

Qiyamah, dan percaya dengan ketetapan dan ketentuan Allah. Keenam pokok kepercayaan yang wajib diimani oleh semua hamba inilah yang kita kenal dengan rukun iman.

Akhlak secara bahasa merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang berarti tabiat, budi pekerti atau kebiasaan.³ Imam Ghazali dalam Tualeka mendefinisikan akhlak: "Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam diri manusia yang melahirkan tindakan-tindakan mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran ataupun pertimbangan".⁴

Akhlak merupakan tindakan yang dilakukan manusia secara spontan tanpa perlu pemikiran dan merupakan suatu kebiasaan. Akhlak adalah sifat yang telah melekat dalam jiwa seseorang untuk melakukan perbuatan secara langsung tanpa dipaksa atau dibuat-buat.⁵ Akhlak sendiri terdiri dari dua macam yakni akhlak terpuji (*akhlak mahmudah*) dan akhlak tercela (*akhlak madzmumah*).

Jadi Aqidah Akhlak adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang pokok-pokok keimanan dan juga pengenalan dan pembiasaan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Peraturan Menteri Agama no.2 tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi mendefinisikan Aqidah Akhlak sebagai salah satu mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang

³ Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997) hal.364

⁴ Hamzah Tualeka, dkk., *Akhlaq Tasawuf* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011) hal.4

⁵ Ibid., hal.4

Adapun tujuan dari mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah sebagai berikut:

- ## 2. Standar Kompetensi Lulusan dan SK/KD Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

⁶ Nurman Karim, Peraturan Menteri Agama Ri Nomor 2 Tahun 2008, (<http://nurmanspd.wordpress.com/2009/09/12/peraturan-menteri-agama-ri-nomor-2-tahun-2008/>)(diakses pada: 09/08/2012)

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

dirinya sendiri. Dan

menekankan pada mekanisme pembawaan biologis, seperti insting dan kebutuhan biologis. Sedangkan *sociogenic theories* lebih menekankan pada pengaruh kehidupan masyarakat.²²

ini sejenis dengan *physiological drives* yang diutarakan sebelumnya.

2) Motif-motif darurat

Motif ini muncul karena adanya dorongan dari luar. Seperti:
dorongan untuk berusaha dan dorongan untuk menyelamatkan diri.

3) Motif-motif objektif

Yakni dorongan yang menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi. Motif ini muncul karena adanya dorongan untuk menghadapi dunia luar secara efektif.

c. Motivasi menurut Fransen

1) *Cognitive motives*

Motif ini menyangkut pada kepuasan individual. Motif ini sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

2) Self-expression

Motif ini menyangkut penampilan diri dan aktualisasi diri.

3) *Self-enhancement*

Yakni motivasi yang mendorong pada pengembangan kompetensi untuk meningkatkan kemajuan diri.²³

d. Motivasi menurut Abin Syamsuddin Makmun

1) Motif Primer

²³ Sardiman, *Interaksi.....* hal.86-88

Merupakan motif yang tidak dipelajari atau sama dengan motif bawaan.

2) Motif sekunder

Adalah motif yang berkembang dalam diri individu karena pengalaman dan dipelajari. Seperti: motif-motif sosial, motif-motif objektif dan motif berprestasi.²⁴

e. Motivasi menurut keluarnya

1) Motivasi Instrinsik (*Intrinsic Motivation*)

Motivasi Instrinsik adalah motif - motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Dengan kata lain motivasi intrinsik adalah motivasi atau dorongan yang timbul dari dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, keinginan untuk beramal, keinginan untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran yang diajarkan, bukan karena keinginan lain seperti mendapat pujian, hadiah, nilai yang tinggi, dan lain sebagainya.

Bila seseorang telah memiliki motivasi instrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi instrinsik sangat dibutuhkan. Seseorang yang tidak

²⁴ Abin Syamsuddin, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) hal.37-38

3. Pengertian Belajar

James O. Whittaker dalam Ahmadi mendefinisikan belajar sebagai: *“learning may be defined as the process by which behaviour originates or is altered through training or experience”*. Jadi, belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Perubahan tingkah laku ditimbulkan berdasarkan latihan dan pengalaman. Sedangkan perubahan akibat pertumbuhan fisik atau kematangan tidak termasuk sebagai belajar.²⁶

Hilgard dan Bower dalam Purwanto mengemukakan: “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan perilaku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.”²⁷

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Belajar menurut Gagne merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Belajar adalah interaksi antara keadaan internal dengan proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan.²⁸

²⁶ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rinneka cipta, 2004) hal.126

²⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rodakarya, 2007) hal.84

²⁸ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rinneka Cipta, 2006) hal.10-11

balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.³⁰

Sardiman menambahkan bahwa motivasi menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan yang dikehendakinya.³⁴

Guru selaku pendidik harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa yang kurang termotivasi tidak akan memiliki daya penggerak untuk terus belajar, akibatnya kegiatan belajar mengajar menjadi kehilangan makna, belajar bukan menjadi manifestasi kesadaran melainkan hanya menjadi keterpaksaan. Kondisi yang seperti ini akan membuat hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Motivasi merupakan peristiwa mental yang tidak dapat kita amati. Namun terdapat beberapa indikator yang mengindikasikan keberadaan motivasi belajar dalam diri anak didik, antara lain:

- a. Durasi kegiatan: lama kemampuan peserta didik menggunakan waktunya untuk belajar.
- b. Frekuensi kegiatan: seberapa sering siswa belajar.
- c. Persistensi siswa: ketetapan siswa dan juga kelekatan siswa pada tujuan belajar yang ingin dicapai.
- d. Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan.
- e. Pengabdian dan pengorbanan siswa dalam belajar.
- f. Tekun menghadapi tugas.

³⁴ Sardiman, *Interaksi....* Hal.75

dengan cara menyadarkan peserta didik akan kebutuhan-kebutuhannya yang akan terpenuhi jika ia melakukan kegiatan belajar mengajar.

Teori-teori belajar memiliki pandangan yang berbeda dalam hal strategi memotivasi. Teori behaviorial menganggap bahwa cara paling ampuh dalam memotivasi siswa adalah dengan menggunakan konsep *reward* dan *punishment*. Pemberian hadiah atau penghargaan dapat menambah minat siswa dan mengarahkan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar. Sedangkan pemberian punishment atau hukuman juga mampu mendorong siswa untuk belajar. Tapi dorongan dari punishment ini bersifat negatif. Biasanya dorongan seperti ini berlangsung dalam jangka waktu yang pendek dan cenderung tidak menetap dalam diri peserta didik.

Menurut Perspektif teori kognitif, memotivasi siswa dapat dilakukan dengan cara memberi banyak kesempatan dan tanggung jawab pada peserta didik untuk mengatur hasil belajarnya sendiri. Sedangkan teori sosial memberikan penekanan pada pemotivasian siswa dalam hal menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

John Keller seorang akademisi dan motivator mengembangkan strategi motivasional model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*). *Attention* atau atensi (perhatian) adalah memfokuskan sumber daya mental pada suatu hal. Atensi merupakan proses memasukkan memori atau penyandian informasi. Perhatian siswa didorong oleh curiositas atau rasa ingin tahu. Agar siswa termotivasi, maka guru harus merangsang rasa ingin

tahu siswa dengan memberikan suatu yang baru dalam hal pengajaran. Seperti metode atau media yang belum diketahui siswa.

Kondisi yang dapat memotivasi siswa yang kedua adalah proses relevansi. Relevansi adalah menghubungkan materi ajar dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Siswa akan terus termotivasi bila ia merasa apa yang ia pelajari dapat memenuhi kebutuhannya dan bermanfaat baginya di masa depan. Teori ini sesuai dengan teori kebutuhan Maslow.

Kepercayaan diri juga harus diperhatikan guru dalam hal memotivasi siswa. Siswa yang memiliki kepercayaan diri berarti memiliki kepercayaan untuk melakukan suatu tugas, percaya bahwa dirinya mampu melakukan tugas dan berhasil dalam melakukannya. Motivasi siswa akan meningkat seiring dengan harapan siswa untuk berhasil. Untuk itu, guru harus meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan cara memberikan umpan balik yang konstruktif selama pembelajaran agar siswa mengetahui pemahaman dan hasil belajar mereka.

Strategi motivasional yang terakhir adalah *Satisfaction* atau kepuasan. Belajar adalah proses mencapai keberhasilan dan motivasi berperan penting dalam hal mencapai keberhasilan dalam belajar. Keberhasilan yang dicapai siswa akan membawa kepuasan dalam diri mereka. Untuk meningkatkan

kepuasan dalam diri siswa, maka guru harus memberikan pujian secara verbal dan feedback yang informatif bukan memberikan ancaman atau sejenisnya.⁴⁰

- c. Peranan ulangan (*role repetation*). Peranan utama dalam suatu simulasi dilakukan semua siswa secara bergiliran. Dengan begitu siswa dapat mengamati dan membandingkan perilaku yang ditampilkan pemegang peran sebelumnya.⁴³

4. Tahap-tahap Pelaksanaan *Role Playing*

Keberhasilan permainan peran sangat bergantung pada kualitas permainan peran dan juga analisisnya. Metode bermain peran dilaksanakan dalam tujuh tahap yaitu:

- a. Pemilihan masalah

Dalam tahap ini, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik ataupun kehidupan tokoh agar peserta didik dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Sebagai contoh, guru menceritakan suatu masalah di depan kelas. Pembacaan cerita dihentikan di tengah agar siswa berfikir tentang hal itu dan memprediksi akhir cerita.

- b. Pemilihan peran

Guru hendaknya memilih peran yang sesuai dengan masalah yang diangkat. Menjelaskan kepada siswa karakter peran yang dimainkan dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.

⁴³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hal.200

telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

Melalui metode role playing, siswa dapat melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Siswa yang berperan sebagai pemain harus mampu memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Metode ini mendorong siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.

Metode *role playing* menyajikan pembelajaran dalam bentuk modelling. Materi pembelajaran Aqidah Akhlak yang bersifat abstrak disajikan secara konkrit, membuat siswa lebih memahami permasalahan yang terjadi di masyarakat. Menyadarkan siswa tentang arti peran dan pentingnya peran dalam kehidupan sehari-hari.

Metode ini berpusat pada siswa, membuat siswa aktif dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Siswa sekolah dasar tahap berfikirnya masih operasional konkrit dan kecenderungan untuk bermain daripada belajar lebih besar. Metode ini dapat menyalurkan kebutuhan bermain siswa tersebut sekaligus dapat membuat siswa belajar. Materi juga lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk simulasi dan modelling. Materi yang disampaikan dalam bentuk modeling akan membuat materi lebih mudah dihayati.

Pembelajaran yang menyenangkan dan disajikan dengan penyajian yang baru (*novelty*) dan masih asing akan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran menggunakan *role playing* sesuai dengan kedua prinsip ini karena

metode simulasi seperti *role playing* jarang dipakai guru untuk menyampaikan materi. Sehingga diharapkan melalui metode yang menyenangkan ini siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar Aqidah Akhlak.