

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hakikat Metode Sosiodrama**

##### **1. Pengertian Metode Sosiodrama**

Metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan sama dan karenanya dalam pelaksanaan sering disilih gantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio atau sosial dan drama. Kata drama adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, benturan antara dua orang atau lebih. Sedangkan bermain peranan berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai guru, anak yang sombong, orang tua dan sebagainya.

Kedua metode tersebut biasanya disingkat menjadi metode “sosiodrama” yang merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Melalui metode ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antara sesama.

Jadi metode sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama

digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

## 2. Tujuan Pembelajaran Sosiodrama (*Role Playing*)

Menurut zuhaerini, metode pembelajaran ini digunakan untuk :

- a. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya meyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramtiskan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak
- b. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial, dan
- c. Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.<sup>1</sup>

Berdasarkan uraian diatas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pegajaran lainnya. Keempat asumsi antara lain : *pertama*, secara implinsit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini (*here and now*)” sebagai isi pengajaran. *Kedua*, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaanya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. *Ketiga*, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalau proses kelompok. *Keempat*, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang

---

<sup>1</sup><https://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14/Role-Playing-Sebagai-Salah-Satu-Model-Pembelajaran-Inovatif-Bahasa-Dan-Sastra> Diakses Tanggal 31 Januari 2018) 2018

tersembunyi (*cover*) berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ketaraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Sejalan dengan itu Mudairin menjelaskan bahwa untuk dapat mengukur sejauh mana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni :

- a. Kualitas pemeranan
- b. Analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan
- c. Presepsi murid terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan menadi beberapa tahap, yaitu :  
(1). Tahap memotivasi kelompok (2). Memilih pemeran(3). Menyiapkan pengamat (4). Menyiapkan tahap-tahap permainan peran (5). Pemeranan (6). Diskusi dan evaluasi (7). Pemeranan ulang (8). Diskusi dan evaluasi kedua( 9). Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.<sup>2</sup>

### 3. Prinsip-Prinsip Penerapan Pembelajaran *Role Playing*

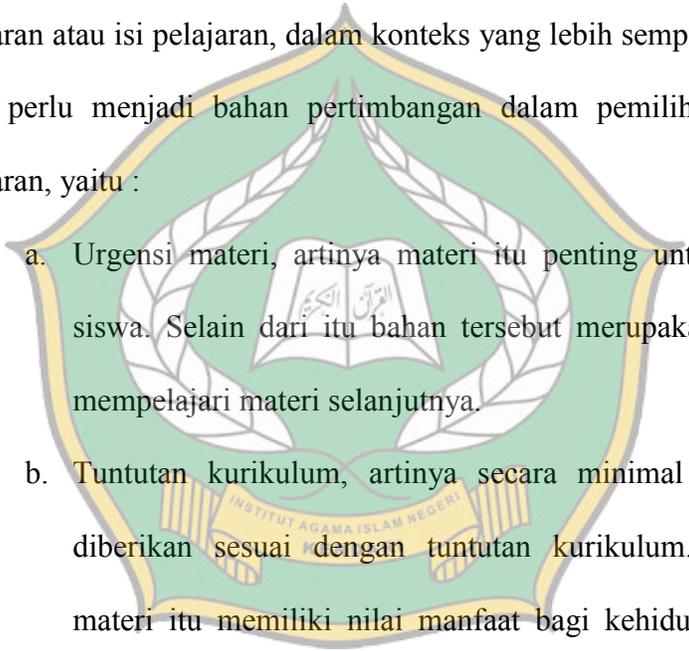
Pada masing-masing kelompok mata pelajaran terdapat sejumlah mata pelajaran. Setiap mata pelajaran memiliki standar kompetensi lulusan mata pelajaran yang harus dicapai, serta standar isi mata pelajaran untuk tiap-tiap jenjangnya. Akumulasi kemampuan tiap mata pelajaran akan membentuk kompetensi kelompok mata pelajaran. Rincian kompetensi dalam SKL/KTSP belum sampai pada kompetensi dasar (setidaknya secara eksplisit belum dicantumkan dalam SKL dan SI). Pencapaian seluruh kompetensi dasar diliha

---

<sup>2</sup> *Role Playing: Suatu Alternatif Pembelajaran Yang Efektif Dan Menyenangkan Dalam Meningkatkan Keterampilan Murid.* (Online) ([Http://Www.infodiknas.Com](http://www.infodiknas.com). Diakses Tanggal 31 Januari 2018) 2018

dari rincian kompetensi lulusan mata pelajaran yang disebut dengan standar kompetensi atau pelajaran. Kompetensi dasar ini lah selanjutnya memerlukan pengembangan lebih lanjut oleh sekolah/guru untuk dijabarkan kedalam bentuk indikator hasil belajar, yang pada hakikatnya kompetensi satu jenis proses pembelajaran.

Selain tujuan yang harus diperhatikan untuk menentukan materi mata pelajaran atau isi pelajaran, dalam konteks yang lebih sempit ada faktor lainnya yang perlu menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan isi atau materi pelajaran, yaitu :

- 
- a. Urgensi materi, artinya materi itu penting untuk diketahui oleh siswa. Selain dari itu bahan tersebut merupakan landasan untuk mempelajari materi selanjutnya.
  - b. Tuntutan kurikulum, artinya secara minimal materi itu wajib diberikan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Nilai kegunaan, materi itu memiliki nilai manfaat bagi kehidupan murid sehari-hari.

Terkait dengan uraian diatas maka standar kompetensi yang dipilih untuk dilakukan pembelajaran *role playing* adalah : 1. membiasakan perilaku terpuji dan 2. Menghindari perilaku tercela. Pemilihan standar kompetensi ini sangat sesuai dengan penggunaan pembelajaran *role playing* yang akan digunakan, mengingat dalam satuan kurikulum kompetensinya dituntut pula untuk murid mampu memainkan peran.

#### 4. Keunggulan dan Kelemahan Metode Sosiodrama

Metode ini meliputi penggunaan dialog dan tindakan menginterpretasikan situasi dan peristiwa. Permainan drama berbeda dari permainan peran, drama memerlukan waktu yang lebih lama dan tempat yang lebih luas. Permainan drama dilatihkan lebih dahulu dan biasanya lebih ditekankan pada emosi peserta. kelebihan dan kelemahan metode sosiodrama adalah:

##### a. Kelebihan Metode Sosiodrama

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Metode ini akan lebih menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas lebih hidup.
3. Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
4. Anak dilatih ununtuk dapat menyusun buah pikiran dengan teratur.<sup>3</sup>

##### b. Kelemahan Metode Sosiodrama

1. Metode ini membutuhkan waktu yang cukup panjang.
2. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang (memerlukan kereasi guru)
3. Kadang-kadang anak-anak tidak mau memerankan suatu adegan, karena malu.
4. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, kita tidak dapat kesimpulan apa-apa, dalam arti tujuan pendidikan tidak dapat tercapai.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> <http://www.metodeee.com/2017/02/metode-sosiodrama-langkah-langkah-dan.html> diakses pada tanggal 01 april 2018

<sup>4</sup> [http://purnama-bgp.blogspot.com/2011/11/metode-sosiodrama-dan-bermain-peran\\_01.html](http://purnama-bgp.blogspot.com/2011/11/metode-sosiodrama-dan-bermain-peran_01.html) diakses pada tanggal 01 april 2018

## B. Hakikat Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu. Motif menyebabkan individu tersebut bertindak dan berbuat. Motif tidak dapat diminati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku.

Arham Maslow mendefinisikan motivasi yaitu sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu kebanyakn merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme.<sup>5</sup>

Sedangkan motivasi belajar menurut Sardiman A.M adalah keseluruhan daya peggerak untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Motivasi belajar setiap orang berbeda dengan yang lainnya. Biasanya, hal itu bergantung dari apa yang diinginkan orang yang bersangkutan. Ada beberapa faktor yang membedakan motivasi setiap orang diantaranya, yaitu :

- a. Perbedaan fisiologis (*phsiylog ical needs*) seperti rasa lapar, haus, hasrat seksual
- b. Perbedaan rasa aman (*safety needs*) baik secara mental, fisik dan intelektual
- c. Perbedaan kasih sayang atau afeksi (*love needs*) yang diterimanya
- d. Perbedaan harga diri (*self esteem needs*)

---

<sup>5</sup>Pura Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2014),h,320

- e. Perbedaan aktualisasi diri (*self actualization*) tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.<sup>6</sup>

Motivasi seseorang dapat dilihat atau disimpulkan dari usaha yang dilakukan, adanya kecenderungan untuk bekerja terus meskipun sudah tidak berada dibawah pengawasan, atau adanya kesediaan mempertahankan kegiatan secara sukarela kearah penyelesaian suatu tugas. Dalam hal ini secara lebih spesifik motivasi belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dalam kegiatan belajar. disamping itu, motivasi belajar dapat dilihat dari indikator-indikator seperti keantusiasan dalam belajar, rasa ingin tahu pada isi pembelajaran, ketekunan dalam belajar, selalu berusaha mencoba, dan aktif mengatasi tantangan yang ada dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

## 2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

### a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri siswa yang tercakup dalam situasi belajar dan menemui kebtuhan dan tujuan-tujuan yang diinginkan oleh siswa. Motivasi ini sering juga disebut motivasi yang lahir secara alami karena motivasi ini bersumber dari dalam diri siswa itu

---

2018. <sup>6</sup>AnneAhira,*MotivasiBelajar*.,[Http:// Www.Anneahira.Com/Motivasi/Index.Htm](http://www.Anneahira.Com/Motivasi/Index.Htm).Diakses 8 Februari

<sup>7</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovativ Kontemporer*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), h, 32

sendiri. Seperti yang dikemukakan Hamalik bahwa “motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup pada diri siswa dan berguna dalam situasi belajar”.<sup>8</sup>

Motivasi intrinsik timbul sebagai akibat dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari orang lain melainkan atas kemauan sendiri. Hal ini berarti bahwa motivasi ini datang dari dalam dirinya secara sadar ataupun tidak disengaja. Kebanyakan teori pendidikan moderen mengambil motivasi intrinsik sebagai pendorong bagi aktivitas dalam pemecahan masalah.

#### b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi dari luar siswa sebagai akibat rangsangan dari luar yang membuat siswa terdorong untuk bertindak dan berbuat sesuatu yang membuat seseorang dapat melaksanakan sesuatu dengan imajinasi dan keinginannya. Sering kali siswa belum memahami untuk apa dia harus belajar. Perlu diketahui bahwa tidak semua siswa mempunyai keinginan untuk mengikuti pelajaran disekolah. Oleh karena itu guru harus senantiasa berusaha membangkitkan semangat dan motivasi siswa terhadap pelajaran yang diberikan.

Motivasi ini mengacu pada faktor-faktor dari luar atau segala sesuatu yang datang dari luar yang menjadi dorongan bagi peserta didik untuk berbuat lebih giat. Motivasi ekstrinsik ini bisa berbentuk penghargaan, pujian, hukuman, atau celaan.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, *Prose Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h, 163

<sup>9</sup> Samrin, *Pengelolaan Pengajaran*, (Perpustakaan Stain Kendari, 2010), h, 36-37

Dengan demikian maka sangatlah jelas peran guru yang begitu penting dalam interaksinya dengan anak didik. Para guru seharusnya lebih memahami secara mendalam mengenai hal-hal yang dibutuhkan oleh siswanya, terutama dalam hal kondisi psikologis mereka pada usia-usia tertentu. sebab akan memudahkan bagi seorang guru dalam memberikan pendidikan dan pengajaran kepada siswa.

### 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Jamaluddin bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam aspek ini sangat beraneka ragam, antara lain : tingkat kecerdasan siswa, sikap siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.<sup>10</sup>

Sardiman juga mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut :

- a. Sikap
- b. Kebutuhan
- c. Rangsangan
- d. Afeksi
- e. Kopetensi
- f. Penguatan.<sup>11</sup>

Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Sikap adalah produk dari kegiatan belajar. sikap diperoleh melalui proses seperti pengalaman, pembelajaran, identifikasi, perilaku peran. Karena sikap itu dipelajari, sikap juga dapat dimodifikasi dan diubah. Sikap dapat

---

<sup>10</sup>Jamaluddin, *Pembelajaran Yang Efektif, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*, (Jakarta : Mekar Jaya, 2003), h, 57

<sup>11</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksar, 2004), h , 92

membantu secara personal karena berkaitan dengan harga diri yang positif, atau dapat merusak secara personal karena adanya intensitas perasaan gagal. Sikap berada pada diri stiap orang sepanjang waktu dan secara konstan sikap itu mempengaruhi perilaku dan belajar.

- b. Kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan didalam memenuhi kebutuhannya. Tekanan ini dapat diterjemahkan kedalam suatu keinginan ketika individu menyadari adanya perasaan dan berkeinginan untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila siswa membutuhkan atau menginginkan sesuatu untuk dipelajari, mereka cenderung termotivasi.
- c. Rangsangan merupakan perubahan didalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Apapun kualitasnya, stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut. Rangsangan secara langsung membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Apabila siswa tidak memperhatikan pembelajaran, maka sedikit sekali belajar akan terjadi pada diri siswa tersebut.
- d. Afeksi adalah sikap yang berkaitan dengan pengalaman emosioal, kecemasan, kepedulian dan pemilikan, baik individu atau kelompok pada

waktu belajar. tidak ada kegiatan belajar yang terjadi dalam kevakuman emosional. Siswa merasakan sesuatu saat belajar, dan emosi siswa tersebut dapat memotivasi perilakunya kepada tujuan. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong siswa untuk belajar keras. Integritas emosi dan berpikir siswa itu dapat mempengaruhi motivasi belajar dan menjadi kekuatan terpadu yang positif, sehingga menimbulkan kegiatan belajar yang efektif.

- e. Kompetensi adalah manusia pada dasarnya memiliki keinginan untuk memperoleh koptensi dari lingkungannya. Teori kompetensi mengasumsikan bahwa siswa secara alamiah bersaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.
- f. Penguatan adalah peristiwa untuk mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penguatan positif memainkan peran penting. Penguatan positif menggambarkan konsekuensi atas peristiwa itu sendiri. Penguatan positif dapat berbentuk nyata, misalnya dapat berupa sosial seperti afeksi.

### **C. Hakikat Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam

penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Ahmad Syamsuddin Makmun mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.<sup>12</sup>

Muhibbin Syah juga mengemukakan pendapatnya bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>13</sup>

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut tidak hanya segi kognitif, tetapi juga afektif bahkan psikomotorik.

## 2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai siswa setelah proses belajar-mengajar selesai. “ keberhasilan belajar peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan yang dimilikinya tetapi

---

<sup>12</sup> Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan : Perangkat System Pengajaran Modul*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), h, 157

<sup>13</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Peersada, 2006), h, 92

ditentukan juga oleh minat, perhatian dan motivasi belajarnya”.<sup>14</sup> Belajar adalah suatu proses yang harus dituntut tetap ada dalam diri manusia dengan belajar manusia akan menjadi lebih baik dan tidak terjebak pada kesalahan atau kegagalan yang sama, cerdas, bijak, adil, taat kepada Allah swt juga mendapat suatu pengalaman lainnya.<sup>15</sup> Kebiasaan belajar baik dari segi cara belajar, waktu belajar, keteraturan belajar, suasana belajar merupakan faktor penunjang keberhasilan belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang diharapkan meliputi tiga aspek yaitu : *Pertama*, aspek kognitif yang meliputi perubahan-perubahan yang kognitif dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan atau kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut. *Kedua*, aspek afektif yang meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap, mental, perasaan, dan kesadaran. *Ketiga*, aspek psikomotorik meliputi perubahan-perubahan dalam segi-segi bentuk tindakan motorik.<sup>16</sup>

Kebiasaan itu perlu diketahui oleh guru bukan hanya untuk menyelesaikan masalah pengajaran dengan kebiasaan yang menunjang prestasi. Kebiasaan belajar yang salah harus diperbaiki serta guru mencoba mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih bermakna untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan belajar peserta didik, untuk itu guru harus

---

<sup>14</sup> Ahmad Rohani, *pengelolaan pengajaran*, (Jakarta : PT Rineka Cipta,2004), h. 170

<sup>15</sup> Muhammad Alim, *pendidikan agama islam*, (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2006), h, 4

<sup>16</sup> Zakariah daradjah,dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : bumi Aksara, 2008),h,

menggunakan teknik observasi atau pengamatan terhadap cara belajar misalnya, cara membaca buku, cara mengerjakan tugas, cara menjawab pertanyaan, cara memecahkan masalah, cara diskusi, dan sebagainya.

Hasil belajar mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh anak didik yang dinyatakan dengan angka dan huruf. Hasil belajar yang dimaksudkan tidak lain nilai kemampuan siswa secara evaluasi diberikan sebagai perwujudan dari upaya yang telah dilakukan selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian ungkapan tingkah laku seluruh ranah itu khususnya ranah psikomotor sangat sulit, hal ini disebabkan oleh perubahan hasil belajar yang bersifat tidak dapat berubah.

Dick dan reiser sebagaimana yang dikutip oleh Ekwana mengatakan bahwa hasil belajar kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam yaitu pengetahuan, keterampilan, intelektual, keterampilan motorik dan sikap.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan potensi siswa secara menyeluruh sebagai reaksi dari berlangsungnya proses belajar berupa modifikasi dari pengetahuan,

---

<sup>17</sup> Ekwana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Gp Press. 2009),h, 40

keterampilan/kecakapan, dan perilaku kebiasaan seseorang (siswa) dalam menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

### 3. Jenis-Jenis Hasil Belajar

#### a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenis jenjang proses berpikir antara lain yaitu : pengetahuan/hafalan, ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), penilaian (*evaluation*).<sup>18</sup>

Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang dialami oleh siswa. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah kognitif diharapkan siswa mampu melakukan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

#### b. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa setiap orang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

---

<sup>18</sup> Annas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2009), h, 50

Pada hari ini siswa mampu lebih peka terhadap nilai dan etika yang berlaku, dalam bidang ilmunya perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka siswa tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja melainkan mampu melakukan suatu system nilai yang berlaku.

#### c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak seetelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan sebuah proses yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku seseorang yang sesuai dengan tujuan pendidikan islam. Baik yang meliputi kognitif, afektif, psikomotorik, maupun aspek-aspek yang lain sehingga perubahan sifat yang terjadi pada masing-masing aspek tersebut tergantung pada kedalaman belajar

#### 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu tersebut. Perubahan itu adalah hasil yang dicapai dari proses belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu dan dari luar individu. Proses ini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis. Kecuali bila seseorang telah berhasil dalam

belajar, maka seseorang itu telah mengalami proses tertentu dalam belajar. Oleh karena itu, proses belajar telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktifitas belajar yang telah dilakukan. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak berilmu dan sebagainya.

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni :

1. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa
2. Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.<sup>19</sup>

Faktor-faktor diatas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap conversing terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. sebaliknya, seorang siswa yang berintelegensi tinggi (faktor internal) dan mendapatkn dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas

---

<sup>19</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2010), h.129

hasil belajar. jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut diataslah, muncul siswa-siswa yang *high –achieviars* (berprestasi tinggi) atau gagal sama sekali .

#### **D. Hakikat Pembelajaran Aqidah Akhlak**

Secara etimologis akidah berasal dari kata *aqada ya`qidu`aqadan* akidah yang berarti simpul, ikatan, perjanjian, dan kokoh, akidah berarti keyakinan atau *aqadah* yang berarti menyimpulkan atau *ya`qidu* mempercayai kemudian berkembang menjadi *`aqadan* yang berarti dipercayai.

Secara terminologi terdapat beberapa definisi tentang akidah yaitu :

Menurut Abu Bakar Jabir Al-Jazairy akidah adalah sejumlah keberhasilan yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah (kebenaran) itu dipraktikan (oleh manusia) di dalam hati (serta diyakini kesolihan dan keberadaanya (secara pasti), dan ditolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenarannya itu.<sup>20</sup>

Sementara ulama islam lainnya mendefinisikan bahwa :

1. Syekh Husein meyakini bahwa ilmu yang membicarakan bagaimana menetapkan kepercayaan-kepercayaan keagamaan (islam) dengan bukti-bukti yang meyakinkan
2. Syekh Muh. Abduh meyakini bahwa akidah ialah ilmu yang membahas tentang wujud Allah, sifat-sifat yang wajib tetap padanya, juga membahas tentang rasul-rasul-Nya, meyakinkan mereka, meyakinkan apa yang ada pada mereka, apa yang boleh dihubungkan pada diri mereka dan apa yang terlarang menghubungkan pada diri mereka.<sup>21</sup>

Akhlak/khuluk secara kebahasaan berarti budi pekerti, adat, kebiasaan, perangai, muru`ah atau segala sesuatu yang menjadi tabiat. Sedangkan dari segi istilah ibn maskawaih mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam

---

<sup>20</sup> Zulkifli musthan, *Pendidikan agama islam i (ilmu tauhid/aqidah/ilmu kalam*, (Makassar : lembaga penerbitan universitas hasanddin 2002), h, 124

<sup>21</sup> *Ibid*, h, 125

jiwa yang mendorong untuk melakukan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>22</sup>

Sementara itu Abuddin Nata mengemukakan beberapa pendapat para ahli mengenai akhlak, diantaranya :

1. Imam Gazali menyatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.
2. Ibrahim Anis menyatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dengan lahirnya dengan macam-macam perbuatan baik atau buruk, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>23</sup>

Pendidikan agama islam dimadrasah aliyah terbagi dari empat mata pelajaran yaitu : Al- Qur`an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, Dan Sejarah Kebudayaan Islam. Masing-masing mata pelajaran tersebut pada dasarnya saling berkaitan. Keempat pelajaran ini memiliki karakteristik sendiri-sendiri, Al-Qur`an Hadits pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual maupun kontekstual serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Aspek aqidah menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan/keimanan yang benar serta meghayati dan mengamalkan nilai-nilai Al-Asma Al-Husna. Aspek akhlak menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Aspek fiqih menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik. Aspek sejarah

---

<sup>22</sup> Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h, 3

<sup>23</sup> *Ibid*, h. 4

kebudayaan islam menekankan pada kemampuan mengambil ibrah dari peristiwa dengan fenomena sosial-budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni dan untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.

## E. Hakikat Media Audio Visual

### 1. Pengertian media audio visual

Media secara etimologi berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu.<sup>24</sup> Sejalan dengan pendapat diatas, AECT (*Assoation For Education Communication Technolgy*) dalam Arsyad mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi.<sup>25</sup> Menurut Marshal Meluhan pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.<sup>26</sup>

Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media yang termaksud dalam kelompok ini adalah radio, dan alat perekam pita visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat

---

<sup>24</sup> Salahudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2010), h, 3

<sup>25</sup> Arsyad, *Education Communication Technolgy*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2002, h, 11

<sup>26</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran, cet.2*, (Jakarta : Rineka Cipta), h, 246

siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termaksud dalam kelompok ini yaitu gambar representasi, diagram, peta, grafik, overhead proyektor (OHP), slide, dan filmstrip.<sup>27</sup>

Audio visual adalah media instruksional moderen yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual adalah media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>28</sup>

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2003), h, 89

<sup>28</sup> Rohani, *Media Pembelajaran*, Bandung : (PT Citra Aditya Bakti, 2011), h, 97-98

dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

## 2. Macam-Macam Media Audio Visual

Dalam klasifikasinya media audio visual cukup banyak jenisnya. Namun dalam penelitian ini akan diuraikan beberapa macam media audio visual yang erat kaitannya dengan media yang sering digunakan sekolah-sekolah, yaitu sebagai berikut :

### a. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun gambar tersebut berasal dari satu sumber. Adapun jenis media audio visual gerak yaitu :

#### 1. Televisi

Televisi sebagai media pembelajaran dapat diwujudkan dengan guru yang meminta agar semua siswanya menyimak suatu acara edukatif dari siaran televisi tertentu yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilangsungkan keesokan harinya. Guru dapat memberikan tugas pada siswa yang jawabannya ada di dalam siaran televisi tersebut.

Televisi memberikan pengaruh sosial yang besar terhadap masyarakat, baik bagi anak-anak maupun terhadap pemuda maupun orang dewasa. Pengaruh ini dapat dilihat antara lain dalam percakapan-percakapan dan perbuatan mereka. Akan terlihat kemajuan mereka dalam hal pembicaraan tentang kebudayaan, menambah perbendaharaan bahasa

dan menyebabkan berkurangnya minat mereka membaca surat kabar atau majalah. Bahkan pengaruh itu juga dapat dilihat televisi seolah-olah menggantikan bioskop, akibatnya mereka menjadi jarang keluar rumah untuk menonton bioskop, tetapi lebih betah tinggal di rumah menonton televisi.

## 2. Video

Proses pembelajaran memang sangat kompleks karena ada beberapa faktor yang berpengaruh didalamnya. Salah satunya adalah proses transfer ilmu kepada peserta didik yang menjadi bahan pembaharuan secara kontinyu. Suatu materi tidak dapat diserap secara sempurna oleh peserta didik apabila pesan yang disampaikan tidak disajikan secara baik.

Penggunaan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan suatu pengalaman kepada sebilangan pelajar. Dengan penayangan video, pelajar dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan.

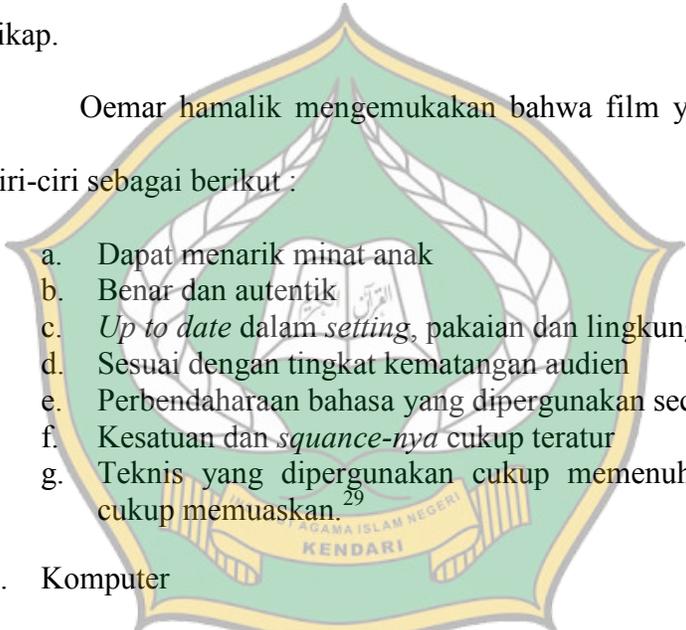
Pengaruh video akan lebih cepat masuk kedalam diri manusia daripada media yang lainnya. karena penayangan berupa cahaya titik fokus, sehingga dapat mempengaruhi fikiran manusia.

## 3. Film

Film atau gambar hidup merupakan gamabar-gamabar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor

secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, menyingkat dan memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 
- a. Dapat menarik minat anak
  - b. Benar dan autentik
  - c. *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan
  - d. Sesuai dengan tingkat kematangan audien
  - e. Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar
  - f. Kesatuan dan *squance-nya* cukup teratur
  - g. Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.<sup>29</sup>

#### 4. Komputer

Komputer memberikan beberapa kelebihan untuk produksi media audio visual. Komputer dapat menghasilkan grafik dan peta yang memiliki ketepatan statistik untuk bermacam-macam media visual.

Adapun ciri-ciri media berbasis komputer ini, antara lain :

---

<sup>29</sup> Asnawir Dan M, Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), h, 95-96

- a. Dapat digunakan secara acak, non sekuensial, dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakan.
- b. Gagasan-gagasan yang disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan gerak
- c. Memenuhi prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk pengembangannya
- d. Pembelajaran berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas yang tinggi.<sup>30</sup>

#### **b. Media Audio Visual Diam**

Film bingkai suara (*sound slide*) merupakan *slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmsstrip* termaksud media audio-visual saja atau media visual diam plus suara.

#### **3. Hal-Hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Penggunaan Media Audio Visual**

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media audio visual untuk pembelajaran, yaitu :

- a. Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan
- b. Guru juga harus mengetahui durasi media audio-visual misalnya dalam bentuk film ataupun video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran

---

<sup>30</sup> Ambar Sri Lestari, *Pembelajaran Multimedia*, (Kendari : Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari, 2013), h,89-90

- c. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran
- d. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.<sup>31</sup>

## F. Penelitian Relevan

1. Ari Wibowo / 070210302028 (2012) dengan judul penelitian Penerapan Metode Sociodrama Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Paiton Tahun Pelajaran 2011/2012. Dengan hasil penelitian Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Sebelum tindakan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan kurang baik berdasarkan data hasil observasi yang menunjukkan nilai aktivitas belajar siswa dengan metode ceramah dan tanya jawab diperoleh nilai aktivitas yaitu 63,8, pada siklus 1 aktivitas belajar siswa dikategorikan sangat aktif ditunjukkan dengan nilai aktivitas belajar siswa berdasarkan beberapa aspek yaitu mendengarkan uraian (penjelasan dari guru), menulis kerangka cerita, bermain peran, dan menanggapi setelah drama dilakukan dengan rata-rata nilai aktivitas 81. Pada siklus 2 aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dan kategori aktivitas belajar adalah sangat aktif yaitu 84,2 dari rata-rata nilai aspek-aspek aktivitas belajar yang telah ditentukan.

---

<sup>31</sup> Arif Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2000), h, 57

Sehingga dapat dikatakan telah mengalami peningkatan yang signifikan yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai aktivitas dari sebelum tindakan sampai pelaksanaan siklus dengan menggunakan metode sosiodrama.

2. Asep Saepudin /181201100028 (2016) dengan judul penelitian Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII SMP Islam Teratai Putih Global Bekasi. Dengan hasil penelitian indikator keberhasilan yang dicapai KKM adalah  $\geq 66$ . Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran metode Sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari skor pra siklus ke skor siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada pra siklus siswa yang mencapai nilai KKM adalah 18,5%, pada siklus I siswa yang mencapai nilai KKM adalah 37% dan untuk siklus II siswa yang mencapai nilai KKM adalah 100%
3. Imas Sri Hartini /58471304 (2012) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Bermain Peran (Role-Playing) Di Kelas V Madrasah Ibtidayah (MI) Al-Ikhlash Ciawilor Ciawigebang Kuningan. Dengan hasil penelitian Pada akhirnya hasil penelitian setiap siklusnya ada peningkatan, dan disiklus III peningkatan atau perubahannya sangat drastis menjadi 90% dengan ketentuan sebagai berikut: siklus I (60%), siklus II (70%) dan siklus III (90%). Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran yang melalui metode bermain peran (Role playing) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V MI Al-Ikhlah Ciawilor Ciawigebang Kuningan

Tabel perbedaan

No	Penelitian Terdahulu	Penelitian Berikutnya
1.	Variabel yang diukur adalah aktivitas belajar siswa	Variabel yang diukur adalah motivasi dan hasil belajar siswa
2.	Objek penelitian ditujukan kepada siswa SMP kelas VIII	Objek penelitian ditujukan kepada siswa Madrasah Aliyah kelas XI
3.	Objek penelitian ditujukan kepada siswa kelas V Madrasah Ibtidaya	Objek penelitian ditujukan kepada siswa Madrasah Aliyah kelas XI

Tabel persamaan

No	Penelitian Terdahulu	Penelitian Berikutnya
1.	Menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran	Menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran
2.	Menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran akidah akhlak	Menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran akidah akhlak

3.	Menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran akidah akhlak	Menggunakan metode sosiodrama sebagai metode pembelajaran akidah akhlak
----	---	---

### G. Kerangka Pikir

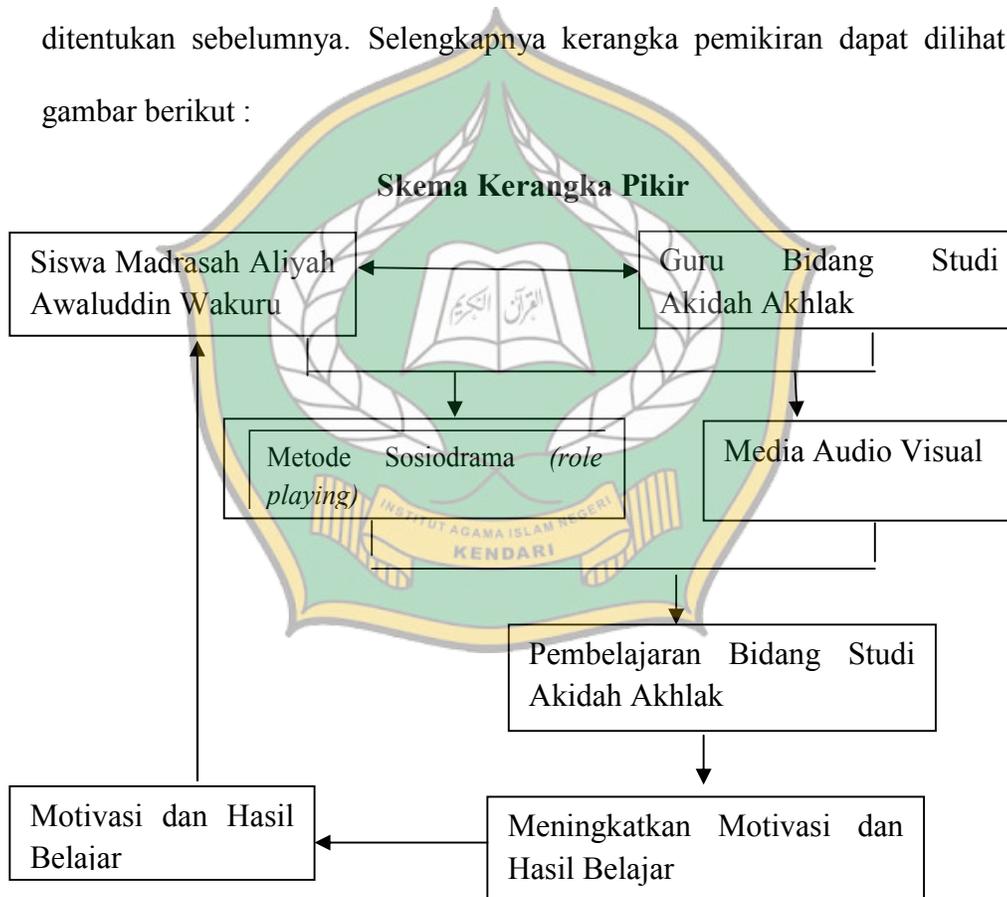
Dalam proses belajar mengajar merupakan peran penting dalam pencapaian hasil. Guru mempunyai tugas utama dalam penyelenggaraan pembelajaran, karena pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan untuk membelajarkan siswanya, salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan strategi belajar yang tepat, strategi belajar dapat membangkitkan minat siswa pada pelajaran dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan strategi belajar yang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka keberhasilan dalam belajar dapat tercapai.

Untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar adalah dengan penggunaan strategi belajar yang tepat. Salah satu strategi yang tepat yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar adalah strategi sosiodrama atau bermain peran (*role playing*)

Dengan diterapkannya metode sosiodrama (*role playing*) diduga membawa siswa pada suasana yang baru membuat perasaan menjadi senang terhadap pelajaran Akidah Akhlak maka akan menimbulkan motivasi belajar siswa, sikap positif terhadap pembelajaran, dan tuumbuhnya sikap percaya diri.

Jika hal tersebut sudah ada dalam diri siswa maka dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan penalaran diatas maka metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi Akidah Akhlak pada siswa Madrasah Aliyah Awaluddin Wakuru dalam pembelajaran kreatif,aktif, dan efektif sebagaimana yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Selengkapnya kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Kerangka berpikir meingngkatkan hasil bbelajar akidah akhlak melalui strategi sosiodra (role playing)

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian tindakan merupakan suatu proses yang memberikan kepercayaan pada pengembangan kekuatan berpikir, diskusi, penentuan keputusan dan tindakan oleh orang-orang biasa, berpartisipasi penelitian kolektif mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi kegiatannya.<sup>1</sup>

Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang terdiri dari penelitian tindakan kelas.

1. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan merupakan suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas merupakan sekelompok peserta didik yang sama dan menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.<sup>2</sup>

Wariatmadja menjelaskan pengertian PTK sebagai “suatu kajian yang sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan yang dilakukan oleh ahli didik dengan melakukan suatu tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi yang ada mengenai hasil dari tindakan penelitian”.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2008), h, 3

<sup>2</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta Selatan : GP Press Group, 2012), h, 20

<sup>3</sup> Rokhiyati Wariatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005), h,