

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk memberdayakan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat dan negaranya suasana dan proses belajar bangsa. Pendidikan merupakan faktor penting dalam menentukan kemajuan suatu negara. Tentu saja pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas terbaik sehingga generasi penerus bangsa dapat berdaya saing di era globalisasi. Akibat dari proses pendidikan ini adalah kegagalan, sehingga sulit dibayangkan bagaimana kemajuan bangsa. Untuk itu, kebijakan pemerintah fokus pada penguatan sektor pendidikan. Mulai dari SD/MI, SMP/MT, SMA/MA, Perbaikan dan penyempurnaan selalu diperlukan pada semua jenjang pendidikan sekolah.¹

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda. Pendidikan agama, khususnya Akidah Akhlak, memiliki peranan strategis dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian luhur berdasarkan ajaran Islam. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

¹ Abdul Azis, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata

disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.²

Pembelajaran pada dasarnya ialah sebagai proses yang direncanakan memberikan bantuan atau menerapkan strategi yang tepat demi mencapai tujuan belajar. Pembelajaran juga dimaksudkan sebagai proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, dengan bahan yang akan diajarkan, cara penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sederhanya pembelajaran adalah proses yang direncanakan untuk memberikan bantuan dan efektivitas yang baik demi mencapai suatu tujuan belajar, serta sebagai alat komunikasi antara peserta didik dengan pendidik melalui bahan, cara penyampaian, strategi, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.³

Pembelajaran yang dilaksanakan harus menarik dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang bermakna dan menarik dapat melalui menggunakan metode pembelajaran yang partisipatif, di mana peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan belajar kooperatif, pemecahan masalah, dan mengerjakan proyek.⁴ Pendekatan seperti ini dapat mendorong kemandirian siswa, minat belajar, memberikan kesempatan untuk berfikir kreatif, serta menguji

² Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2003), hlm. 4.

³ Fadiyah Windi Anisa, Lisa Ainun Fusilat, dan Indah Tiara Anggraini, "Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar", *NUSANTARA*, 2 (2020): h.158-163, <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i1.685>.

⁴ Ari Setiawan, "PENILAIAN KARAKTER SISWA," *Pusat Penerbit STIE Ganesha, Tangerang Selatan*, 2024, h.3.

dan mengembangkan ide-ide mereka.

Setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda, ada yang belajar melalui pengamatan, penemuan, atau meniru. Proses belajar ini membawa dampak pada perkembangan dan perubahan dalam diri seseorang, baik secara fisik maupun psikologis. Jika yang dipelajari berhubungan dengan keterampilan motorik, dampaknya lebih pada aspek fisik, sedangkan jika yang dipelajari adalah pengetahuan baru, maka pengaruhnya lebih pada aspek psikologis. Dengan demikian, dalam konteks belajar, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik saling terkait dan memengaruhi.⁵

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Jika tujuan belajarnya terpenuhi, itu menunjukkan bahwa guru berhasil dalam mengajar. Artinya, efektivitas proses belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai komponen yang terlibat.⁶

Pembelajaran yang ideal juga dicerminkan dalam Al-Qur'an, tepatnya pada surah, An-Nahl (16) ayat 125 berikut:

إِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَأَةِ الْمَوْعِظَةُ الشَّيْءَ وَجَادِلْهُمْ بِلَهِّتِ هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّهُ رَبُّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِنُضْلِهِ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (16)

⁵ Wakhida Fatikhatun Nisa dan Nur Efendi, "Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 3 SD," *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 14, no. 2 (21 November 2023): h. 258, <https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2744>.

⁶ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *Fitrah : Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017): h.334.

Menurut Ibnu Katsir dalam buku Kemudahan dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4 karya Muhammad Nasib ar-Rifaii, ayat ini merupakan perintah Allah kepada Nabi Muhammad SAW untuk menyeru manusia ke jalan Allah dengan tiga metode yang berbeda, tergantung pada keadaan orang yang diseru: *Bil Hikmah*: Menggunakan hujjah-hujjah yang jelas dan akal sehat. Ini adalah cara untuk menyeru orang-orang yang berakal dan cerdas, dengan menggunakan logika dan argumentasi yang tepat. *Mau'izah Hasanah*, Memberikan nasihat yang lembut dan bermanfaat. Ini ditujukan kepada orang yang hatinya lebih terbuka dengan sentuhan emosional atau spiritual. *Mujadalah* dengan cara yang terbaik: Apabila terjadi perdebatan, lakukan dengan cara yang baik dan lembut, tanpa kebencian atau penghinaan. Ini dilakukan untuk mengajak orang yang mungkin memusuhi atau meragukan kebenaran.⁷

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Materi-materi yang diajarkan tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pembiasaan sikap dan perilaku sesuai ajaran Islam. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran Akidah Akhlak masih sering berlangsung secara konvensional, yaitu melalui metode ceramah dan hafalan, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman dan internalisasi nilai-nilai akhlak yang diajarkan.

⁷ Muhammad Nasib ar-Rifaii., *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4 (Surah ash-Shaaffat-an-Naas)* (Depok: Gema Inshani, 2000).

Salah satu alternatif metode yang dapat diterapkan adalah role playing, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memainkan peran tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan metode ini, siswa tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga dapat merasakan dan mengalami langsung situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai akidah dan akhlak. Penelitian menunjukkan bahwa efektivitas metode role playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.⁸

Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti smart card, yang merupakan media visual berupa kartu dengan konten materi tertentu, dapat membantu memperjelas informasi, menarik perhatian, dan mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.⁹ Dengan demikian, efektivitas metode role playing berbantuan media smart card diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Nurhasanah menunjukkan adanya permasalahan yang serupa dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif

⁸ Cahyani, D., Wulandari, E., & Munawir. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Al-Qalam*, Universitas Islam Darul 'Ulum.

⁹ Sadiman, et al. (2022). *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

serta kurang memahami materi secara mendalam.¹⁰

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik, terutama dalam aspek pemahaman dan pengamalan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Susanto juga menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi, dan mengalami secara langsung proses belajar agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.¹¹ Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui efektivitas metode *role playing* berbantuan media *smart card* agar suasana belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Keberhasilan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna. Seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga harus mampu memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Kesalahan dalam memilih metode pembelajaran berpotensi menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik, sehingga hasil belajar menjadi tidak optimal dan prestasi

¹⁰ Siti Nurhasanah. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Bumi Aksara.

¹¹ Ahmad Susanto. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

belajar mengalami penurunan.¹² Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif dan partisipatif agar peserta didik aktif dalam proses belajar. Dalam konteks ini, efektivitas metode *role playing* berbantuan media *smart card* dinilai dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta membantu menyajikan materi secara visual dan menarik.¹³ Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* berbantuan media *smart card* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah memiliki karakteristik yang menekankan pada pembentukan pemahaman konsep sekaligus penguatan sikap dan perilaku peserta didik sesuai nilai-nilai Islam. Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami, memahami, dan menginternalisasikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara aktif dan partisipatif agar peserta didik mampu membangun pemahamannya sendiri melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar.¹⁴

Hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses belajar, yang ditunjukkan dengan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman belajar mereka. Secara umum, hasil belajar mencakup tingkat penguasaan

¹² Mulyasa (2021). Implementasi Kurikulum dan Pengembangan Model Pembelajaran Efektif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

¹³ Zainuddin & Arifin (2022). Media Pembelajaran dan Metode Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

¹⁴ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana, 2020.

siswa dalam berbagai ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Menurut Gagne, hasil belajar dapat dilihat dari lima kemampuan: keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap.¹⁵ Pada penelitian ini, hasil belajar berfokus pada ranah kognitif, yang mencakup pemahaman dan penguasaan serta pemahaman materi. Menurut taksonomi bloom kemampuan berfikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori yaitu: mengingat, memahami atau mengerti, menerapkan, mengevaluasi, menganalisis dan menciptakan.¹⁶

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu, teridentifikasi sejumlah kendala dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Salah satu kendala utama adalah kurangnya minat siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi belajar mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada kelas yang diteliti, guru cenderung hanya menerapkan metode ceramah dan tanya jawab. Guru masih perlu mengembangkan berbagai model dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan penerapan metode role playing berbantuan

¹⁵ Dirgantara Wicaksono, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten," *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD* Volume : III, no. 2 (2019): h.114.

¹⁶ Dwi Oktaviana dan Iwit Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom," *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2: (31 Desember 2018): h.82.

media smart card dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta memperbaiki prestasi belajar dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengambil judul **“Efektivitas Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Smart Card* Prestasi Belajar Akidah Akhlak Murid Kelas 5 MI Nurul Hidayah Tanah Bumbu”**. Penelitian ini bertujuan untuk mendorong pengajar menggunakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar.

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian, peneliti merasa perlu memberikan penegasan sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, serta ketercapaian indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Semakin tinggi peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik, maka semakin efektif penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media *Smart Card* dalam proses pembelajaran.

Metode *Role Playing*

Metode *role playing* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan bermain peran untuk memerankan suatu

situasi tertentu sesuai dengan materi pembelajaran. Metode ini diukur melalui pelaksanaan langkah-langkah *role playing*, yaitu pemberian skenario, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, interaksi antar peserta didik selama kegiatan, serta diskusi dan penarikan kesimpulan berdasarkan peran yang telah dimainkan.

2. Media Smart Card

Media smart card dalam penelitian ini adalah alat bantu pembelajaran berupa kartu berisi informasi, instruksi, atau situasi yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kartu ini dirancang sesuai dengan materi Adab Bertamu dan Menerima Tamu, sehingga membantu peserta didik memahami peran dan alur skenario yang akan dimainkan. Secara operasional, penggunaan media smart card diukur berdasarkan kesesuaian isi kartu dengan materi pembelajaran, kejelasan instruksi yang terdapat pada kartu, kemudahan penggunaan oleh peserta didik, serta efektivitas kartu dalam membantu peserta didik memahami dan memerankan situasi dalam kegiatan *role playing*.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai hasil yang diperoleh siswa kelas V MI Nurul Hidayah setelah mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode *role playing* berbantuan media *smart card*. Prestasi ini diukur melalui tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Nilai siswa dianalisis menggunakan rumus uji wilcoxon untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Siswa dinyatakan berhasil jika nilai *posttest* mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 . Definisi ini menekankan bahwa

prestasi belajar bukan hanya angka, tetapi juga gambaran sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi setelah proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak dalam penelitian ini adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keimanan (akidah) dan perilaku terpuji (akhlak) sesuai dengan ajaran Islam. Pembelajaran difokuskan pada materi Adab Bertamu dan Menerima Tamu di kelas V MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu.

Pembelajaran Akidah Akhlak pada aspek kognitif diukur melalui kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang mencakup: (1) kemampuan mengingat konsep atau materi yang telah dipelajari, (2) kemampuan memahami makna dan isi materi, (3) kemampuan menerapkan nilai-nilai akhlak dalam situasi yang relevan, serta (4) kemampuan menganalisis situasi yang berkaitan dengan adab bertamu dan menerima tamu. Pengukuran dilakukan melalui tes tertulis (pretest dan posttest) yang disusun berdasarkan indikator-indikator kognitif tersebut.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prestasi belajar akidah akhlak siswa kelas 5 MI Nurul Hidayah sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media *smart card*?
2. Apakah metode *role playing* dengan berbantuan media *smart card* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak pada kelas 5 MI Nurul Hidayah?

D. Tujuan penelitian

1. Mengetahui bagaimana prestasi belajar akidah akhlak kelas 5 MI Nurul Hidayah sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* dengan berbantuan media *smart card*.
2. Mengetahui apakah metode *role playing* dengan berbantuan *smart card* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak kelas 5 MI Nurul Hidayah.

E. Signifikan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi untuk berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, seperti lembaga pendidikan, guru, dan peserta didik.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diinginkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori

pembelajaran, khususnya terkait dengan metode role playing dan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat memperkaya literature pendidikan tentang bagaimana metode ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran akidah akhlak, sehingga mereka dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mengajarkan akidah akhlak kepada siswa. Efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkaya strategi mengajar.

c. Bagi Peneliti

Di inginkan bahwa hasil peneliti dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dan memahami dalam menguasai pembelajaran akidah akhlak serta menyediakan wawasan yang baru.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dapat mengacu pada penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat dijadikan titik tolak dalam melakukan penelitian. Oleh sebab itu, tinjauan terhadap penelitian terdahulu sangat penting untuk mengetahui relevansinya, diantaranya:

1. Penelitian berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak” menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test post-test group design*. Sampel penelitian terdiri dari siswa MI yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak secara signifikan. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil tes akhir yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.¹⁷ Perbedaan dengan penelitian penulis terletak pada pendekatan yang digunakan; penelitian ini berfokus pada pengaruh metode *role playing*, sedangkan penelitian penulis menggabungkan metode *role playing* dan media *smart card* untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian berjudul “Pengembangan Media *Smart Card* pada Pembelajaran PAI di MI” menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.

¹⁷ Cahyani, D., Wulandari, E., & Munawir (2023) Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 12, No. 2, hal. 45-60.

Peneliti mengembangkan dan menguji penggunaan smart card sebagai media bantu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *smart card* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, karena memberikan penjelasan yang lebih konkret dan mudah dipahami.¹⁸ Berbeda dengan penelitian penulis yang menggabungkan penggunaan media smart card dengan metode role playing, penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media smart card tanpa dikaitkan dengan metode pembelajaran aktif.

3. Penelitian berjudul “Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Karakter Siswa MI” menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pre-test post-test*. Sampel penelitian adalah siswa MI yang mengikuti program pengembangan karakter melalui metode *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan karakter siswa, khususnya dalam aspek disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan berinteraksi sosial.¹⁹ Namun, penelitian ini tidak mengkaji pengaruh terhadap pemahaman materi pelajaran agama. Perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian; penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan karakter, sedangkan penelitian penulis menekankan peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak melalui kombinasi metode role playing dan media *smart card*.

¹⁸ Setiawan, A., & Dewi, L. (2021) Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 8, No. 4, hal. 102-115

¹⁹ Rahman, A., & Fadilah, S. (2022) Jurnal Pendidikan Karakter, Vol. 5, No. 3, hal. 35-47

G. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card (X), sedangkan variabel terikatnya adalah prestasi belajar pembelajaran Akidah Akhlak peserta didik (Y). Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis digunakan untuk memberikan dugaan sementara terhadap permasalahan yang diteliti, yang kemudian diuji secara empiris berdasarkan data yang diperoleh.

H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar pembelajaran Akidah Akhlak murid kelas 5 MI Nurul Hidayah setelah efektivitasnya metode *role playing* dengan berbantuan media *smart card*.

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar pembelajaran Akidah Akhlak murid kelas 5 MI Nurul Hidayah setelah efektivitasnya metode *role playing* dengan berbantuan media *smart card*.

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, meliputi definisi teoritik dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang gambaran singkat hasil dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, pada bab ini berisi simpulan dan rekomendasi.