso menyatakan bahwa tujuan penelitian kelas adalah: *pertama*, penelitian tindakan kelas bisa memberikan informasi bagaimana guru mengajar karena menguraikan cara-cara guru mengajar. *kedua*, penelitian kelas bisa menjadi refleksi bagaimana pelaksanaan pendidikan dan pengajaran dikerjakan oleh guru. *Ketiga*, penelitian kelas menjelaskan mengenai pengalaman khas tentang pengajaran yang dilakukan oleh guru.¹²

Menurut Wardani yang dikutip oleh Arikunto, karakteristik penelitian tindakan kelas diantaranya adalah sebagai berikut:¹³

- a. Adanya permasalahan dalam penelitian tindakan kelas yang dipicu oleh munculnya kesadaran pada guru bahwa praktek yang

¹⁰ Sukidin dkk, *op. Cit.*, hlm. 37

¹¹ M. Djunaidi Ghory, *op. cit.*, hlm. 28

¹² Teguh Budiharso, *Prinsip dan Staregi Pengajaran Bahasa* (Surabaya: Lutfansah Mediatama, 2004), hlm. 163

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004)hlm.92

dilakukannya selama ini mempunyai masalah yang perlu diselesaikan.

- b. *Self-reflective Inquiry* atau penelitian melalui refleksi diri.
- c. Penelitian tindakan kelas dilakukan didalam kelas, sehingga fokus penelitiannya adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dalam siswa dalam melakukan interaksi.
- d. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik yang khusus, yakni untuk memecahkan masalah dan untuk meningkatkan kinerja guru. Fungsi penelitian tindakan adalah untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pelaksanaan kegiatan pendidikan.¹⁴

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif Menurut Moleong adalah fenomena tentang apa yang dialami oleh objek penelitian. Misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara holistik dan dengan cara persepsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah dengan memanfaatkan fenomena yang dialami.¹⁵

Bodgan dan Taylor sebagaimana yang dikutip oleh Lexy J. Moleong mengatakan bahwa yang dimaksud dengan metodologi kualitatif adalah “ prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata

¹⁴ *Ibid.*, hlm.93

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 6

tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati.¹⁶ Dengan adanya kata-kata lisan dan tertulis, maka kemungkinan untuk mendeskripsikan bagi peneliti dirasa lebih luas. Karena selain memperoleh data lebih luas, keterangan juga di dukung oleh tulisan agar di perjelas lagi.¹⁷

Sejalan dengan peneliti tersebut, seperti yang di kemukakan oleh Krik dan Miller yang mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah “tradisi tertentu untuk pelajaran Aqidah akhlak secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya”.¹⁸

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, penelitian kualitatif adalah mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan berupa gambar. Kata-kata lisan atau tertulis dari orang-orang atau perilaku yang diamati dan data tersebut tidak berupa angka, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif maka hasil data akan difokuskan berupa pertanyaan secara deskriptif dan tidak mengkaji suatu hipotesa serta mengkorelasi variabel. Peneliti terjun secara langsung untuk mengadakan pengamatan atau observasi atau wawancara terhadap objek atau subjek penelitian.¹⁹

¹⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif, edisi Revisi* (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2007), hlm 4

¹⁷ *Ibid.*, hlm 4

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 4

¹⁹ *Ibid.*, hlm 71

B. Lokasi Penelitian

Peneliti menjadikan Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang sebagai tempat penelitian yang secara sementara untuk menyempurnakan Skripsi yang akan disusun. Sekolah ini beralamat di Desa Lowokwaru, Kecamatan Merjosari, Kabupaten Malang, Propinsi Jawa Timur. Peneliti memilih siswa Madrasah Ibtidaiyah karena pada umumnya siswa kelas dasar ini sudah bisa diajak untuk berdiskusi, dimana pada usia ini mereka sudah bisa berekonstruksi. Sehingga nantinya dengan kemampuan yang dimiliki siswa ini, pelaksanaan pembelajaran berlangsung berdasarkan apa yang telah direncanakan sebelumnya oleh peneliti dan guru mata pelajaran. Penelitian itu dikhususkan pada kelas IV karena materi yang peneliti ambil adalah terdapat pada kelas IV. Penentuan di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang sebagai tempat lokasi penelitian ini karena berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

1. Kelasnya yang bersifat heterogen, baik segi kemampuan maupun jenis kelamin, siswa kelas IV sangat aktif, tapi dari segi minat belajar sangat rendah.
2. Madrasah atau sekolah tersebut belum pernah diterapkan pembelajaran

Role Playing

C. Kehadiran Peneliti

Dalam proses penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dari pengamatan berperan serta, karena dengan bantuan orang lain atau peneliti sendiri merupakan alat pengumpulan data utama. Namun peranan peneliti

yang menentukan keseluruhan skenario.²⁰ Oleh karena itu pada waktu pengumpulan data dilapangan, peneliti berperan serta pada situasi kegiatan dan mengikuti secara aktif kegiatan proses belajar mengajar. Kehadiran peneliti disini dimaksudkan untuk dapat memahami keyataan-keyataan lapangan yang diakibatkan dengan objek penelitian, sebab peneliti adalah perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis, penafsir data dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitian.²¹

Bogdan mendefinisikan pengamatan berperan serta sebagai penelitian yang bercirikan interaksi sosial yang memakan waktu cukup lama antara peneliti dengan subjek dalam lingkungan subjek, dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis dan berlaku tanpa gangguan.²²

Pengamatan berperan serta berasumsi sebagai cara terbaik dan mungkin sebagai cara satu-satunya untuk memahami beberapa bidang kehidupan sosial ialah dengan cara membaurkan diri ke dalam diri orang lain dalam susunan sosialnya.²³

Dalam hal ini, kehadiran peneliti sangat diperlukan karena peneliti adalah sebagai instrument kunci yang bertindak sebagai perencana, perancang tindakan dan pengumpulan data. Disini peneliti bertugas sebagai pengamat dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak dikelas dengan berkolaborasi

²⁰ Lexy. J. Moleong, op.cit., hlm 163

²¹ *Ibid.*, hlm 163

²² *Ibid.*, hlm.164

²³ *Ibid.*, hlm.164

dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

D. Rencana Tindakan

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus pertama. Pada tahap perencanaan peneliti membuat langkah-langkah atau rencana secara rinci untuk di jadikan pegangan dalam pelaksanaan tindakan.

2. Implementasi Tindakan

Dalam hal ini implementasi tindakan di sesuaikan dengan skenario yang telah di tentukan dalam penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak pada materi aklakh terpuji kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang.

a. Pembukaan

- 1) Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran.
- 2) Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan do'a bersama.
- 3) Guru menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan "Bagaimana kabar kalian pagi hari ini."

- 4) Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang Membiasakan berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Guru menjelaskan mengenai teknik dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan gambaran atau menjelaskan secara singkat tentang tentang Membiasakan berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru Menyebutkan contoh tentang berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Guru menceritakan secara singkat tentang kisah nabi sulaiman dan ratu bilqis dengan menjelaskan sifat-sifat yang di miliki oleh keduanya.
- 4) Guru mengelola pembelajaran dengan metode belajar role playing, dengan membagi siswa berdasarkan peran-perannya yaitu siswa yang berperan sebagai Nabi Sulaiman, Ratu Bilqis, Burung Hud-hud, Prajurit 1, Prajurit 2, Pembesar 1, Pembesar 2, Utusan, Jin ifrit dan Semut 1, Semut 2, Semut 3 dan Semut 4.
- 5) Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mempelajari kembali peran-perannya masing-masing sebelum bermain peran.

- 6) Guru melakukan pembelajaran *Role Playing* dengan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis bersama siswa berdasarkan perannya masing-masing.

c. Penutup

- 1) Guru mereview kembali materi yang telah di pelajari hari ini yaitu tentang berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil hikmah atau mengkaitkan antara kisah Nabi Sulaiman dan Ratu bilqis yang di perankan oleh siswa tadi berupa menjelaskan contoh sifat yang di miliki oleh keduanya.
- 2) Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar terutama belajar mengaplikasikan sifat-sifat rasul kedalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan berdoa bersama-sama kemudian memberi salam.

3. Pengamatan

Pengamatan dapat dilakukan oleh peneliti atau kolaborator, yang memang diberi tugas untuk melakukan hal tersebut. Pada saat pengamatan haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi didalam kelas penelitian.²⁴ Dalam kegiatan ini, peneliti mengadakan pengamatan yang

²⁴ M.Djunaidi Ghory, *op.cit.*, hlm 71

mendalam mengenai perilaku siswa dalam menerima pembelajaran, mengadakan pengamatan terhadap proses pembelajaran, dan mengadakan pengamatan terhadap kondisi kelas ketika pelajaran berlangsung

4. Analisis dan Refleksi

Pada prinsipnya yang dimaksud dengan refleksi adalah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh partisipan yang terkait dengan penelitian yang dilaksanakan. Refleksi dilakukan dengan kolaboratif, yaitu adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi dikelas diadakannya penelitian. Dengan demikian, refleksi dapat ditentukan sesudah adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Dari pengamatan berdasarkan proses pembelajaran siswa informasi tentang kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai acuan oleh peneliti untuk merevisi kesalahan-kesalahan yang terjadi dan juga sebagai acuan dalam menyusun rencana pembelajaran selanjutnya pada siklus II.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus kedua. Pada tahap perencanaan peneliti membuat langkah-langkah atau rencana secara rinci untuk di jadikan pegangan dalam pelaksanaan tindakan.

2. Implementasi Tindakan

Dalam hal ini implementasi tindakan di sesuaikan dengan skenario yang telah di tentukan dalam penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak pada materi akhlak terpuji kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang.

a. Pembukaan

- 1) Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran.
- 2) Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan di lanjutkan dengan do'a bersama.
- 3) Guru menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan "Bagaimana kabar kalian pagi hari ini."
- 4) Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang Membiasakan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Guru menjelaskan mengenai teknik dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan gambaran atau menjelaskan secara singkat tentang tentang Membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru Menyebutkan contoh tentang berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Guru menceritakan secara singkat tentang kisah Umar bin Khattab masuk Islam .
- 4) Guru mengelola pembelajaran dengan metode belajar *role playing*, dengan membagi siswa berdasarkan peran-perannya yaitu siswa yang berperan sebagai Nabi Muhammad, Umar, Saad, Fatimah, Ipar Umar, Adik Umar, Khabbab, Sahabat 1, Sahabat 2, Sahabat 3, Orang Kafir 1, Orang Kafir 2 dan Orang Kafir 3.
- 5) Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mempelajari kembali peran-perannya masing-masing sebelum bermain peran.
- 6) Guru melakukan pembelajaran *role playing* dengan kisah Umar Bin Khattob Masuk Islam bersama siswa berdasarkan perannya masing-masing.

c. Penutup

- 1) Guru mereview kembali materi yang telah di pelajari hari ini yaitu tentang membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil hikmah atau mengkaitkan antara kisah Umar bin Khattob masuk Islam yang di perankan oleh siswa tadi berupa menjelaskan contoh sifat yang di miliki.
- 2) Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.

- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar terutama belajar mengaplikasikan sifat-sifat rasul kedalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan berdoa bersama-sama kemudian memberi salam.

3. Pengamatan

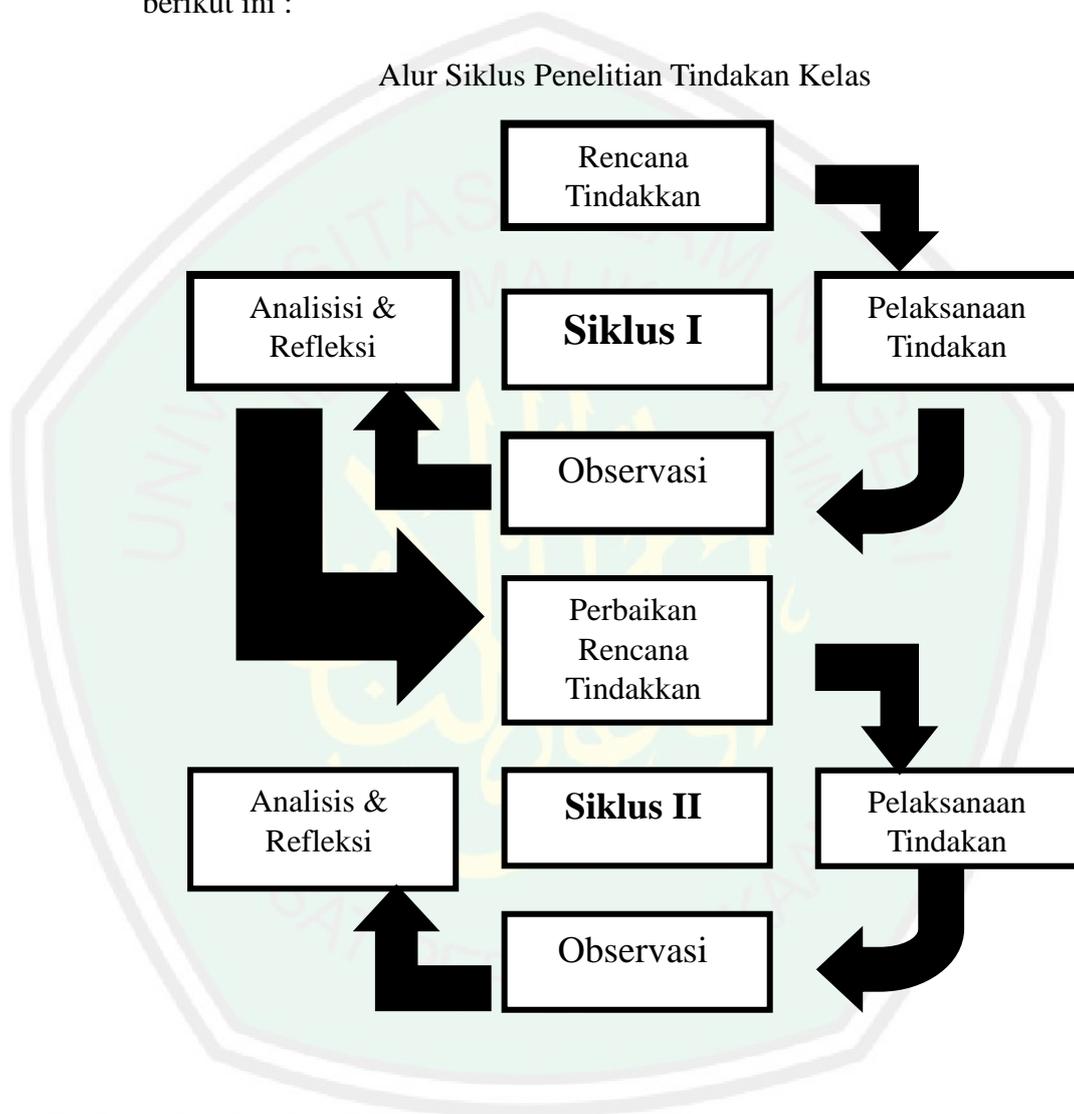
Pengamatan dapat dilakukan oleh peneliti atau kolaborator, yang memang diberi tugas untuk melakukan hal tersebut. Pada saat pengamatan haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi didalam kelas penelitian.²⁵ Dalam kegiatan ini, peneliti mengadakan pengamatan yang mendalam mengenai perilaku siswa dalam menerima pembelajaran, mengadakan pengamatan terhadap proses pembelajaran, dan mengadakan pengamatan terhadap kondisi kelas ketika pelajaran berlangsung

4. Analisis dan Refleksi

Pada prinsipnya yang dimaksud dengan refleksi adalah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh partisipan yang terkait dengan penelitian yang dilaksanakan. Refleksi dilakukan dengan kolaboratif, yaitu adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi dikelas diadakannya penelitian. Dengan demikian, refleksi dapat ditentukan sesudah adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Berdasarkan refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan

²⁵ M.Djunaidi Ghory, *op.cit.*, hlm 71

selanjutnya ditentukan.²⁶ Secara garis besar rencana tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sesuai dengan gambar alur siklus penelitian berikut ini :



E. Data dan Sumber Data

Dalam Penelitian ini sumber data adalah siswa kelas IV, guru mata pelajaran Aqidah Akhlak. Dalam penelitian ini sumber utama adalah tindakan dan kata-kata, selebihnya adalah data tambahan.

²⁶ Wijaya Kususma dan dedi, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Indeks, 2010), hlm. 40

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.²⁷ Data primer dari penelitian ini adalah hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran Aqidah akhlak, dan siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Selain itu adalah hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan, diolah, dan disajikan oleh pihak lain yang sudah diolah dalam bentuk naskah drama atau dokumen.²⁸

Dalam penelitian ini data sekunder adalah data tertulis, kurikulum yang dianut, daftar nilai Aqidah Akhlak siswa, serta RPP.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan pengumpulan data diperlukan instrumen pengumpulan data yang tepat. Dalam penelitian kualitatif kedudukan peneliti cukup rumit. Peneliti sekaligus merupakan perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis, penafsir data dan akhirnya menjadi pelopor hasil penelitian.²⁹ Selain itu penelitian yang nantinya akan di laksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang pada kelas IV. Secara terperinci

²⁷ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian.*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1998), hlm.84

²⁸ *Ibid.*, hlm. 183

²⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2002), hlm 121

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian itu adalah sebagai berikut:

1. Observasi

observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengetahui dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.³⁰ Dengan observasi dilapangan peneliti dapat memperoleh kesan-kesan pribadi, dan merasakan suasana dalam lapangan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi yang bertujuan untuk menggali informasi, memantau, melihat, mengamati perilaku serta kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah alat untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan untuk dijawab dengan lisan juga.³¹ Adapun informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, guru mata pelajaran Aqidah Akhlak untuk mengetahui kendala yang terjadi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dan tanggapan mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti. Sedangkan wawancara pada siswa untuk mengetahui minat mereka terhadap Aqidah Akhlak dan tanggapan mereka mengenai metode dan teknik yang diterapkan oleh peneliti dengan

³⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*, (Bandung : Alfabeta, 2011) hlm. 9

³¹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan .*, (Jakarta : Rineka Ciptaka, 2000), hlm 158

menggunakan metode *Role Playing*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menerapkan metode *Role Playing*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa gambar, dan tulisan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dokumen berupa gambar atau foto pelaksanaan penelitian, tabel nilai siswa dan RPP mata pelajaran Aqidah Akhlak, profil Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang, Sarana Prasarana dan data siswa.

4. Tes

Tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pada hasil pembelajaran setelah diterapkan metode *Role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Tes merupakan alat pengukur data yang berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud mendapatkan jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.³²

G. Analisis Data

Pada hakikatnya analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola,

³² Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Op.cit.*, hlm 78

memilih mana yang penting dan yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.³³

Dalam penelitian ini akan menggunakan analisis deskriptif untuk menjelaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Data yang bersifat kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi serta dokumentasi.

H. Pengecekan Keabsahan Temuan

Dalam penelitian kualitatif, temuan data dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang ditemukan dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, untuk membuktikan keabsahan temuan maka peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu memeriksa data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu dengan cara hasil wawancara diperiksa kembali kebenarannya dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Jika hasil yang didapat menghasilkan data yang berbeda-beda, maka disini peneliti harus mengadakan pengamatan lebih lanjut agar dapat dipastikan data yang diperoleh benar.

I. Indikator Keberhasilan Tindakan

Berikut adalah penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

³³ Sugiono. *Op. cit.*, hlm 243

kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dan beberapa indikator dibawah ini:

1. Siswa dapat mendengarkan dan mengikuti penjelasan tata cara bermain *role playing* dengan baik.
2. Siswa dapat bermain peran *Role Playing* dengan baik.
3. Siswa dapat melafalkan naskah drama dengan baik, tepat dan benar.
4. Siswa dapat berkreasi dalam penampilan bermain peran *Role Playing*.
5. Siswa di anggap telah tuntas jika mendapatkan nilai mencukupi kriteria ketuntasan minimal 75.
6. Kelas dianggap tuntas secara klasikal apabila 80% dari siswa telah mencapai nilai KKM yaitu 75.
7. Penghitungan prosentase hasil belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB : \frac{\text{Siswa yang mendapatkan nilai } >75 \times 100\%}{\text{Total siswa}}$$

J. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini tahap yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan

- a. Menyusun rancangan penelitian.
- b. Memilih lokasi yang akan diteliti.

- c. Mengurus surat yang dikait dengan penelitian
- d. Mensurvey lokasi penelitian.
- e. Menentukan informan yang dapat memberikan data yang dibutuhkan,
- f. Mulai mempersiapkan peralatan penelitian yang dibutuhkan
- g. Melakukan observasi terhadap lokasi peneliti, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini melakukan berbagai kegiatan penelitian. Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian.
- b. Mengkaji dokumen berupa kejadian yang berkaitan dengan penelitian.
- c. Melakukan observasi terhadap subjek yang diteliti.

3. Tahap Akhir

- a. Mengolah dan menganalisis data yang sudah diperoleh
- b. Membuat kesimpulan dan saran dari hasil pengolah data yang telah dilakukan.
- c. Menyusun laporan dan mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan perbaikan dan persetujuan sebelum layak untuk diujikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Sejarah singkat Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Yayasan Pendidikan Sunan Giri Malang yang selanjutnya disingkat YASPURI Malang, didirikan pada tanggal 1 Muharam 1396 H atau 3 Januari 1976 M. Yayasan ini diberi nama Yayasan Pendidikan Sunan Giri Malang karena atas dasar pertimbangan bahwa Pendidikan adalah misi utama Yayasan Sunan Giri adalah seorang diantara Wali Sanga yang namanya telah melekat pada Pesantren Luhur Islam, sedangkan Malang itu sendiri adalah tempat lahirnya gagasan, rintisan dan pendirian serta pusat kegiatan Yayasan tersebut, sehingga menjadi nama bagi satuan-satuan pendidikan di lingkungan Yayasan ini seperti: STIH Sunan Giri, MTs YASPURI dan Madrasah Ibtidaiyah YASPURI kota Malang. Berdirinya Yayasan Mengingat lahirnya gagasan pendirian Fakultas Hukum ini pada tanggal 1 Muharram 1396 H/3 Januari 1976 M. Maka hari, tanggal dan tahun tersebut ditetapkan menjadi milad (hari lahir) Yayasan (lihat: Pasal 2 AD I tgl. 11 Oktober 1979, dan Pasal 2 AD Akta Pendirian Nomor 3 tanggal 1 November 1979. Yayasan ini berkedudukan di Kota Malang dengan alamat yang berpindah-pindah. Pertama beralamat di jalan Haryono 193 Dinoyo Malang Sekarang:UNISMA), kemudian di Jalan

Buring 54 Malang (rumah Ketua Yayasan), dan terakhir (sekarang) di Jalan Joyo Raharjo 240-A Merjosari Malang.¹

2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

a. Visi

Membentuk generasi yang berilmu dan bertaqwa kepada Allah SWT, berilmu pengetahuan teknologi, terampil serta berakhlak mulia.²

b. Misi

- 1) Mengembangkan kultur sekolah yang berdasarkan Al-Quran dan Al-Hadist
- 2) Mengembangkan keterampilan sejak kelas I
- 3) Mengembangkan iklim pembelajaran aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan (PAKEM)
- 4) Membiasakan anak berkepribadian yang luhur secara vertical dan horivontal.
- 5) Mengembangkan MBS, PSM dan PAKEM.³

Tujuan

- a. Dapat mengamalkan ajaran islam yang sesuai dengan Al-Quran dan Al-Hadist dalam kehidupan sehari-hari, meliputi: membaca surat pendek-sebelum dan sesudah pelajaran, sholat dhuhur dan istighosah, peringatan hari besar islam.⁴

¹ Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Bapak Budi Hariyanto selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang pada tanggal 03 April, 2014 jam 09.50

² *Ibid.*,

³ *Ibid.*,

⁴ Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Bapak Budi Hariyanto Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang pada tanggal 03 April, 2014 jam 09.50

- b. Meningkatkan nilai rata-rata UAS, UAM, UAN setiap tahun
- c. Meraih kejuaraan bidang akademik maupun non akademik minimal tingkat kota setiap tahun
- d. Menciptakan lingkungan yang sehat dan bersih melalui kegiatan jum'at bersih
- e. Dapat mengoperasikan komputer minimal Windows dan Excel mulai kelas I-VI⁵

Motto Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Terampil dalam berkarya, Santun dalam berkata⁶

3. Lokasi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang berlokasi di Jalan Joyo Raharjo no. 240 A, di Desa Merjosari Kecamatan Lowokwaru, Madrasah Ibtidaoyah Yaspuri Kota Malang mempunyai potensi lingkungan strategis.

4. Profil Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Tabel 4.1

Profil Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang⁷

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	MI Yaspuri
2	Nomer Induk Sekolah	124056105006
3	Propinsi	Jawa Timur
4	Otonomi Daerah	Malang
5	Kecamatan	Lowokwaru
6	Desa/Kelurahan	Merjosari

⁵ *Ibid.*,

⁶ *Ibid.*,

⁷ *Ibid.*,

7	Jalan dan Nomer	Joyo Raharjo No: 240 A
8	Kode Pos	65144
9	Telephone	Kode Wilayah : 0341 Nomer: 565942
10	Faximile/Fax	Kode Wilayah : 0341 Nomer: 565042
11	Daerah	Pedesaan
12	Status Daerah	Swasta
13	Kelompok Sekolah	02 Th 01 Bulan
14	Akreditasi	B
15	Surat keputusan / SK	Nomer : Min-35/5/kp.87 05/074 tgl-20-01-2002
16	Penerbit SK	Departemen Agama
17	Tahun Berdiri	Tahun : 1994
18	Tahun Perubhan	Tahun :
19	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
20	Bagunan Sekolah	Milik Sendiri
21	Lokasi Sekolah	Perum Pendidikan
22	Jarak Kepusat Kecamatan	02. Km
23	Jarak Kepusat Otda	05. Km
24	Terletak Pada Lintasan	Desa
25	Jumlah Keanggotaan Rayon	60 Sekolah
26	Organisasi Penyelenggaran	Yayasan
27	Perjalanan/Perubahan Sekolah	-----

Sumber : Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

5. Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang memiliki beberapa sarana dan prasarana yang cukup dalam mendukung proses Kegiatan Belajar

Mengajar, diantaranya adalah 20 ruang belajar, 1 buah pos satpam, 1 buah ruang guru, 1 buah ruang kepala sekolah, 1 buah ruang tata usaha, 1 ruang UKS, 1 buah perpustakaan sekolah, 1 buah ruang laboratorium komputer, 1 buah mushola, 1 buah lapangan upacara dan lapangan olahraga, 1 buah kebun percobaan, 1 buah WC guru, 2 buah WC siswa dan sejumlah alat peraga/praktik.

6. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Tabel 4.2
Data Siswa Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang⁸

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1	I	17	12	29
2	II	16	14	30
3	III	18	11	29
4	IV	15	13	28
5	V	12	17	29
6	VI	11	19	30
		89	86	
Jumlah Keseluruhan Siswa				175

Sumber : Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

⁸ Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Bapak Budi Hariyanto Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang pada tanggal 03 April, 2014 jam 09.50

7. Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

Tabel 4.3
Data Guru dan Pegawai⁹

No	Nama	L/P	Jabatan	Status	Jenjang
1	Budi Hariyanto, S.Pd	L	Kepala Sekolah	S1	S1 Biologi
2	Zairoh Adhim, S.Pd	P	Guru	S1	S1 Pendidikan
3	Afia Ana Fadila, S. Ag	P	Guru	S1	S1 PAI
4	Ninik Nurlaila, S. Pd	P	Guru	S1	S1 Biologi
5	Dra. Siti Muawanah	P	Guru	S1	S1 Pmpkn
6	Drs. Suhadi	L	Guru	S1	S1 PAI
7	Dra. Sumartini	P	Guru	S1	-
8	Syamsul Arifin	L	Guru	Smk	-
9	Samsul Anam, S.Pd	L	Guru	S1	D2-PGSD
10	Putra Haemi Anugrah	L	Guru	S1	-
11	Ainul Ati' Prabayati, S.Pd	P	Guru	S1	S1 PAI
12	Nuryati, SH	L	Karyawan	S1	-

Sumber : Dokumentasi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang

B. Deskripsi Hasil penelitian Tindakan Kelas

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus sebanyak satu kali pertemuan.

Sebelum pelaksanaan siklus 1 dimulai, terlebih terdahulu peneliti menghadap kepala sekolah untuk meminta izin mengadakan penelitian dengan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Kelas IV

⁹ Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Bapak Budi Hariyanto Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang pada tanggal 03 April, 2014 jam 09.50

Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Setelah mendapatkan ijin dari kepala sekolah, peneliti mengadakan wawancara dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak. Ketika wawancara berlangsung, Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, guru sering menggunakan metode konvensional yaitu dengan cara menjelaskan materi dan mengerjakan tugas. Kemampuan siswa dalam penguasaan Aqidah Akhlak sangat rendah, siswa cenderung masih senang bermain mengakibatkan rendahnya motivasi belajar Siswa, dan tentu saja membuat siswa kurang dapat berkembang karena cenderung bersikap pasif.

1. Pre-Test (Pra Tindakan)

a. Rancangan pre-test

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak terpuji kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Selain untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi Akhlak Terpuji (Membiasakan Akhlak Siddiq, Amanah, Tabliq, dan Fatanah) oleh siswa kelas IV, peneliti juga mengadakan pengamatan tentang karakteristik dan bagaimana tanggapan siswa dalam menerima pembelajaran dari guru. Dalam pelaksanaan pre-test, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengikuti pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

b. Pelaksanaan Pre-Test.

Pelaksanaan pre-test adalah bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak terpuji (Membiasakan Akhlak Siddiq, Amanah, Tabliq, dan Fatanah dalam kehidupan sehari-hari) pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Dalam pelaksanaan pembelajaran Aqidah Akhlak guru menggunakan metode konvensional seperti yang telah dijelaskan di atas yaitu dengan menjelaskan materi dan mengerjakan tugas.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah berdo'a bersama selesai, guru meminta peneliti untuk maju kedepan kelas dan memperkenalkan diri menyampaikan tujuan hadirnya peneliti dikelas IV. Setelah memperkenalkan diri, peneliti kembali ke tempat dan guru mulai menjelaskan materi.

Pada saat guru menjelaskan materi, siswa mendengarkan dengan seksama dibangkunya masing-masing. Namun, selang berapa lama siswa mulai bosan, hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang ijin untuk ke kamar mandi, dan beberapa siswa mulai berbicara dengan teman sebangkunya. Melihat hal tersebut, guru mulai menenangkan siswa untuk kembali mendengarkan penjelasan guru. Beberapa saat

siswa tenang kembali dan mendengarkan penjelasan guru. Namun, hal itu tidak berlangsung lama karena siswa kembali ramai.

Setelah menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum di pahami, kenyataannya tidak ada satu pun siswa yang antusias untuk bertanya. Setelah tidak ada yang bertanya, guru mulai membagikan soal tentang materi Akhlak terpuji (membiasakan Akhlak Siddiq, Amanah, Tabliq, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari) yang telah dijelaskan guru sebelumnya.

Pelaksanaan pre-test aspek yang dinilai di khususkan pada berpendapat, kreatifitas, semangat dan pelafalan. Dari hasil pelaksanaan pre-test, dapat di ambil kesimpulan pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji ternyata masih belum maksimal dalam artian motivasi belajar siswa yang rendah atau siswa belum menguasai secara merata terhadap materi yang di sampaikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari hasil penilaian pre-test.

Hasil penilaian pre-test dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji (membiasakan Akhlak Siddiq, Amanah, Tabliq, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang dengan menggunakan metode konvensional pada pelaksanaan pre-test masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) Mata Pelajaran Aqidah Akhlak yaitu 75, dari KKM tersebut. Dari total

21 siswa ternyata hanya 6 siswa atau sekitar 28,57% siswa yang dinyatakan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal, sedangkan sebanyak 15 siswa atau sekitar 71,42 % siswa dinyatakan memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini memberikan gambaran bahwa tingkat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran akidah akhlak masih rendah atau belum maksimal.

c. Observasi Pelaksanaan Pre-Test.

Peneliti menemukan realita-realita yang sering terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung pada saat pre-test, yaitu minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak masih kurang. Siswa lebih cepat merasa bosan, mengantuk, malas, kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan lain-lain. Hal ini karena metode yang digunakan oleh guru monoton dan tidak adanya media lain yang digunakan dalam proses pembelajaran selain buku paket yang akhirnya kegiatan belajar mengajar tersebut kurang mendukung pemahaman siswa terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak, akibatnya siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan sulit ketika diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berkaitan dengan materi yang di ajarkan.

d. Refleksi Pelaksanaan Pre-Test

Pelaksanaan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan metode konvensional kurang efektif digunakan karena siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran Aqidah Akhlak. Oleh

karena itu, dibutuhkan metode dan teknik pembelajaran yang baru agar tercipta suasana pembelajaran dikelas yang aktif dan menyenangkan. Untuk membentuk pembelajaran dikelas menjadi aktif dan menyenangkan maka metode *Role Playing* sangat cocok diterapkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar materi akhlak terpuji.

Dengan penerapan metode *Role Playing* juga diharapkan mampu memberikan pemahaman siswa karena di dalam metode *Role Playing* siswa dilibatkan langsung berdasarkan perannya masing-masing sehingga dari situ siswa dapat belajar dengan aktif serta mampu menghayati peran yang dimainkannya.

2. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dimulai tanggal 07 Juli 2014. Pada siklus pertama ini dilakukan 1 kali pertemuan dimana pembelajaran berlangsung selama 2x35 menit untuk setiap pertemuan. Dalam setiap pertemuan peneliti mengadakan evaluasi dan pengamatan untuk mengetahui sejauh mana tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji (membiasakan akhlak Siddiq, Amanah, Tabliq, dan Fatanah) dalam kisah drama Nabi Sulaiman dan Ratu bilqis. Khususnya dalam aspek berpendapat, kreatifitas Siswa, Semangat siswa dan Pelafalan untuk mengetahui keberhasilan dari Penerapan Metode *Role Playing*.

a. Pertemuan Pertama (07 Juli 2014)

1) Perencanaan

Sebelum memulai melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa perencanaan yaitu menyusun pelaksanaan pembelajaran termasuk memilih metode pembelajaran, memilih drama yang akan di perankan dan lain-lain.

Setelah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan metode drama yang akan diperankan, peneliti mulai menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran yaitu buku paket, naskah drama dan lembar observasi.

2) Pelaksanaan

Secara terperinci pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal (Apresiasi)

- (1) Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran.
- (2) Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa bersama.
- (3) Guru menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan “Bagaimana kabar kalian pagi hari ini.”
- (4) Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang membiasakan akhlak Siddiq, Amanah, Tabliq dan Fatanah dalam kehidupan

sehari-hari dalam kisah drama Nabi Sulaiman dan Ratu bilqis.

- (5) Guru menjelaskan mengenai teknik dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya.

b) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- (1) Guru memberikan gambaran singkat atau menjelaskan secara singkat tentang Membiasakan berakhlak Siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) Guru membagi siswa untuk berperan berdasarkan perannya masing-masing. Dimana Ada siswa yang berperan sebagai Nabi Sulaiman, Ratu Bilqis, Burung Hud-hud, Prajurit 1, Prajurit 2, Pembesar 1, Pembesar 2, Utusan, Jin Ifrit, Semut 1, Semut 2, Semut 3, dan Semut 4.

Elaborasi

- (1) Guru menceritakan secara singkat tentang kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis dengan menjelaskan sifat-sifat yang di miliki oleh keduanya.
- (2) Guru mengelolah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu membagi siswa berdasarkan perannya. Siswa yang berperan sebagai Nabi Sulaiman, Ratu Bilqis, Burung Hud-hud, Prajurit 1, Prajurit 2,

Pembesar 1, Pembesar 2, Utusan, Jin ifrit, Semut 1, Semut 2, Semut 3 dan Semut 4.

- (3) Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mempelajari kembali perannya masing-masing sebelum bermain peran.
- (4) Guru melakukan pembelajaran *Role Playing* dengan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis bersama siswa berdasarkan perannya masing-masing.

Konfirmasi

- (1) Guru bertanya jawab tentang kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis
 - (2) Guru dan siswa bersama-sama Menunjukkan contoh kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis
- c) Kegiatan Akhir
- (1) Guru mereview kembali materi yang telah dipelajari hari ini yaitu tentang berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil hikmah kisah Nabi Sulaiman dan Ratu bilqis yang diperankan oleh siswa tadi berupa gambaran sifat yang dimiliki oleh keduanya.
 - (2) Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari hari ini.

(3) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar terutama belajar mengaplikasikan sifat-sifat rasul kedalam kehidupan sehari-hari.

(4) Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan berdoa bersama-sama kemudian memberi salam.

Maka pada pertemuan pertama ini penilaian tetap pada aspek yang telah ditentukan yaitu meliputi keterampilan berpendapat, kreatifitas, semangat dan pelafalan.

3) Pengamatan

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I maka skor perolehan siswa yang dinilai berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek berpendapat, kreatifitas, semangat dan pelafalan maka prosentase yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan Pertama

Aspek yang dinilai	Prosentase	Prosentase Ketuntasan Siswa	
		Tuntas	Belum Tuntas
Berpendapat	29,24%	42,85%	57,14%
Kreatifitas	22,56%		
Semangat	21,66%		
Pelafalan	25,99%		

Sumber : Data diolah dari lampiran 10

Berdasarkan tabel diatas nilai yang di dapatkan siswa pada siklus I diperoleh keterangan bahwa sebangian besar siswa belum mengalami peningkatan nilai terhadap semua aspek penilaian.

Pada siklus I ini, hasil yang diperoleh siswa dari semua aspek penilaian menunjukkan rata-rata nilai siklus I adalah 72,38% dengan prosentase siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah sebesar 42,85% dan siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah sebesar 57,14%.

Berdasarkan nilai pada siklus I ini, menunjukkan bahwa prosentase KKM siswa masih dibawah standar. Hal ini karena siswa belum terbiasa dengan menggunakan metode *Role Playing*, selain itu masih banyak siswa yang belum antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ada yang berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga keaktifan belajar siswa menjadi berkurang. Ada sedikit peningkatan dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya. Meski tingkatan motivasi belajar siswa sudah mulai meningkat dibandingkan dengan hasil pre-tes sebelumnya meskipun masih ada sebagian besar siswa yang belum menunjukkan antusiasnya dalam proses pembelajaran.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi untuk siklus I, masih banyak siswa belum menunjukkan antusias yang baik karena masih belum mengerti dengan alur pembelajaran yang digunakan. Sehingga masih banyak

siswa yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan diterapkannya Metode *Role Palying* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Kelihatan telah sedikit membawa hasil jika di bandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya. Penerapan metode ini tidak luput dari adanya suatu hambatan yaitu :

- 1) Karena kondisi waktu, yang mana proses belajar mengajar tersebut butuh waktu banyak.
- 2) Kurangnya kesiapan siswa dalam belajar
- 3) Dari beberapa persoalan di atas yang kemudian berimbas pada hasil belajar siswa yang menyebabkan sebagian besar siswa yang belum memenuhi KKM.

Dan untuk refleksi atau pembenahan terhadap permasalahan di atas, maka peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru harus terus memotivasi siswa
- 2) Guru jangan hanya terpaku hanya dengan satu metode saja, akan tetapi harus diselingi dengan metode yang lain
- 4) Memacu siswa agar lebih giat belajar lagi.
- 5) Memberi pengertian akan pentingnya meneladani sifat Rasulullah.
- 6) Meningkatkan kualitas efisiensi pembelajaran dan penggunaan waktu.

Secara umum, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus I masih belum menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan. Dengan demikian maka hasil Refleksi pada siklus I ini dijadikan acuan pada siklus II, bahwa kekurangan yang terjadi pada siklus I untuk diperbaiki pada siklus II.

3. Siklus II

Pada pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada tanggal 09 Juli 2014 dengan materi yang dipelajari adalah membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari.

a. Pertemuan kedua (09 Juli 2014)

1) Perencanaan

Sebelum memulai melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melaksanakan beberapa perencanaan. Menyusun RPP dan memilih drama yang akan diperankan.

Selain membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan memilih drama yang akan diperankan, peneliti mulai menyiapkan alat-alat dalam pembelajaran yaitu buku paket, naskah drama dan lembar observasi.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengikuti alur yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu sebagai berikut:

a)Pembukaan (Apresiasi)

- (1) Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran.
- (2) Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa bersama.
- (3) Guru menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan “Bagaimana kabar kalian pagi hari ini.”
- (4) Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari dalam kisah drama Umar bin Khattab Masuk Islam
- (5) Guru menjelaskan mengenai teknik dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya.

b) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- (1) Guru memberikan gambaran singkat atau menjelaskan secara singkat tentang Membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) Guru penjelasan metode pembelajaran *Role Playing* dan membentuk dalam beberapa kelompok. Ada siswa yang berperan sebagai Nabi Muhammad, Umar, Saad,

Fatimah, Ipar Umar, Adik Umar, Kabbab, Sahabat 1, Sahabat 2, Sahabat 3, Orang Kafir 1, Orang Kafir 2 dan Orang Kafir 3.

- (3) Guru Menyebutkan contoh-contoh tentang berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Elaborasi

- (1) Guru menceritakan secara singkat tentang kisah Umar bin Khattab masuk Islam.

- (2) Guru mengelolah pembelajaran menggunakan metode belajar *Role Playing* dengan membagi siswa berdasarkan perannya yaitu siswa yang berperan sebagai Nabi Muhammad, Umar, Saad, Fatimah, Ipar Umar, Adik Umar, Khabbab, Sahabat 1, Sahabat 2, Sahabat 3, Orang Kafir 1, Orang Kafir 2 dan Orang Kafir 3.

- (3) Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mempelajari kembali perannya masing-masing sebelum bermain peran.

- (4) Guru melakukan pembelajaran *Role Playing* dengan kisah Umar Bin Khattob Masuk Islam bersama siswa berdasarkan perannya masing-masing

Konfirmasi

- (1) Bertanya jawab tentang kisah Umar bin Khattob Masuk Islam
- (2) Guru dan siswa bersama-sama Menyebutkan contoh kisah Umar bin Khattob Masuk Islam
- (3) Membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari.

c) Kegiatan Akhir

- (1) Guru mereview kembali materi yang telah dipelajari hari ini yaitu tentang membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil hikmah kisah dari Umar bin Khattob masuk Islam yang diperankan oleh siswa tadi berupa gambaran sifat yang di miliki.
- (2) Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.
- (3) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar terutama belajar mengaplikasikan sifat-sifat rasul kedalam kehidupan sehari-hari.
- (4) Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan berdoa bersama-sama kemudian memberi salam.

3) Pengamatan

Tabel 4.5
Penilaian Proses Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan
Kedua

Aspek yang dinilai	Prosentase	Prosentase Ketuntasan Siswa	
		Tuntas	Belum Tuntas
Berpendapat	25,73	90,47	9,52
Kreatifitas	24,75		
Semangat	22,95		
Pelafalan	26,55		

Sumber : Data diolah dari lampiran 11

Pada pelaksanaan Siklus II pertemuan kedua ini mengalami peningkatan yang signifikan karena hasil rata-rata kelas mencapai nilai 80,33 yang artinya telah melampaui batas kriteria ketuntasan minimal Aqidah akhlak yaitu 75.

Pada siklus II pertemuan kedua ini prosentase ketuntasan juga mencapai 90,47 % dengan keterangan sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas dan 2 anak dinyatakan tidak tuntas. Peningkatan yang signifikan pada pertemuan kedua ini dijadikan tolak ukur akan keberhasilan penelitian ini, sehingga pertemuan ini menjadi pertemuan terakhir dan tidak di lanjutkan dsengan adanya siklus berikutnya.

Pada pertemuan kedua siklus II ini, siswa mulai banyak menunjukkan antusias yang tinggi atau motivasi meningkat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari

meningkatnya nilai diberbagai aspek penilaian dengan kata lain sebagaimana mereka serius mendengarkan penjelasan dari guru, banyak bertanya tentang materi yang belum dipahaminya dan menunjukkan kreatifitas dalam peningkatan motivasi dan penguasaan materi.

Pada pertemuan terakhir ini sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas dengan perolehan rata-rata kelas 80,33. Namun, masih terdapat dua siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena dua siswa tersebut memang sedikit berbeda dengan siswa lainnya.

Hasil pengamatan secara keseluruhan peningkatan pada pertemuan kedua sekaligus pertemuan terakhir ini sudah memenuhi nilai ketuntasan yang artinya penerapan metode *role playing* ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4) Refleksi

Pada tahapan refleksi pada pengamatan yang telah dilakukan selama proses jalannya siklus II pertemuan kedua ini menunjukkan hasil yang positif dengan meningkatkannya aspek penilaian pada siswa. Hal tersebut didukung oleh tanggapan dari Ibu Zairoh Adhim selaku guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MI Yaspuri Kota Malang, yang mana

beliau menyampaikan persetujuannya pada sesi wawancara sebagai berikut:

“Saya setuju dengan Penerapan Metode Role Playing seperti ini karena siswa dapat lebih memahami materi akhlak terpuji dan meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak .”¹⁰

Selain tanggapan dari guru mata pelajaran Aqidah akhlak, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa, untuk mengetahui tanggapan mereka selama pembelajaran berlangsung. Berikut adalah bebrapa tanggapan dari siswa :

“Saya senang tidak kesulitan lagi bu dalam memahami mata pelajaran materi akhlak terpuji dalam pembelajaran.”¹¹

“Saya sudah tidak kesulitan lagi bu dalam memahami mata pelajaran aqidah akhlak tentang materi akhlak terpuji.”¹²

“pelajarannya menyenangkan, jadi saya gak kesulitan memahami mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji”¹³

Secara umum hasil dari tindakan pada siklus kedua ini banyak mengalami peningkatan terhadap semua aspek penilaian dengan menggunakan metode Role Playing ini. Dan penelitian ini dapat di jadikan suatu pembelajaran yang baru khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

¹⁰ Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Zairoh adhim selaku guru mata pelajaran Aqidah akhlak kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang

¹¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Sania Hasna siswa kelas IV MI Yaspuri Kota Malang

¹² Berdasarkan hasil wawancara dengan Rangga Aji Pangestu siswa kelas IV MI Yaspuri Kota Malang

¹³ Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Alfian Sapu Jagat siswa kelas IV MI Yaspuri Kota Malang

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Fokus dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang. Dari paparan data hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi. Hal ini dilihat dari meningkatnya beberapa aspek penilaian jika dibandingkan dengan hasil pre-test. Aspek penilaian tersebut diantaranya adalah aspek berpendapat, kreatifitas, semangat dan pelafalan. Dalam hal ini, sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Usman bahwa motivasi merupakan suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini pula, siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang, dari masing-masing individu sudah memiliki kesiapan atau tingkah lakunya terdorong dengan diterapkannya metode *Role Playing* sebagai bagian dari metode dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan apabila guru dapat mengatasi masalah yang ada didalam kelas. Dari berbagai permasalahan yang dihadapi, yang paling menonjol adalah tidak kondusifnya kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan

adanya siswa yang berbicara sendiri sehingga tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang khususnya siswa kelas IV pada awalnya sering menghadapi permasalahan dalam proses belajar hal ini dikarenakan metode yang sering digunakan oleh guru adalah bersifat Konvensional.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menggunakan variasi-variasi dalam mengajar. Variasi yang digunakan guru untuk membuat siswa tertarik dan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yaitu metode belajar konvensional yang digunakan oleh guru mata pelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan oleh peneliti. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, motivasi belajar siswa meningkat dibandingkan dengan sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*.

Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik bahwa, adanya tanggung jawab guru agar pengajaran siswa berhasil dengan baik maka membangkitkan motivasi ekstrinsik menjadi kewajiban guru untuk melaksanakannya. Diharapkan lambat laun akan timbul kesadaran sendiri pada siswa untuk belajar. Jadi sasaran guru untuk menimbulkan *self motivation*.¹

Role playing adalah salah satu dari sekian banyak metode atau cara yang bersifat ekstrinsik dimana memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama. Harus ada penanaman konsep, bahwa belajar pendidikan agama islam tidak hanya akan berguna pada kehidupan sekarang namun juga akan sangat berguna pada kehidupan yang akan datang. Dengan menggunakan *Role*

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) hlm. 163

Playing, siswa akan sadar mengenai makna perilaku terpuji khususnya siddiq, amanah, tabliq dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari. Dan diharapkan akan mempraktikkannya dalam bersosialisasi dilingkungan sekolah maupun tempat tinggal.

Melalui metode *Role Playing*, guru menciptakan suasana yang mendorong agar antara satu siswa dengan siswa lainnya merasa saling membutuhkan. Hubungan saling membutuhkan ini dapat menimbulkan adanya interaksi yang memungkinkan sesama siswa agar dapat saling memberikan motivasi untuk meraih hasil prestasi secara optimal.

Metode *Role Playing* dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar pendidikan agama islam lebih menyenangkan dan lebih menarik. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *Role Playing* lebih menekankan pada penerapan khayalan yang sesuai dengan materi pelajaran, aktivitas kolaboratif siswa dalam belajar yang berbentuk kelompok kecil dan memecahkan masalah secara kolektif.

Dibandingkan dengan metode konvensional (menjelaskan materi dan memberikan tugas) yang dilakukan oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak, metode pembelajaran *Role Playing* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama. Dimana apabila guru mengajar menggunakan ceramah atau penjelasan maka kurang menangkap secara menyeluruh apa yang dijelaskan oleh guru tersebut karena siswa hanya mendengar tetapi sebaliknya apabila guru meminta siswa untuk melakukan sesuatu maka siswa justru lebih ingat tentang apa yang telah ia lakukan. Dengan demikian maka daya tangkap siswa lebih tinggi

dibandingkan apa yang didengarkan oleh siswa dari penjelasan guru tersebut sesuai dengan teori Confucius yang menyebutkan bahwa apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat saya ingat, dan apa yang saya lakukan saya paham.

Lebih dari itu, penanaman nilai melalui pendidikan agama islam terutama pada materi akhlak terpuji melalui metode *Role Playing*, akan lebih mengena di hati masing-masing siswa. Karena dalam pelaksanaan pembelajaran dituntut untuk menghayati peran yang dimainkan. Sehingga setelah pembelajaran selesai, maka siswa lebih memahami materi yang dipelajari berdasarkan perannya.

Penerapan metode *Role Playing* mampu menciptakan kesan yang kuat tentang materi pendidikan agama, karena penyampaian materi langsung pada pengaplikasiannya. Sehingga siswa memiliki konsep yang tidak mudah hilang. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa, dimana siswa akan lebih peka terhadap materi pendidikan agama (khususnya perilaku terpuji) yang secara sadar atau tidak sering dijumpai dilingkungan masyarakat sekitar.

Selain itu siswa lebih tanggap dalam pemecahan masalah yang menyangkut kehidupan siswa dan kehidupan dilingkungannya. Sehingga siswa merasa lebih memiliki banyak pengalaman belajar yang tidak didapatkan didalam kelas. Siswa juga menjadi lebih mengerti perbedaan dari perbuatan baik dan buruk.

A. Perencanaan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

Perencanaan penerapan metode *Role Playing* dengan pembahasan membiasakan perilaku terpuji. Dimana perencanaan dirancang berdasarkan konsep-konsep yang terdapat dalam pembelajaran *Role Playing*. Adapun perencanaan penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak meliputi dua aspek, kedua aspek tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan kelas yang dilakukan didalam kelas antara lain meliputi:
 - a. *Setting* kelas yaitu menata kelas seperti panggung drama. Hal tersebut dilakukan agar siswa terkondisikan secara maksimal selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
 - b. Menyiapkan mental para siswa berupa pemberian *support* kepada siswa yang tampil didepan kelas.
 - c. Menyiapkan alat yang dibutuhkan untuk pelaksanaan metode *Role Playing*.
2. Pelaksanaan luar kelas antara lain meliputi:
 - a. Menetapkan materi pembelajaran
 - b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - c. Menyiapkan lembar observasi ulang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.
 - d. Menyiapkan instrument penelitian.

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari II siklus 2 kali pertemuan. Karena peneliti menilai pada siklus II penelitian sudah berhasil menempuh KKM, maka penelitian tidak lagi dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pada siklus I dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengertian akhlak terpuji materi tentang membiasakan siddiq, amanah, tabliq dan fatanah di kehidupan sehari-hari dengan drama yaitu kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis. Kemudian dilanjutkan dengan siklus II dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang akhlak terpuji materi membiasakan akhlak yang baik berteman dalam kehidupan sehari-hari dengan kisah drama Umar bin Khatab masuk Islam. Untuk sumber yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku aqidah akhlak kelas IV dari berbagai macam penerbit, kurikulum, silabus, standar kompetensi dan pengalaman siswa. Sedangkan untuk mengetahui hasil pembelajaran dan motivasi siswa terhadap materi ini digunakan instrument penilaian bersifat individu dengan aspek penilaian meliputi Aspek berpendapat (keberanian berpendapat, keberanian bertanya, keberanian menjawab), Aspek kreativitas (penguasaan naskah, kerapian, dan keberanian tampil), Aspek Semangat (kehadiran, antusias, konsentrasi), dan Aspek Pelafalan (olah kata, dialog, ketepatan).

B. Pelaksanaan pembelajaran dengan Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

Siklus I dilakukan pada tanggal 09 Juli 2014 dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang merasa bingung dengan materi yang diberikan dan belum terbiasa tampil di depan kelas dengan dilihat oleh banyak teman-temannya serta siswa juga belum terbiasa dengan metode yang digunakan. Selain itu kendalanya yang lain adalah adanya anak yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan penampilan temannya sehingga mengganggu temannya yang lain. Pada siklus I peneliti tahap mengfokuskan pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran aqidak akhlak materi akhlak terpuji kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan.²

Dengan menggunakan metode bermain peran *Role Playing*, diharapkan pada umumnya dapat tercipta suasana kelas yang kondusif karena kegiatan

² <http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/pengertian-model-pembelajaran-role-playing/>, loc.cit

belajar mengajar terpusat pada penampilan *Role Playing*. Sedangkan harapan secara khusus yaitu siswa mampu berperan aktif untuk dapat mengekspresikan gagasannya kepada kelompok. Dimana setiap kelompok dituntut untuk dapat berkolaborasi dengan baik dengan teman sesama kelompok, mulai dari pembuatan naskah drama, latihan mendramakan naskah drama, hingga menampilkan hasil karya didepan kelas.

Pembelajaran dengan metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlihat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat. Selain itu metode ini menggunakan media berbasis manusia.³

Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interkatif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik daya mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.⁴

Dalam hal ini seperti halnya pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang, ketika pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan metode *Role Playing*, suasana kelas mulai sedikit kondusif dibandingkan

³ Ibid

⁴ Arsyad Azhar, *op cit.*, hlm.85

dengan kondisi sebelumnya. sebagian siswa mulai terlihat mengekspresikan gagasannya berdasarkan peran yang dimainkan serta kesempatan siswa dalam berinteraksi juga semakin terbuka lebar walaupun belum secara merata. Namun hasil perolehan siklus I tersebut menjadi patokan untuk siklus berikutnya.

Namun pada siklus I siswa masih merasa bigung dan canggung dalam memerankan tokoh, sehingga jalan ceritanya cenderung bukan bermain peran *Role Playing* melainkan lebih pada sebatas dialog. Hal tersebut dikarenakan, *pertama*, siswa masih belum terbiasa dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *Role Playing*. *Kedua* siswa belum dapat membedakan antara drama atau bermain peran dengan dialog. Sehingga peneliti pada akhir pertemuan siklus I menjelaskan kembali secara rinci mengenai cara bermain peran *Role Playing*.

Selain itu, peneliti menjaga aspek psikologis siswa ketika siswa melakukan kesalahan-kesalahan, baik yang bersifat individu maupun kelompok. Hal tersebut agar siswa tidak merasa *down* yang pada akhirnya dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Menyikapi hasil pelaksanaan dari siklus I maka pembelajaran dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 09 Juli 2014 yaitu tetap menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada siklus II ini sudah membawa hasilnya yang maksimal dimana hasil perolehan siswa meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini karena

siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang sudah mulai terbiasa dengan metode *Role Playing*. Dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) ini maka dapat membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu siswa diberikan kesempatan untuk melibatkan diri secara aktif sehingga akan lebih memahami materi dan lebih lama mengingat.

Peneliti menilai proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I belum maksimal. Hal ini berdasarkan perolehan nilai pada siklus I yang mencapai 42,85% tuntas dan 57,19 % belum tuntas, sedangkan kegiatan belajar mengajar pada siklus II sudah mulai meningkat dibandingkan siklus pertama perolehan nilai mencapai 90,47% tuntas dan 9,52% belum tuntas.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) ini mempunyai kelebihan yaitu situasi proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, mendorong siswa untuk berinisiatif dan berkreatif, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan anggota kelompoknya, siswa menjadi lebih faham dan mengingat isi bahan yang didramakan sesuai dengan materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, observasi dan refleksi akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengatasi masalah-masalah yang muncul pada siklus I, dengan mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memberikan *reward* kepada siswa guna memberikan motivasi untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sebagaimana menurut Amien Dai'ien dalam buku metode belajar mengajar menyatakan bahwa *reward* berguna

sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi instrinsik, sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat.⁵

2. Memberikan penjelasan yang lebih detail kepada siswa mengenai metode *Role Playing* . Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir rasa kurang percaya diri siswa dan tidak malu-malu dalam memerankan tokoh didepan kelas.
3. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa harus didorong agar terlihat secara aktif. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu dengan memberikan masukan mengenai skrip drama siswa. Selain hal tersebut, sebagai upaya untuk menyiapkan siklus II yang lebih baik.
4. Mendesain ulang materi pembelajaran dengan menyesuaikan jenjang siswa, karena pada pertemuan berikutnya masih menggunakan metode yang sama yaitu metode *Role Playing* .

Pada hasil pengamatan siklus II, guru mampu memanfaatkan metode *Role Playing* sehingga siswa dapat memahami materi pada pertemuan kali ini. Siswa mampu berfikir untuk memecahkan masalah yang sedang diperagakan didepan kelas.

Guru tidak perlu mengulagi untuk menjelaskan kembali langkah-langkah *Role Playing* karena siswa sudah terbiasa dengan penerapan metode *Role Playing*. Siswa terlihat rileks selama proses kegiatan belajar mengajar. Suara siswa yang menampilkan permainan peran *Role Playing* sudah

⁵ Amien Die'ien, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1973), hlm 125

terdengar lantang dan siswa sudah terlihat lebih percaya diri dibanding pada pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang, dan dapat menumbuhkan sikap saling menghargai setiap pendapat, sikap saling tolong menolong sesama teman. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-quran surat Al-Maidah ayat 2 yaitu:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya:”.....dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”.⁶

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa pentingnya kerjasama dan tolong menolong dalam hal kebaikan, metode *Role Playing* merupakan salah satu bentuk pembelajaran menekankan adanya kerjasama dan menghargai pendapat orang lain.

C. Evaluasi Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

Evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan pada tiap pertemuan setelah proses pembelajaran berlangsung berupa tes lisan oleh

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-qur'an dan Terjemahnya (Solo: tiga Serangkai Pustaka Mandiri), hlm. 106.

peneliti untuk menentukan sejauh mana metode yang sedang dikembangkan telah berhasil sesuai dengan yang direncanakan dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat motivasi siswa. Dari hasil evaluasi dapat dibuktikan bahwa setiap pertanyaan yang di lontarkan oleh guru, siswa selalu menjawabnya sehingga penerapan metode *Role Playing* mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dinyatakan berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada awalnya mereka merasa kurang faham terhadap materi tersebut.

Pada siklus I dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa tergolong rendah dari 21 siswa hanya 9 orang yang mencapai KKM 75. Pada pertemuan yang kedua mulai ada peningkatan tingkat motivasi siswa yaitu 90,47% siswa yang sudah mencapai KKM. Dengan metode ini setidaknya dapat mengubah pemikiran siswa tentang pembelajaran akhlak terpuji yang membosankan menjadi menyenangkan sehingga siswa menjadi motivasi siswa meningkat. Pada penilaian siklus II sangat memuaskan kerana hampir semua siswa melebihi KKM yang ditentukan. Dan guru tidak melanjutkan kesiklus berikutnya dikarenakan pada pertemuan ini sudah dapat dikatakan berhasil.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil penelitian melalui observasi dan wawancara pada proses kegiatan belajar mengajar. Dari paparan hasil peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji meliputi dua aspek. Kedua aspek tersebut antara lain:
 - a. Perencanaan kelas yang dilakukan didalam kelas, antara lain meliputi *setting* kelas, menyiapkan mental para siswa, dan menyiapkan alat yang dibutuhkan untuk pelaksanaan *Role Playing*.
 - b. Perencanaan luar kelas antara lain meliputi: menetapkan materi pembelajaran, menyusun RPP, menyiapkan lembar observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa, dan menyiapkan instrument penelitian.
2. Pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi ahlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang, yaitu dengan akhlak

terpuji dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan yang baik pasti akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I materi yang dibahas adalah membiasakan akhlak siddiq, amanah, tabliq dan fatanah. Dimana setelah kegiatan *Role Playing*, dilaksanakan pre-test mengenai materi yang telah dibahas. Sedangkan pada siklus II yang membahas Membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari, diadakan pre-test sebelum melaksanakan *Role Playing* kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti dan diakhiri dengan pro-test. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *Role Playing* dan diakhiri dengan pro-test. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak dua siklus, karena hasilnya sudah terlihat memuaskan.

3. Pelaksanaan Evaluasi pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang dilakukan dengan mengisi lembar observasi. Selain itu, dengan mengadakan post-test pada akhir siklus agar dapat mengetahui sejauh mana terlaksananya proses pembelajaran dan tujuan belajar yang ingin dicapai. Dari hasil penilaian post-test, nilai rata-rata kelas meningkat pada setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 72,38%, pada siklus II 80,67% .

Dengan demikian maka penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memberikan saran yang bersifat konstruktif kepada berbagai pihak khususnya guru agama demi tercapainya kemajuan dan perkembangan pembelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota Malang.

Adapun saran-saran yang peneliti usulkan dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Lembaga pendidikan harus mampu memilah dan memilih guru yang benar-benar profesional serta kreatif dalam segala macam bentuk materi yang akan disampaikan.
2. Guru hendaknya menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang disampaikan. Sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa melalui kondisi kelas yang menyenangkan.
3. Guru harus memiliki sikap keterbukaan, kesediaan menerima kritik dan saran terhadap kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran.
4. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam maupun mata pelajaran lain.
5. Memotivasi guru untuk menulis karya ilmiah dengan salah satu cara melaksanakan penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

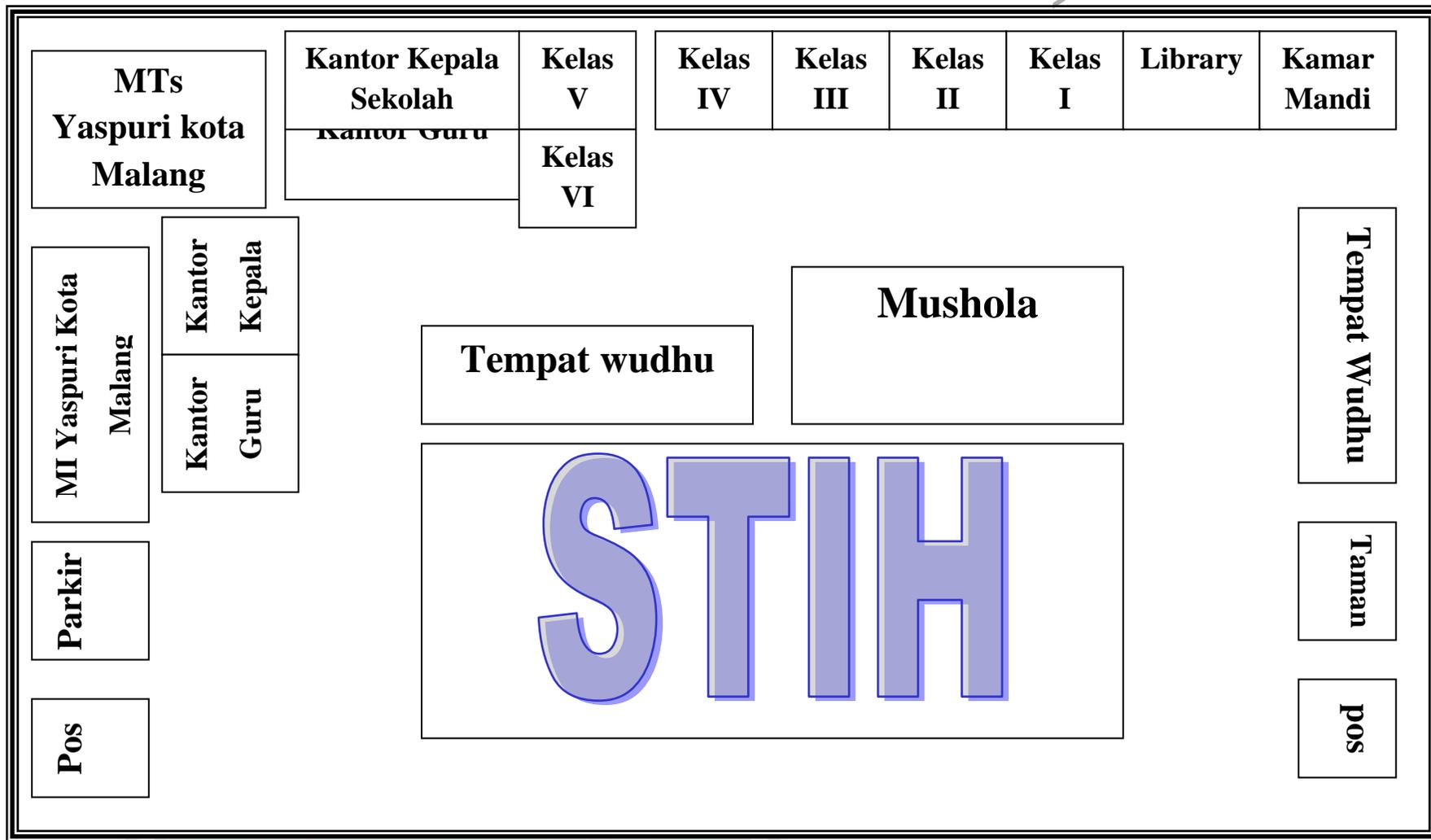
- Agus Suprijono, *cooperatif learning Teori dan Aplikasinya PAIKEM* (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2009)
- Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991)
- Amien Die'ien, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1973)
- A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta Rajawali, 1990)
- Andang Ismail, *Education Games: Menjadi cerdas dan Ceria dengan permainan edikatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006)
- Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2002)
- DeCecco & Grawford, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1974)
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-qur'an dan Terjemahnya* (Solo: tiga Serangkai Pustaka Mandiri)
- Dimiyati dan Mujiono, *belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999)
- D. J. Bearison & B. Dorvaaborative *Collaborative Cognition*, sebagaimana dikutip oleh John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Edisi Kedua terj Tri Wibowo (Jakarta: Prenada Media Group, cetakkan ke-2, 2008)
- Dr. Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabeta, (Bandung: Alfabeta 2003)
- DR.H.Yunahar..*Kuliah Akhlak*.(Yogyakarta:Pustaka Pelajar offset 1999)
- Fadoli, dkk, *Pendidikan Agama Islam, pada perguruan tinggi* (Malang, 2011)
- Hamdani, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas X/A Madrasah Aliyah islamiyah Syafi'iyah Paiton", Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri malang, 2010
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisi di bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 23

- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, *strategi Pembelajaran Agama*(Surabaya : usaha Offset printing)
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2002)
- M. Djunaidi Ghory, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: UIN-Malang Press, 2008)
- Mahjuddin, *Akhlaq Tasawuf II* (Jakarta: Kalam Mulia, 2010)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan .*, (Jakarta : Rineka Ciptaka, 2000)
- Martin H, *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta
- Muhaimin, dkk. Paradigma pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah). (Bandung: PT. Rosdakarya, 2004)
- Muhammad Husein, “implementasi *cooperative learning* Melalui strategi *crossword puzzle* Dalam meningkatkan motivasi belajar Aqidah akhlak pada siswa kelas VII MTS Yaspuri Malang”, Skripsi, Program Studi PAI, Universitas Islam Negeri Malang, 2010
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (penggunaan dan pembuatannya), (Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung, 1999)
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992)
- Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1992)
- Permen Diknas no. 20 tahun 2006
- Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama/IAIN, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Sebagaimana dikutip oleh Ramalis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta Pusat: Kalam Mulia, 1998), hlm. 171
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian.*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1998)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*,(Bandung : Alfabeta, 2011)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004)
- Suharsini Arikunto dkk, *penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007)

- Sukidin dkk, Manajemen Penelitian Tindakan Kelas (Insan Cendika, 2002)
- Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa. *Langkah-langkah-model-pembelajaran -role-playing-atau-bermain-peran/2003.*
- Syaiful Bahri Djamarah, *strategi belajar mengajar*,(Jakarta: Rineka Cipta)
- S. Nasution, *Asas-asas Mengajar* (Bandung: Jemmars tt, 2009)
- Syahrul Bahri Djamah, *Psikolog belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Slameto *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991)
- Teguh Budiharso, *Prinsip dan Staregi Pengajaran Bahasa* (Surabaya: Lutfansah Mediatama, 2004)
- Uno B.Hamzah, *Medol Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)
- Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993)
- Wahid Murni, Nur Ali. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian). Malang: UM Press 2008
- Wijaya Kususma dan dedi, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Indeks, 2010)
- Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak Perspektif Al-Quran* (Jakarta: Amzah, 2007)
- Zainal Aqib, Elham Rohmanto, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah.* (Bandung: C.V Yrama Widya, 2007)
- <http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>
- <http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/langkangkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/>
- <http://alislamu.com/aqidah/683-definisi-aqidah.html>
- <http://asrofudin.blogspot.com/2010/05/fungsi-dan-tujuan-mapel-aqidah-akhlak.html>

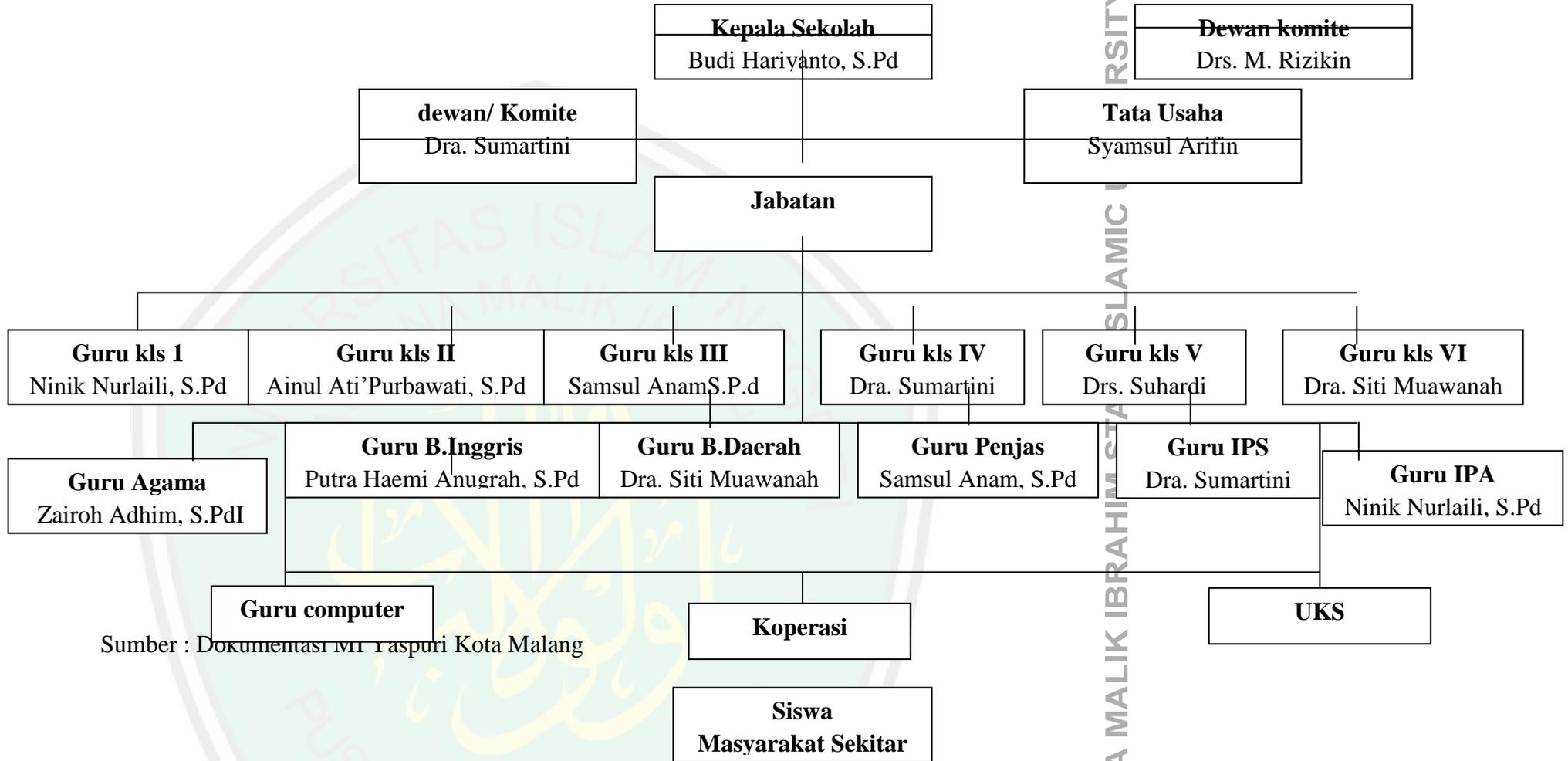


LAMPIRAN 1
DENAH SEKOLAH MI YASPURI KOTA MALANG



LAMPIRAN 2

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH



Sumber : Dokumentasi guru di Yaspuri Kota Malang

LAMPIRAN 4**DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV MI YASPURI KOTA MALANG**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Bagas Ar-Rianto	Laki-laki
2	Citra Ayu Sekar Sari	Perempuan
3	Dewi Eka Sari	Perempuan
4	Diani Rohmalia	Perempuan
5	Dinda Dzurriyyatul KH	Perempuan
6	Fara Aura Ningtias	Perempuan
7	Fatimatuz Zahro	Perempuan
8	M. Alfian Sapu Jagat	Laki-laki
9	M. Aqil	Laki-laki
10	M. Isroqi	Laki-laki
11	M. Rizqi Aldakhil	Laki-laki
12	M. Ulul Albab	Laki-laki
13	M. Zam Zam	Laki-laki
14	Miqdad Ahmad Zuhdan	Laki-laki
15	Ophy Insyira Humairoh	Laki-laki
16	Qamarul Munir	Laki-laki
17	Rangga Aji Pangestu	Laki-laki
18	Rizki Ramadhani	Laki-laki
19	Sania Hasna	Perempuan
20	Shafira Reifa Istiqomah	Perempuan
21	Su'ud Ibrahim Assyurahim	Laki-laki

Sumber : Dokumentasi MI Yaspuri Kota Malang

LAMPIRAN 5

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

MI	: MI Yaspuri
Mata Pelajaran	: Aqidah Akhlak
Kelas/Semester	: IV/ 2 (genap)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

7. Membiasakan akhlak terpuji

B. Kompetensi Dasar

7.1 Membiasakan berakhlak siddiq, amanah, tabligh dan fathanah dalam kehidupan sehari-hari

C. Indikator

- Menjelaskan pengertian sifat siddiq, amanah, tabligh dan fathanah
- Membiasakan akhlak siddiq, amanah, tabligh dan fathanah dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan mempelajari materi ini, di harapkan siswa dapat:

- Memahami pengertian dari sifat siddiq, amanah, tabligh dan fathanah
- Membiasakan akhlak siddiq, amanah, tabligh dan fathanah dalam kehidupan sehari-hari.

E. Materi Ajar

- Pengertian sifat Siddiq, amanah, tabligh, dan fathanah
- Membiasakan akhlak siddiq, amanah, tabligh dan fathanah dalam kehidupan sehari-hari melalui praktikan bermain peran dari cerita Nabi Sulaiman

F. Metode Belajar

- Ceramah : Metode ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran terutama untuk kegiatan awal pengertian sifat Siddiq, amanah, tabligh, dan fathanah .
- Tanya jawab tentang materi yang di ajarkan hari ini.
- Role Playing

G. Sumber Belajar dan media pembelajaran

1. Buku paket
2. Buku kisah 25 Rasul
3. LCD
4. Referensi lain yang relevan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Karakter	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran. • Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdo'a bersama. • Guru menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan "Bagaimana kabar kalian pagi hari ini." • Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang Membiasakan berakhlak siddiq, 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersiap-siap menerima pelajaran • Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama • Siswa menjawab pertanyaan guru dengan serempak • Siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Religius • Komunikatif • Disiplin 	5 menit

	<p>amanah, tabligh, dan fathanah dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan mengenai teknik dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya 			
Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan gambaran singkat atau menjelaskan secara singkat tentang Membiasakan berakhlak Siddiq, amanah, tabligh, dan fathanah dalam kehidupan sehari-hari. Guru membentuk dalam beberapa kelompok. Ada kelompok yang berperan sebagai Nabi Sulaiman, Ratu Bilqis, Burung Hudhud, Prajurit 1, Prajurit 2, Pembesar 1, Pembesar 2, Utusan, Jin Ifrit, dan Semut. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan seksama dan memperhatikan instruksi dari guru dan melaksanakannya dengan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> Kelompok yang meneladani sifat Nabi Sulaiman memberikan contoh/menyampaikan hal-hal yang baik kepada kelompok yang tidak meneladani sifat Nabi Sulaiman berupa tindakan berbuat jujur, didapat dipercaya dan menampilkan kecerdasannya Sementara kelompok yang tidak meneladani sifat Nabi Sulaiman sengaja melakukan tindakan yang di larang oleh ajaran agama. Di situlah 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin, peduli Tanggung jawab Tanggung jawab, berani 	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Menyebutkan contoh tentang berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari. <p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menceritakan secara singkat tentang kisah nabi sulaiman dan ratu bilqis dengan menjelaskan sifat-sifat yang di miliki oleh keduanya. • Guru mengelola pembelajaran dengan metode belajar role playing, dengan membagi siswa berdasarkan peran-perannya yaitu siswa yang berperan sebagai Nabi Sulaiman, Ratu Bilqis, Burung Hudhud, Prajurit (1, dan 2), Pembesar (1,dan 	<p>kelompok yang meneladani sifat Nabi Sulaiman akan bekerja atau membiasakan Sifat Nabi Sulaiman kedalam kehidupannya sehari-hari. Secara tidak sengaja praktek Sifat Nabi Sulaiman di lakukan oleh siswa selama pembelajaran, dan akan menjadi satu kebiasaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan tugas yang diberikan guru. • Siswa memperhatikan instruksi dari guru dan melaksanakannya • Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Berani • Tanggung jawab • Tanggung jawab 	
--	--	--	--	--

	<p>2), Utusan, Jin ifrit dan Semut (1, 2, 3 dan 4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mempelajari kembali peran-perannya masing-masing sebelum bermain peran. • Guru melakukan pembelajaran Role Playing dengan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis bersama siswa berdasarkan perannya masing-masing. <p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis • Guru dan siswa bersama-sama Menunjukkan contoh kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis • Membiasakannya akhlak siddiq, amanah, tabliq fatanah dalam kehidupan sehari-hari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencatat hal-hal yang dianggap perlu • Siswa mendengarkan dengan seksama tugas dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Tanggung jawab 	
Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview kembali materi yang telah di pelajari hari ini yaitu tentang berakhlak siddiq, amanah, tabligh, dan fatanah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil hikmah atau mengkaitkan antara 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikatif 	5 menit

	<p>kisah Nabi Sulaiman dan Ratu bilqis yang di perankan oleh siswa tadi berupa menjelaskan contoh sifat yang di miliki oleh keduanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini. • Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar terutama belajar mengaplikasikan sifat-sifat rasul kedalam kehidupan sehari-hari. • Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan berdoa bersama-sama kemudian memberi salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdoa bersama-sama dan menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius 	
--	--	--	--	--

J. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	
	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>Aqidah Akhalak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan pengertian sifat siddiq, amanah, tabligh dan fathanah 2. Menunjukkan contoh sikap siddiq, amanah, tabligh, fathanah 3. Menyebutkan hikmah membiasakan berperilaku siddiq, amanah, tabligh dan fathanah 	<p>Tes tulis</p> <p>Tes tulis</p> <p>Tes lisan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa pengertian sifat siddiq, amanah, tabligh dan fathanah? 2. Coba tunjukkan contoh sikap siddiq, amanah, tabligh, fathanah dalam kehidupan sehari-hari 3. Sebutkan hikmah membiasakan berperilaku siddiq, amanah, tabligh dan fathanah

J. FORMAT KRITERIA PENILAIAN**LEMBAR PENILAIAN PROSES****PENGAMATAN MENYEBUTKAN PENGERTIAN SIFAT SIDDIQ,
AMANAH, TABLIGH DAN FATANAH**

Tanggal :

No	Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai												Nilai	Keterangan	
		Berpendapat			Kreatifitas			Semangat			Pelafalan				Tuntas	Belum Tuntas
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
1																
2																
3																
4																
5																
Jumlah keseluruhan																
Rata-rata																
Prosentase %																

Keterangan:

Aspek Berpendapat

A = Keberanian Berpendapat

B = Keberanian Bertanya

C = Keberanian Menjawab

Aspek Semangat

A = Kehadiran

B = Antusias

C = Konsentrasi

Aspek Kreatifitas

A = Penguasaan Naskah

B = Kerapian

C = Keberanian Tampil

Aspek Pelafalan

A = Olah Kata

B = Dialog

C = Ketepatan

Mengetahui
Guru Mata PelajaranMalang, 07 Juli 2014
PenelitiZairoh Adim, S.PdI
NIP.19590429 198503 2 001Rara Yuniar Fadhila
NIM. 10140088

LAMPIRAN 6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

MI : MI Yaspuri
 Mata Pelajaran : Aqidah Akhlak
 Kelas/Semester : IV/ 2 (genap)
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

7. Membiasakan akhlak terpuji

D. Kompetensi Dasar

7.2 Membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari.

C. Indikator

- Mengartikan adab islami kepada teman
- Menyebutkan contoh ciri-ciri orang yang berakhlak terpuji terhadap teman
- Membiasakan berakhlak terpuji terhadap teman

E. Tujuan Pembelajaran

Dengan mempelajari materi ini, di harapkan siswa dapat:

- Mengartikan akhlak terpuji kepada teman
- Menyebutkan ciri-ciri orang yang berakhlak terpuji terhadap teman
- Menyebutkan contoh ciri-ciri orang yang berakhlak terpuji terhadap teman
- Membiasakan berakhlak terpuji terhadap teman

E. Materi Ajar

- Mengartikan berakhlak terpuji kepada teman
- Menyebutkan contoh ciri-ciri orang yang berakhlak terpuji terhadap teman
- Membiasakan berakhlak terpuji terhadap teman

F. Metode Belajar

- Ceramah : Metode ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran terutama untuk kegiatan awal pengertian akhlak terpuji
- Tanya jawab tentang materi yang di ajarkan hari ini.
- Role Playing

G. Sumber Belajar dan media pembelajaran

1. Buku paket
2. Referensi lain yang relevan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Karakter	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran. • Guru mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdo'a bersama. • Guru menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan "Bagaimana kabar kalian pagi hari ini." • Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang Membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. • Guru menjelaskan mengenai teknik dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersiap-siap menerima pelajaran • Siswa menjawab salam dan berdo'a bersama • Siswa menjawab pertanyaan guru dengan serempak • Siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Religius • Komunikatif • Disiplin 	5 menit

	media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya			
Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan gambaran singkat tentang Membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. • Guru penjelasan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> membentuk dalam beberapa kelompok. Ada siswa yang berperan sebagai Nabi Muhammad, Umar, Saad, Fatimah, Ipar Umar, Adik Umar, Kabbab, Sahabat 1, Sahabat 2, Sahabat 3, Orang Kafir 1 dan Orang Kafir 2. • Guru Menyebutkan contoh-contoh tentang berakhlak yang baik dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan seksama dan memperhatikan instruksi dari guru dan melaksanakannya dengan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> • Kelompok yang berperan sebagai orang Kafir melakukan musyawarah untuk menentukan siapa yang akan membunuh nabi Muhammad. • Sementara siswa yang tidak berperan sebagai fatimah, adik Ipar dan sahabat membaca ayat al-quran dirumah adiknya Umar. • Fatimah dan Umar melakukan percakapan tentang fatimah masuk islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin, peduli • Tanggung jawab • Tanggung jawab, berani • Kerjasama 	25 menit

	<p>kehidupan sehari-hari.</p> <p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menceritakan secara singkat tentang kisah Umar bin Khattab masuk Islam . • Guru mengelola pembelajaran dengan metode belajar role playing, dengan membagi siswa berdasarkan peran-perannya yaitu siswa yang berperan sebagai Nabi Muhammad, Umar, Saad, Fatimah, Ipar Umar, Adik Umar, Khabbab, Sahabat (1, 2 dan 3), orang kafir (1,2 dan 3). • Guru memberikan waktu 5 menit bagi siswa untuk mempelajari kembali peran-perannya masing-masing 	<p>sambil umar menampar fatimah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melanjutkan dramanya hingga selesai • Siswa melakukan tugas yang diberikan guru • Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami <p>• Siswa mencatat hal-hal yang dianggap perlu</p> <p>• Siswa mendengarkan dengan seksama tugas dari guru</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Tanggung jawab • Tanggung jawab 	
--	---	---	--	--

	<p>sebelum bermain peran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembelajaran role playing dengan kisah Umar Bin Khattob Masuk Islam bersama siswa berdasarkan perannya masing-masing. <p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang kisah Umar bin Khattob Masuk Islam • Guru dan siswa bersama-sama Menyebutkan contoh kisah Umar bin Khattob Masuk Islam • Membiasakan akhlak terpuji terhadap teman dalam kehidupan sehari-hari. 		<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Tangung Jawab 	
Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview kembali materi telah dipelajari hari ini yaitu tentang membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengambil hikmah atau mengkaitkan antara kisah Umar bin 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan guru • Siswa berdoa bersama-sama dan menjawab salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikatif • Religius 	5 menit

	<p>Khattob masuk Islam yang di perankan oleh siswa tadi berupa menjelaskan contoh sifat yang dimiliki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini. • Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar terutama belajar mengaplikasikan sifat-sifat rasul kedalam kehidupan sehari-hari. • Guru menutup pelajaran dengan bacaan hamdalah dan berdoa bersama-sama kemudian memberi salam. 			
--	---	--	--	--

I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	
	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>Aqidah Akhlak</p> <p>1. Mengartikan akhlak terpuji terhadap teman</p> <p>2. Menyebutkan contoh akhlak terpuji terhadap</p>	<p>Tes tulis</p> <p>Tes tulis</p>	<p>1. Apa artinya akhlak terpuji terhadap teman?</p> <p>2. Coba sebutkan contoh akhlak terpuji terhadap teman</p>

teman		
3. Membiasakan akhlak terpuji terhadap teman		3. Sebutkan hikmah membiasakan akhlak terpuji terhadap teman

J. FORMAT KRITERIA PENILAIAN

📖 LEMBAR PENILAIAN PROSES

PENGAMATAN MENYEBUTKAN PENGERTIAN SIFAT SIDDIQ, AMANAH, TABLIGH DAN FATANAH

Tanggal :

No	Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai												Nilai	Keterangan		
		Berpendapat			Kreatifitas			Semangat			Pelafalan				Tuntas	Belum Tuntas	
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C				
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
Jumlah keseluruhan																	
Rata-rata																	
Prosentase %																	

Keterangan :

Aspek Berpendapat

A = Keberanian Berpendapat

B = Keberanian Bertanya

C = Keberanian Menjawab

Aspek Semangat

A = Kehadiran

B = Antusias

C = Konsentrasi

Aspek Kreatifitas

A= Penguasaan Naskah

B = Kerapian

C = Keberanian Tampil

Aspek Pelafalan

A = Olah Kata

B = Dialog

C = Ketepatan

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Malang, 09 Juli 2014
Guru Praktikan

Zairoh Adim, S.PdI
NIP.19590429 198503 2 001

Rara Yuniar Fadhila
NIM. 10140088



LAMPIRAN 7

Sifat Siddiq, Amanah, Tablig, dan Fatamah.

Naskah Drama Kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis

Pemain

1. Nabi Sulaiman diperankan oleh M. Alfian Sapu Jagat
2. Ratu Bilqis diperankan oleh Fara Aura Ningtias
3. Burung Hud-hud diperankan oleh Miqdad Ahmad Zuhdan
4. Prajurit 1 diperankan oleh Rizki Ramadhani
5. Prajurit 2 diperankan oleh Rangga Aji Pangestu
6. Pembesar 1 diperankan oleh Ophy Insyira Humairoh
7. Pembesar 2 diperankan oleh Qamarul Munir
8. Utusan diperankan oleh Sania Hasna
9. Jin Ifrit diperankan oleh M. Rizqi Aldakhil
10. Semut 1 diperankan oleh M. Isroqi
11. Semut 2 diperankan oleh Su'ud Ibrahim Assyurahim
12. Semut 3 diperankan oleh Bagas Ar-Rianto
13. Semut 4 diperankan oleh M. Aqil

Nabi Sulaiman adalah seorang raja yang penuh kewibawaan. Kerajaannya begitu luas lagi megah. Ia dikaruniai Allah mukjizat yang tak dimiliki oleh nabi-nabi lain yaitu bisa berbicara dengan golongan hewan dan menguasai bahasa binatang.

Suatu ketika Nabi Sulaiman dipertemukan dengan Ratu Bilqis yang menyembah matahari beserta seluruh pengikut kerajaan Saba'. Akankah pertemuan dengan Nabi Sulaiman membuat Ratu Bilqis menyembah Allah? Mari kita simak kisahnya bersama-sama!

Adegan 1

Nabi Sulaiman mengadakan pertemuan besar. Namun burung hud-hud belum hadir dalam pertemuan itu.

Sulaiman : “Dimanakah burung Hud-hud? Kenapa dia tidak kelihatan?”

Prajurit 1 : “Maaf, Baginda raja. Kami tidak tahu.”

Sulaiman : “Padahal dia punya tugas penting!” (sambil menahan marah)

Prajurit 1 : “Semoga burung hud-hud segera datang, Baginda”
(menunduk)

Burung Hud-hud tiba-tiba datang dengan nafas yang tersengal-sengal.

Hud-hud : “Ampun, Baginda raja. Aku terlambat.”

Sulaiman : “Kenapa kau terlambat?”

Hud-hud : “Aku baru melihat kerajaan Saba’. Kerajaan itu sangat makmur, dan diperintah oleh seorang ratu bernama Bilqis. Tapi...”

Sulaiman : “Tapi kenapa?”

Hud-hud : “Mereka menyembah matahari.”

Prajurit 1 : “Apakah kau tidak bohong?”

Hud-hud : “Aku tidak bohong.”

Adegan 2

Nabi Sulaiman pun tertarik dengan cerita Hud-hud dan bermaksud mengajak ratu Bilqis untuk menyembah Allah. Nabi Sulaiman pun menulis surat kepada Ratu Bilqis. Burung Hud-hud yang mengantarkannya.

Di kerajaan Saba’ burung Hud-hud menemui Ratu Bilqis di singgasananya lalu meletakkan sepucuk surat.

Pembesar 1 : “Burung apakah itu?”, “Dia sangat cerdas!”

Pembesar 2 : Lihat burung itu memberikan surat kepada Ratu Bilqis.”

Ratu Bilqis : (membuka surat) “Dia mengantarkan surat dari Raja Sulaiman.”

Ratu lalu membaca surat itu.

Dengan nama Allah yang maha pemurah lagi maha penyayang. Bahwa janganlah kamu berlaku sombong terhadapku. Dan datanglah kepadaku sebagai orang-orang yang berserah diri.

Sesungguhnya aku mengajakmu menyembah Allah tuhan semesta alam. Hentikanlah cara beribadah menyembah matahari. Karena sesungguhnya itu perilaku orang-orang kafir.

Setelah membaca surat dari Nabi sulaiman ,Ratu bilgis bertanya kepada para pembesarnya

Ratu Bilgis : Hai para pembesarku bantu aku dalam menyelesaikan masalah ini.

Pembesar 1 : kita adalah orang-orang yang memiliki kekuatan dan juga memiliki kekuasaan, Apapun perintah Ratu akan saya laksanakan.

Ratu Bilgis : Baiklah kalau begitu bawa Utusanku kesini, cepat... (**dengan nada suara keras**)

Pembesar 1 : Baik Ratuku (**bergegas melaksanakan perintah**)

Datanglah Utusan tersebut

Utusan : Wahai Ratuku, ada apa hamba diminta menghadap?

Ratu Bilgis : Antarkan surat dan hadiah ini pada Raja Sulaiman

Utusan : Baik ratuku....(**bergegas pergi meninggalkan kerajaan**)

Adegan 3

Ratu Bilqis lalu mengirimkan surat balasan kepada Nabi Sulaiman. Seorang utusan datang ke kerajaan Nabi Sulaiman dengan membawa hadiah-hadiah untuk merayu hati sang Raja.

Utusan :“Ini surat dari Ratu Bilqis dan Hadiah-hadiah ini untuk Raja Sulaiman.” (**sambil menyerahkan surat dan hadiah kepada Nabi Sulaiman**)

Sulaiman : “Bawalah kembali hadiah ini!”

Utusan : “Kenapa wahai Raja?”

Sulaiman : “Apakah (patut) kamu menolong aku dengan harta?, maka apa yang diberikan Allah kepadaku lebih baik dari pada apa yang diberikan-Nya kepadamu; tetapi kamu merasa bangga dengan hadiahmu.”

Utusan pun kembali ke kerajaan Saba'. Ratu Bilqis pun akhirnya berniat mendatangi kerajaan Nabi Sulaiman. Kabar itu lalu diketahui Nabi Sulaiman.

Adegan 4

Nabi Sulaiman mengajak semua prajurit berkumpul untuk menyambut kedatangan rombongan Ratu Bilqis.

Sulaiman : Wahai seluruh prajuritku, cepatlah berkumpul, aku akan memberitahukan kabar penting pada kalian semua.

Prajurit 1 dan 2 dan jin ifrit : kabar penting apa baginda?

Sulaiman : besok Ratu Bilqis akan datang kemari, persiapkan diri kalian untuk menyambut kedatangannya.

Prajurit 1,2 dan jin Ifrit : Baik Baginda Raja...

Sulaiman : Sebelum Ratu Bilqis datang, mari kita memberikan kejutan untuknya.

Prajurit 1,2 dan jin Ifrit : Kejutan apa tuan?

Sulaiman : “Diantara kalian siapa yang bisa memindahkan istana Ratu Bilqis?”

Prajurit 1 : Untuk apa kita memindahkan istana Ratu Bilqis kesini?

Sulaiman : Supaya dia sadar akan kekuasaan dan karunia Allah

Prajurit 1,2 dan jin Ifrit : Ooooooo..... Begitu tho....., betul...betul...betul...

Jin Ifrit : “Saya sanggup baginda raja, saya akan datang dengan membawa singgasana itu kepada baginda sebelum baginda berdiri dari tempat duduk; sesungguhnya aku benar-benar kuat untuk membawanya lagi dapat dipercaya.”

Sulaiman tidak mengomentari sedikit pun terhadap apa yang dikatakan oleh Jin Ifrit. Tampak ia menunggu tanggapan lain yang

mampu menghadirkan singgasana Balqis yang lebih cepat dari itu. Sulaiman menoleh kepada seseorang di sana yang duduk di atas naungan (seseorang yang mempunyai ilmu dari al-Kitab).

Orang yang mempunyai ilmu dari al-kitab : Saya akan membawa singgasana itu kepada baginda sebelum mata baginda berkedip

Belum lama seseorang yang mempunyai ilmu dari al-Kitab menyatakan kalimatnya sehingga singgasana itu muncul di hadapan Nabi Sulaiman. Ia mampu menghadirkan singgasana itu lebih cepat atau lebih sedikit dari kedipan mata ketika mata itu tertutup dan terbuka. Al-Qur'an al-Karim tidak menyingkap kepribadian seseorang yang menghadirkan singgasana itu. Al-Qur'an hanya menggaris bawahi bahwa orang itu mempunyai ilmu dari al-Kitab. Al-Qur'an tidak menjelaskan kepada kita, apakah ia seorang malaikat atau manusia atau jin. Begitu juga Al-Qur'an al-Karim sepertinya menyembunyikan kitab yang dimaksud di mana darinya orang tersebut mempunyai kemampuan yang luar biasa ini.

Sulaiman : “Ini adalah termasuk karunia Tuhanku untuk mencoba aku, apakah aku bersyukur atau mengingkari (akan nikmat-Nya). Dan barangsiapa yang bersyukur, maka sesungguhnya dia bersyukur untuk (kebaikan) dirimhu sendiri dan harangsiapa yang ingkar, maka sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia.”, Ya Allah Terimakasih atas karunia-Mu.

Prajurit 1,2 dan jin Ifrit : Maha besar Allah....

Adegan 5

Semut-semut sedang berlalu-lalang. Nabi Sulaiman menyuruh para semut untuk menepi agar tidak diinjak oleh Ratu Bilqis dan rombongannya. (semut-semut menyanyikan lagu dengan nada Aku adalah anak gembala di ubah Syair lagunya menjadi “aku adalah semut

yang lucu selalu riang serta gembira, karena aku rajin bekerja tak pernah malas ataupun lelah..tralala...lala..lala...tralala...lala..lala...”)

Sulaiman : “Hai semut-semut! Menepilah!”

Semut : “Baik, baginda raja!”(semut-semut lalu menepi)

Ratu Bilqis pun datang. Ia sangat takjub dengan pemandangan di depannya. Istana di sana mirip sekali dengan yang dia miliki. (Ratu bilqis dan para prajuritnya datang ke istana Raja Sulaiman dengan menyayikan lagu dengan nada Cinderela di ubah syair lagunya menjadi “Ratu Bilqispun datang dengan para prajurit untuk menemui Nabi Sulaiman”).

Ratu Bilqis : “ Waww..... megah sekali istana ini, mirip sekali dengan istanaku.”

Sulaiman : “Istanamu kupindahkan kemari.”

Ratu Bilqis pun semakin kagum dan heran dengan mukjizat Nabi Sulaiman yang bisa melakukan itu semua. Ia lalu berjalan di atas lantai kaca yang ia pikir adalah lantai penuh air. Ratu Bilqis mengangkat gaunnya karena takut basah.

Sulaiman : “Tidak usah diangkat, ini bukan air!”

Ratu Bilqis : “Benarkah?” (Ratu menurunkan gaun)

Prajurit 1 : “Benar, Ratu.”

Sulaiman : Inilah bukti kekusaan Allah

Ratu Bilqis : *Ya Tuhanku*

Ma'afkan aku tidak mengenalmu

Matahari yang selama ini aku sembah

Bukanlah Tuhanku

Ya Allah jaga dan lindungilah aku

Aku berjanji akan berserah diri kepada-Mu

Terimakasih sudah membuka pintu hatiku (sambil bersujud)

Maka sejak saat itu pun kedua kerajaan saling menjalin kerjasama. Dengan pendekatan yang halus dan penuh kesabaran yang dilakukan oleh Nabi Sulaiman, akhirnya Ratu Bilqis mau menyembah

Allah dan mengharuskan penduduk Saba' meninggalkan matahari, lalu bersama-sama menyembah Allah.

(menyayikan lagu bersama-sama dari Opick feat Amanda “Alhamdulillah”)

Suatu ketika, Nabi Sulaiman pun menjadikan Ratu Bilqis sebagai istrinya. Mereka pun hidup bahagia dengan dua kekuatan kerajaan besar untuk terus mengajak manusia menyembah Allah.

Selesai



LAMPIRAN 8

Akhlak Terpuji

Drama Umar Bin Khattab Masuk Islam

Pemain :

1. Nabi : Qamarul Munir
2. Umar : Miqdad Ahmad Zuhdan
3. Saad : Muhammad Alfian Sapu Jagat
4. Fatimah : Fatimatuz Zahro
5. Ipar Umar : Muhammad Isroqi
6. Adik Umar: Muhammad Aqil
7. Kabbab : Ophy Insyira Humairoh
8. Sahabat 1 : Sania Hasna
9. Sahabat 2 : Citra Ayu Sekar Sari
10. Sahabat 3 : Shafira Reifa Istiqomah
11. Orang Kafir 1 : Bagas Ar-Rianto
12. Orang Kafir 2 : Su'ud Ibrahim Assyurahim
13. Orang Kafir 3: M. Zam Zam

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Kisah ini menceritakan tentang Umar bin khattab yang awalnya menentang ajaran agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw, yaitu agama islam. Umar ra adalah seorang sahabat yang namanya menjadi kebanggaan bagi kaum muslimin hingga hari ini. Namanya dapat menyebabkan iman menjadi meningkat dan dapat menggetarkan hati orang-orang kafir sejak 1300 tahun yang lalu hingga saat ini. Sebelum memeluk islam ia selalu menentang nabi saw dan mengganggu kaum muslimin.

Pada suatu hari, orang-orang kafir kuraisy bermusyawarah untuk menentukan siapa diantara mereka yang bersedia membunuh rasulullah saw.

Orang kafir 1 : Hai tuan-tuan semuanya, kita berkumpul disini untuk membicarakan masalah yang begitu berat yang harus kita selesaikan.

Orang kafir 2 : Masalah apakah itu?

Orang kafir 1: Yaitu siapakah yang bersedia membunuh Muhammad bin Abdillah?

Umar : Saya siap melakukannya!

Kafir (bersama): Ya, memang engkau yang pantas melakukannya, Umar!

Sambil menghunuskan pedang, Umar beserta dua orang algojonya segera melangkah menuju kediaman Rasulullah saw. Dalam perjalanan ia berpapasan dengan salah seorang dari kabilah Zurrah yang bernama Saad bin abi Waqqas ra.

Saad : Umar engkau akan pergi kemana?

Umar : Saya akan membunuh Muhammad!

Saad : Jika demikian, banu hasyim, bani surrah, dan bani abdi manaf tidak berdiam diri atas perbuatanmu itu . Mereka pasti akan menuntut balas.

Umar : (Terkejut....!) Oh, nampaknya kamupun telah meninggalkan agama nenek moyang kita.

Sa'ad : Ya, saya memang telah masuk Islam.

Umar : Kalau demikian saya akan membunuhmu terlebih dahulu. (sambil menghunuskan pedang umar).

Sa'ad : Tunggu.....tunggu umar! lebih baik engkau mengurus keluargamu dulu, saudara perempuanmu dan suaminya juga telah memeluk islam.

Umar : Benarkah berita yang itu? Apabila hal itu tidak benar maka kepalamu akan kulepas dari tubuhmu dan kujadikan tempat minumanku.

Sa'ad : Kalau kamu tidak percaya, berangkatlah kerumah saudara perempuanmu sekarang!

Mendengar hal itu, Umar segera meninggalkan Sa'ad dan pergi menuju rumah saudara perempuannya. Ketika itu, dirumah saudara perempuan umar ada sahabat ka'bab, adik Umar, dan Iparnya. Dengan menutup pintu dan jendela, mereka membaca ayat-ayat alquran. Sedangkan dalam perjalanan wajah umar kelihatannya begitu marah kepada keluarganya.

Umar : Tok.. tok... tok....! Buka....buka buka pintunya!

Kabbab : Sepertinya itu suara Umar yang sedang marah?

Fatimah : Ia itu suara Umar. (barengan bersama adik Umar dan sambil ketakutan).

Maka Khabbab segera bersembunyi karena ketakutan dan adik Umar membukakan pintu buat Umar.

Umar : Penghianat....! Kau Fatimah...! Kamu telah meninggalkan agama nenek moyangmu!”(sambil menampar adiknya).

Tanpa menghiraukan wajah saudaranya yang berdarah, Umar masuk ke dalam rumah dan bertanya.

Umar : Apakah yang sedang kamu lakukan, dan siapakah orang yang suaranya aku dengar dari luar?

Iparnya : Kami hanya berbincang-bincang.

Umar : apakah kamu juga telah meninggalkan agama nenek moyangmu dan memeluk agama baru itu?

Iparnya : Bagaimana jika agama baru itu lebih baik dari agama dahulu?(*umar menarik baju iparnya keluar rumah dan menarik jenggotnya dan menamparnya sehingga wajahnya berlumuran darah*)

Adik Umar : Wahai Umar! Kami dipukul hanya karena memeluk Islam. Kami bersumpah akan mati sebagai orang Islam. Terserah padamu, kamu mau melakukan apa saja terhadap kami.

Umar : Tidak, cukup . . . cukup. Aku tak mau mendengar semua itu. Dasar orang-orang bodoh yang melampaui batas.

Khabbab : Astagfirullahaladzim, sadar Umar . kau yang telah melampaui batas kau tersesat Umar, tersesat!

Umar : Apa...? Berani kau yaa...!! (menampar).

Iparnya : Umar, sadar...sadar...!!! Dia adalah kawan adikmu, tak sepatutnya kau berbuat seperti itu kepadanya.

Fatimah : Umar, kakakku. Ingat...!! Meskipun kau bunuh aku sekalipun, aku ikhlas. Aku akan melepaskan keyakinanku. Aku akan terus mengikuti ajaran Muhammad. Mudah-mudahan kau segera mendapatkan hidayah, Umar.

Ketika kemarahannya mulai meredah, Umar merasa malu dengan perbuatannya terhadap saudara perempunnya itu. Tiba-tiba ia melihat mushab-mushab al-quran yang ditinggalkan oleh kabab tadi, lalu berkata,

Umar : Bagus, sekarang katakan, apa lembaran-lembaran ini?

Khabab : Kamu tidak suci dan orang-orang yang tidak suci tidak boleh menyentuh lembaran-lembaran ini.

Pada awalnya umar belum siap untuk bersuci, namun akhirnya ia bersedia untuk mandi dan berwudhu, kemudian membaca mushab-mushab al-quran itu, surah yang dibacanya adalah surah thaha.

إِنِّي أَنَا اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدْنِي وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي

Sesungguhnya Aku ini adalah Allah, tidak ada Tuhan (yang hak) selain Aku, maka sembahlah Aku dan dirikanlah salat untuk mengingat Aku. (Q.s Thaha ayat 14).

Setelah umar membaca surah ini hatinya tiba-tiba merasakan sesuatu yang tidak pernah ia rasakan.

Umar : Ya Tuhan, ampunilah aku yang hina dan sombong ini hamba melampaui batas. Selam ini hamba telah menyekutukanmu. Baiklah, sekarang antarkan aku menemui Muhammad!!!!

Fatimah : Ada apa gerangan kamu ingin menemui Muhammad?

Umar : Saya ingin memeluk agama yang dibawa oleh Muhammad.

Maka berangkatlah umar bersama Fatimah dan Zaid kerumah muhammad sedangkan dirumah nabi telah berkumpul beberapa sahabat nabi yang sedang berbincang-bincang maka terdengarlah suara di balik pintu.

Umar : Tok...tok..tok... buka!!! Buka!!! Buka pintunya...!!!

Prolog: mendengar suara dari balik pintu Maka seluruh sahabat nabi ketakutan

Sahabat 1 : Sepertinya itu suara umar?

Sahabat 2 : Siapa di luar?

Umar : Saya umar.

Nabi : Kalian tidak usah takut dengan kedatangan umar. Mudah-mudahan **kedatangannya membawa berita gembira kepada kita semua. Silahkan diantara kalian membukakan pintu untuknya.**

Sahabat 3 : (membukakan pintu) umar silahkan masuk!!!

Nabi : Wahai umar ada apa gerangan kedatanganmu datang kemari???

Umar : Wahai muhammad kedatanganku kemari ingin memeluk agama yang engkau bawah.

Semua sahabat : Alhamdulillah..... Ya Rab.

Nabi : Umar apakah kamu sungguh-sungguh ingin memeluk agama islam?

Umar : Ya, saya sungguh-sungguh ingin memeluk agama islam.

Nabi : Jika demikian maka ikutilah perkataanku *asyhadu alla ilaha illallah.*

Umar : *Asyhadu alla ilaha illallah.*

Nabi : *Wa'asyhadu anna muhammad darasulullah.*

Umar : *Wa'asyhadu anna muhammad darasulullah.*

Setelah selesai maka seluruh sahabat mengucapkan hamdalah atas masuknya umar dalam agama Islam. Setelah pengucapan dua kalimat syahadat maka umar diantar oleh sahabat nabi untuk mandi janabat atas masuknya kedalam agama islam.

Umar : Kalau begitu saya ingin pulang dulu wahai nabi muhammad?

Nabi : Silahkan wahai sahabatku...!!! Hati-hati di jalan.

Maka kembalilah umar ke kediamannya, akan tetapi tiba-tiba di tengah perjalanan umar bertemu dengan orang-orang kafir kuraisy.

Orang Kafir 1 : Wahai umar kamu dari mana?

Umar : Saya dari rumah Muhammad.

Orang Kafir 2 : Bagus kalau begitu berarti kamu telah membunuhnya.

Umar : Tidak. Saya tidak membunuhnya saya justru mendapatkan hidayah dari Allah saya telah masuk kedalam agama islam.

(terkejut mendengar kata-kata umar)

Orang Kafir 1 : Wah.. kamu juga telah meninggalkan agama nenek moyang kita kalau begitu kami akan membunuhmu terlebih dahulu.

(perkelahian tidak bisa dihindarkan).

Umar : Siapapun yang berani menentang Nabi dan merendahkan agama Islam, maka hadapilah aku. Aku akan membunuhmu.

Kaum kafir kuraisy merasa terpukul dengan keislaman umar. Namun, jumlah kaum muslimin masih sangat sedikit jika dibandingkan dengan kaum musyrikin di makkah. Kafir-kafir musyrikin itu semakin keras usahanya untuk membinasakan kaum muslimin beserta agamanya, disisi lain semangat kaum musliminpun semakin bertambah. Dengan islamnya umar, kaum muslimin bertambah berani dan mereka berani mendirikan shalat di baitul haram.

Sekianlah drama islami yang dipentaskan oleh mahasantri Monash Institute yang berjudul “Umar masuk Islam”. Semua pemeran dan kerabat kerja yang bertugas mengucapkan banyak terima kasih atas perhatiannya dan mohon maaf atas segala kekurangan.

Billahi taufiq wa al-hidayah

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

LAMPIRAN 9

MI YASPURI MALANG
DAFTAR ABSEN
TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014

KELAS : IV MI

NO	NAMA	Kehadiran			KET.			
		07	08	09	10	S	I	A
1	Bagas Ar-Rianto	√	√	√	A			√
2	Citra Ayu Sekar Sari	√	√	√	√			
3	Dewi Eka Sari	√	√	√	√			
4	Diani Rohmalia	√	√	√	√			
5	Dinda Dzurriyyatul KH	√	√	√	√			
6	Fara Aura Ningtias	√	S	√	A	√		√
7	Fatimatuz Zahro	√	√	√	√			
8	M. Alfian Sapu Jagat	√	√	√	√			
9	M. Aqil	√	√	√	√			
10	M. Isroqi	√	√	√	A			√
11	M. Rizqi Aldakhil	√	√	√	A			√
12	M. Ulul Albab	√	√	√	√			
13	M. Zam Zam	√	√	√	√			
14	Miqdad Ahmad Zuhdan	√	√	√	√			
15	Ophy Insyira Humairoh	√	√	√	√			
16	Qamarul Munir	√	√	√	√			
17	Rangga Aji Pangestu	√	A	√	√			√
18	Rizki Ramadhani	√	√	√	√			
19	Sania Hasna	√	√	√	√			
20	Shafira Reifa Istiqomah	√	A	√	√			√
21	Su'ud Ibrahim Assyurahim	√	√	√	√			

Kognitif

1. Tugas
2. Ulangan harian

Afektif

1. Keaktifan mengikuti pelajaran
2. Kemauan mengerjakan tugas
3. Kerjasama dengan teman
4. Sikap positif dalam kelas

Psikomotor

1. Pengecekan catatan pada akhir pertemuan
2. Mengkritik
3. Menanggapi
4. Bertanya
5. Menjawab

Keterangan

- A. Baik sekali = 8.1-10
- B. Baik = 7.0-8.0
- C. Cukup = 5.1-6.9
- D. Kurang = 1.0 – 5.0

Penilaian Proses Pengamatan Hasil Pretest

No	Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai											Nilai	Keterangan		
		Berpendapat			Kreatifitas			Semangat			Pelafalan			Tuntas	Belum Tuntas	
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B				C
1	Bagas Ar-Rianto	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
2	Citra Ayu Sekar Sari	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	55		√
3	Dewi Eka Sari	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	47		√
4	Diani Rohmalia	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61		√
5	Dinda Dzurriyyatul KH	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
6	Fara Aura Ningtias	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	58		√
7	Fatimatuz Zahro	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	47		√
8	M. Alfian Sapu Jagat	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	80	√	
9	M. Aqil	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	50		√
10	M. Isroqi	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	52		√
11	M. Rizqi Aldakhil	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	77	√	
12	M. Ulul Albab	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	47		√
13	M. Zam Zam	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66		√
14	Miqdad Ahmad Zuhdan	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	50		√



15	Ophy Insyira Humairoh	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	55		√
16	Qamarul Munir	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
17	Rangga Aji Pangestu	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	52		√
18	Rizki Ramadhani	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	58		√
19	Sania Hasna	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	80	√	
20	Shafira Reifa Istiqomah	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	47		√
21	Su'ud Ibrahim Assyurahim	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	63		√
Jumlah Keseluruhan		123			113			102			122			1305	6	15
Rata-rata														62		
Prosentase %		26,73			24,56			22,17			26,52				28,57	71,42

Keterangan :

Aspek Berpendapat

A = Keberanian Berpendapat

B = Keberanian Bertanya

C = Keberanian Menjawab

Aspek Kreatifitas

A = Penguasaan Naskah

B = Kerapian

C = Keberanian Tampil

Aspek Semangat

A= Kehadiran

B = Antusias

C = Konsentrasi

Aspek Pelafalan

A = Olah Kata

B =Dialog

C = Ketepatan

Skor maksimal dari semua penilaian adalah 3, jadi $3 \times 12 = 36$

$$\text{NP} = \frac{\text{Skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

LAMPIRAN 10

Penilaian Proses Pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai											Nilai	Keterangan		
		Berpendapat			Kreatifitas			Semangat			Pelafalan			Tuntas	Belum Tuntas	
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B				C
1	Bagas Ar-Rianto	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
2	Citra Ayu Sekar Sari	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66		√
3	Dewi Eka Sari	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	55		√
4	Diani Rohmalia	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
5	Dinda Dzurriyyatul KH	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	72		√
6	Fara Aura Ningtias	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	61		√
7	Fatimatuz Zahro	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66		√
8	M. Alfian Sapu Jagat	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
9	M. Aqil	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
10	M. Isroqi	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	55		√
11	M. Rizqi Aldakhil	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
12	M. Ulul Albab	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	55		√
13	M. Zam Zam	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	77	√	

14	Miqdad Ahmad Zuhdan	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	72		√
15	Ophy Insyira Humairoh	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66		√
16	Qamarul Munir	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	83		√
17	Rangga Aji Pangestu	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	77	√	
18	Rizki Ramadhani	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	69		√
19	Sania Hasna	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	83	√	
20	Shafira Reifa Istiqomah	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
21	Su'ud Ibrahim Assyurahim	3	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	69		√
Jumlah Keseluruhan		162			128			120			144			1520	9	12
Rata-rata														72,38		
Prosentase %		29,24			22,56			21,66			25,99				42,85	57,14

Keterangan :

Aspek Berpendapat

A = Keberanian Berpendapat

B = Keberanian Bertanya

C = Keberanian Menjawab

Skor maksimal dari semua penilaian adalah 3, jadi $3 \times 12 = 36$

Aspek Kreatifitas

A = Penguasaan Naskah

B = Kerapian

C = Keberanian Tampil

Aspek Semangat

A = Kehadiran

B = Antusias

C = Konsentrasi

Aspek Pelafalan

A = Olah Kata

B = Dialog

C = Ketepatan

$$\text{NP} = \frac{\text{Skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

LAMPIRAN 11

Penilaian Proses Pengamatan Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai												Nilai	Keterangan	
		Berpendapat			Kreatifitas			Semangat			Pelafalan				Tuntas	Belum Tuntas
		A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C			
1	Bagas Ar-Rianto	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	86	√	
2	Citra Ayu Sekar Sari	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	77	√	
3	Dewi Eka Sari	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
4	Diani Rohmalia	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
5	Dinda Dzurriyyatul KH	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	77	√	
6	Fara Aura Ningtias	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
7	Fatimatuz Zahro	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
8	M. Alfian Sapu Jagat	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	91	√	
9	M. Aqil	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	86	√	
10	M. Isroqi	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	69		√
11	M. Rizqi Aldakhil	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	75	√	
12	M. Ulul Albab	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	77	√	
13	M. Zam Zam	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	77	√	

14	Miqdad Ahmad Zuhdan	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	91	√	
15	Ophy Insyira Humairoh	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
16	Qamarul Munir	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	86	√	
17	Rangga Aji Pangestu	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	75	√	
18	Rizki Ramadhani	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	69		√
19	Sania Hasna	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	88	√	
20	Shafira Reifa Istiqomah	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	86	√	
21	Su'ud Ibrahim Assyurahim	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	80	√	
Jumlah Keseluruhan		157			151			140			162			1687	19	2
Rata-rata														80,33		
Prosentase %		25,73			24,75			22,95			26,55				90,47	9,52

Keterangan:

Aspek Berpendapat

A = Keberanian Berpendapat

B = Keberanian Bertanya

C = Keberanian Menjawab

Skor maksimal dari semua penilaian adalah 3, jadi $3 \times 12 = 36$

Aspek Kreatifitas

A = Penguasaan Naskah

B = Kerapian

C = Keberanian Tampil

Aspek Semangat

A = Kehadiran

B = Antusias

C = Konsentrasi

Aspek Pelafalan

A= Olah Kata

B = Dialog

C = Ketepatan

$$NP = \frac{\text{Skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

LAMPIRAN 12

Pedoman Wawancara

Responden : Kepala Sekolah

- a. Bagaimana Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang?
- b. Apa saja Visi, Misi dan Motto Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang?
- c. Bagaimana usaha sekolah dalam meningkatkan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri?
- d. Bagaimana Tanggapan bapak tentang penerapan metode role playing dalam pembelajaran aqidah akhlak di kelas IV?

Reponden: Guru Aqidah akhlak kelas IV

- a. Bagaimana pembelajaran yang biasanya ibu gunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak ?
- b. Faktor – faktor apa saja yang menjadi pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran Aqidah Akhlak?
- c. Bagaimana ibu dengan pembelajaran *Role Playing*?
- d. Apakah dengan *Role Playing* belajar siswa dapat ditingkatkan?

Responden : Siswa

- a. apakah kamu senang dengan pembelajaran hari ini (penerapan metode *Role Playing*)?
- b. Apakah kamu paham dengan materi yang telah dipelajari?

LAMPIRAN 13

Dokumentasi

Untuk melengkapi data-data yang penulis perlukan dalam penelitian ini, maka penulis juga menggunakan dokumentasi yang memuat hal-hal seperti berikut:

- a. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri
- b. Sarana dan prasarana yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri
- c. Data Guru dan Data Siswa Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri
- d. Denah Lokasi Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri
- e. Struktur Organisasi di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri.

LAMPIRAN 14

Istrumen Observasi

Untuk memperoleh data yang akurat, maka penulis mengadakan observasi langsung kepada objek penelitian guna memperoleh data-data tentang:

1. Keadaan gedung sekolah dan ruang kelas beserta kelengkapan isinya
2. Pelaksana proses belajar mengajar yang sedang berlangsung
3. Keadaan alat perlengkapan dan fasilitas pendidikan lainnya yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan belajar di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1222/2014
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : **Izin Penelitian**

27 Juni 2014

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rara Yuniar Fadhila
NIM : 10140088
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2013/2014
Judul Skripsi : **Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



**YAYASAN PENDIDIKAN SUNAN GIRI
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) "YASPURI"
"TERAKREDITASI B"**

Jl. Joyo Raharjo 240^A E-mail : miyaspuri@yahoo.co.id ☎ 0341-565942

NSM : 111235730035

NPSN : 60720785

Malang, 25 Juni 2014

No : 23 / MI YPR / VI / 2014
Lamp : -
Hal : **Rekom Penelitian**

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Bersama ini kami beritahukan bahwa nama mahasiswa yang tertera di bawah ini telah melaksanakan penelitian di lembaga kami. Adapun identitasnya antara lain :

Nama : Rara Yuniar Fadhila
NIM : 10140088
Judul : **Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah YASPURI Kota Malang**
Populasi : Kelas IV
Waktu : April s.d Juni 2014

Demikian pemberitahuan kami, semoga penelitian ini membawa manfaat bagi kita dan anak didik kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. No. 50 Malang. Tel. (0341) 552398 Fax (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

Nama : Rara Yuniar Fadhila
Nim : 10140088
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : (PGMI) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : Abdul Ghafur, M.Ag
Judul Skripsi : “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang.”

Tanggal	Materi Konsul	Paraf
01 April 2104	Judul Skripsi	1.
11 April 2014	Latar Belakang	2.
02 Juni 2014	Bab I,II dan III	3.
10 Juni 2014	Bab IV, dan V	4.
12 Juni 2014	Bab I dan V	5.
16 Juni 2014	Bab I, V da ACC Kompre	6.
25 Agustus 2014	Bab Keseluruhan (I – VI)	7.
04 September 2014	Bab Keseluruhan (I - V)	8.
08 September 2014	ACC	9.

Malang, 22 September 2014

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiya dan Keguruan

Dr.H. Nur Ali, M. Pd.
NIP. 196504031998031002

LAMPIRAN 18

GAMBAR

Proses Jalannya Siklus I (Drama tentang Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis)



Proses Jalannya Siklus II (Drama tentang Umar Bin Khattab Masuk Islam)





BIODATA MAHASISWA

artinya: “sesungguhnya allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum selama mereka tidak merubah keadaan yang akan ada pada diri mereka ”(Q.S. Ar-Ra’d)

Apabila seseorang sudah memiliki tujuan akhir dan keyakinan dalam benaknya, maka seribu jalan akan mencapainya

(Rara Yuniar Fadhila)



Nama : Rara Yuniar Fadhila
 Nim : 10140088
 Tempat, Tanggal Lahir: Bojonegoro 21, MEI 1992
 Fak/Jur/Prog. Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
 Tahun Masuk : 2010
 Alamat Rumah :Krajan RT.001 RW.005 Desa Sugihwaras Kec. Sugihwaras Kab.Bojonegoro
 Gmail : ra2yuniar@gmail.com
 No. telephone : 087859501991
 Riwayat Pendidikan :

1. TK Aba Sugihwaras Bojonegoro (Tahun 1996-1998)
2. MI Muhammadiyah 22 Sugihwaras Bojonegoro (Tahun 1998-2004)
3. MTs. Muhammadiyah Sugihwaras Bojonegoro (Tahun 2004-2007)
4. SMA Negeri I Sugihwaras Bojonegoro (Tahun 2007-2010)
5. PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Tahun 2010-2014)

Malang, 09 September 2014

Mahasiswa

Rara Yuniar Fadhila

10140088