

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang paling besar peranannya dalam kelangsungan hidup manusia dan perkembangan suatu bangsa. Karena pendidikan menentukan maju mundurnya pelaksanaan pembangunan dalam segala bidang. Selain itu pendidikan juga merupakan faktor yang paling penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari seseorang, baik pendidikan formal maupun nonformal. Hal ini dikarenakan pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia sehingga memungkinkan manusia itu tumbuh berkembang dan menjadi manusia yang berkualitas baik dari spritual, intelegensi, dan skill.

Proses pendidikan pada dasarnya menyiapkan peserta didik agar mampu membangun kehidupan dan menyelesaikan persoalan-persoalan yang akan dihadapi masa datang. Pendidikan merupakan ikhtiar untuk mengeksplorasikan talenta atau bakat dan potensi yang dimiliki peserta didik. Dunia pendidikan adalah dunia yang amat kompleks, menantang dan mulia. Kompleks, karena spektrumnya sangat luas. Menantang, karena menentukan masa depan bangsa, dan mulia karena memanusiakan manusia. Pengertian memfokuskan pada perubahan tingkah laku manusia yang konotasinya pada pendidikan etika, selain itu pengertian tersebut menekankan aspek-aspek produktivitas serta kreativitas manusia dalam peran dan profesinya untuk menjalani kehidupan masyarakat dan alam semesta (Umar, 2010:27).

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan yaitu pendewasaan diri melalui pengajaran dan latihan (Hikmat, 2009: 15). Pengajaran dan pelatihan tentu melalui cara dan proses yang berhubungan dengan tenaga pendidik, yakni orang yang memberikan pengajaran dan pelatihan, upaya ini sering disebut dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pembelajaran menurut Winkel seperti dikutip Siregar dan Nara (2010: 12) adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.

Proses pembelajaran dapat berjalan efektif bila seluruh komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran tersebut saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan. Komponen tersebut antara lain siswa, guru, kurikulum, metode, sarana dan prasarana serta lingkungan kerja. Dari komponen-komponen tersebut yang paling berpengaruh adalah guru. Karena gurulah yang dapat mengelola komponen-komponen yang lainnya. Peranan guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa, sebab gurulah yang langsung berinteraksi dengan siswa disekolah.

Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi terhadap peserta didik mengenai materi-materi yang disajikan, namun guru dituntut memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai keadaan yang mengarah pada

pencapaian tujuan pembelajaran, dan pembentukan karakter siswa serta membantu siswa untuk menemukan jati dirinya, minat dan bakat yang ada pada dirinya, sehingga dapat menghasilkan generasi yang berkualitas dan kreatif. Karena sumber daya manusia yang berkualitas dan kreatif menjadi sorotan utama untuk memajukan kesejahteraan bangsa. Sebagaimana tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Dengan demikian guru mempunyai peranan yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan dan hasil belajar yang baik.

Perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus tetap diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan semakin termotivasi untuk belajar, daya kreativitasnya akan semakin meningkat, semakin positif sikapnya, semakin bertambah jenis pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai, dan semakin bagus pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Salah satu yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah kreativitas siswa.

Belajar kreatif telah menjadi bagian yang penting dalam wacana pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Hingga kini kreativitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses dan hasil belajar. Inti dari kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru.

Kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru, baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya maupun secara relative baru bagi individunya sendiri walaupun orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya. Seseorang dapat menjadi ahli matematika, ahli filsafat atau ilmuwan kreatif, seperti halnya dengan seorang penulis atau seniman kreatif (Talajan, 2012: 11).

Selain itu kreativitas adalah mengembangkan imajinasi dalam berpikir konstruktif. Seseorang dikatakan mempunyai daya kreasi yang tinggi bilamana ia mampu menemukan serta menggabungkan gagasan atau ide-ide atau pemikiran baru yang orisinal dan kombinasi baru. Ia tidak berpengaruh oleh pemikiran maupun cara orang lain. Namun dengan daya kreasinya ia mampu mengembangkan alternatif lain yang lebih berani.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi tanpa diingatkan untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga sangat lazim terjadi siswa hanya pintar secara teoretis, akan tetapi tidak bisa mengaplikasikan, dan kurangnya sifat percaya diri dari siswa untuk mengutarakan pendapat, dan juga minimnya pengembangan kreasi siswa untuk menggunakan alternatif lain yang ada disekitarnya untuk memudahkannya mengingat materi yang

disampaikan oleh guru. Untuk lebih meningkatkan keberhasilan belajar siswa di antaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pengajaran sehingga dalam perbaikan proses pengajaran ini peranan guru sangat penting, selaku pengelola kegiatan siswa, guru juga diharapkan membimbing dan membantu siswa.

Akidah-Akhlak merupakan disiplin ilmu bagian dari ruang lingkup pendidikan agama Islam. Akidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seseorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam yang wajib dipegangi oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang meningkat. Akhlak merupakan sikap yang telah melekat pada diri seseorang dan secara spontan diwujudkan dalam tingkah laku atau perbuatan. Pembelajaran Akidah-Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikan perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Tujuan dari pembelajaran akidah akhlak adalah :

1. Agar peserta didik memiliki pengetahuan, penghayatan, dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani, sehingga dalam bersikap dan bertingkah-laku sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits.
2. Agar siswa memiliki pengetahuan, penghayatan, dan keinginan yang kuat untuk mengamalkan ahlak yang baik dan berusaha sekuat tenaga untuk meninggalkan akhlak yang buruk, baik dalam hubungannya dengan Allah

SWT, diri sendiri, antara manusia maupun hubungannya dengan alam lingkungan (Wahid, 2008: 3).

Fungsi pembelajaran Aqidah Akhlak, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dan meyakini dengan keyakinan yang benar terhadap Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, dan qadha qadar-Nya.
2. Memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dan mengamalkan ajaran Islam tentang akhlak, baik yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Allah, manusia dengan dirinya, dan manusia dengan alam lingkungannya. (Achmad, Haris. 2013. (<http://harietzachmad.blogspot.com>) diakses, November 2015)

Dari rumusan tujuan dan fungsi tentang aqidah akhlak sebagai suatu pengajaran di lembaga pendidikan madrasah, pada hakikatnya memiliki tujuan agar siswa mampu menghayati nilai-nilai Akidah-Akhlak dan diharapkan siswa dapat merealisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian maka jelaslah bahwa tujuan pendidikan atau pengajaran aqidah akhlak merupakan penjabaran tujuan Pendidikan Agama Islam.

Pembelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Tsanawiyah sebagai bagian dari integral dari pembelajaran agama, meskipun bukan satu-satunya faktor yang menentukan pembentukan kepribadian peserta didik. Tetapi secara substansi mata pelajaran Akidah-Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi

kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keagamaan (tauhid) dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

Era globalisasi telah membawa dampak yang signifikan terhadap perubahan-perubahan pola kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk perubahan pola kehidupan masyarakat adalah lemahnya keyakinan keagamaan dan meningkatnya sikap individualistis, materialistis, dan hedonistis manusia. Keadaan ini berlawanan dari tujuan dan fungsi pembelajaran Akidah-Akhlak. Proses pembelajaran Akidah-Akhlak khususnya di Madrasah Tsanawiyah belum dilaksanakan secara optimal, sehingga perannya sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia belum dicapai secara efektif.

Masalah kualitas pendidikan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah setara dengan SMP sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan yang lebih tinggi, khususnya pada mata pelajaran Akidah-Akhlak. Seperti halnya yang terjadi di MTs Negeri Kabupaten Aceh Timur. Aceh Timur merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di propinsi Aceh, ibukota kabupaten Aceh Timur adalah kota Idi. Di kabupaten Aceh Timur terdapat beberapa MTs Negeri, di antaranya MTs Negeri Peureulak, MTs Negeri Idi, MTs Negeri Kuta Binjai, dan MTs Negeri Simpang Ulim. Hal ini terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri Kuta Binjai 3 tahun terakhir seperti yang tercantum pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 : Rata-rata Hasil Belajar Akidah-Akhlak kelas IX MTs Negeri Kuta Binjai

No.	Tahun Ajar	Rata-rata Hasil Belajar
1	2012/2013	6,60
2	2013/2014	6,87
3	2014/2015	7,23

Sumber: MTsN Kuta Binjai, Kabupaten Aceh Timur

Tabel 1.1 di atas dapat diperhatikan bahwa perolehan hasil belajar mata pelajaran Akidah-Akhlak masih cenderung kurang memuaskan. Begitu pula dengan hasil belajar Akidah-Akhlak siswa kelas IX MTsN Simpang Ulim seperti yang tercantum pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 : Rata-rata Hasil Belajar Akidah-Akhlak IX MTs Negeri Simpang Ulim

No.	Tahun Ajar	Rata-rata Hasil Belajar
1	2012/2013	6,78
2	2013/2014	6,70
3	2014/2015	6,85

Sumber: MTsN Simpang Ulim, Kabupaten Aceh Timur

Berpedoman pada data yang diperoleh terlihat bahwa adanya kesenjangan antara harapan yang harus dicapai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Untuk mengatasi kesenjangan perlu adanya identifikasi faktor penyebab mengapa kesenjangan tersebut terjadi. Penyebab kesenjangan tersebut terjadi yang dapat diidentifikasi oleh penulis adalah kurang variatif model pembelajaran yang diaplikasikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, kurang media pembelajaran dan kurang pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan siswa maupun guru pada saat pembelajaran. Suasana belajar di dalam kelas tidak menyenangkan dan membosankan karena model pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi

dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif ikut serta dalam proses pembelajaran.

Selain itu faktor yang mempengaruhi rendahnya penguasaan nilai dan pembelajaran Akidah-Akhlak yaitu disebabkan karena situasi atau kondisi belajar yang sering menimbulkan kebosanan sehingga mempengaruhi pemerolehan nilai-nilai kehidupan yang dipelajari. Pembelajaran Akidah-Akhlak perlu memperhatikan pendekatan apa yang paling sesuai dalam kegiatan pembelajaran, karena mengajarkan pembelajaran Akidah-Akhlak tidaklah mudah dan tidak hanya memfokus pada kemampuan siswa secara kognitif. Pembelajaran Akidah-Akhlak perlu didekatkan dengan kondisi budaya dan fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan kehidupan seseorang yang beragama, fenomena perilaku seseorang yang memprihatinkan, lemahnya iman terhadap Allah SWT, menurunnya rasa simpati dan empati antar sesama, dan rendahnya akhlakul karimah, agar saat seseorang mempelajari Akidah-Akhlak, ia dapat memahami secara mendalam betapa pentingnya pembelajaran tersebut, sehingga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran Akidah-Akhlak yang sering diaplikasikan disekolah dengan cara membaca buku paket pegangan, membahasnya, mengerjakan soal latihan, penugasan dan hafalan merupakan cara yang sudah sering digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran Akidah-Akhlak. Masalah lain yang sering muncul dari para guru Akidah-Akhlak yang mengeluhkan kurangnya jam pelajaran Akidah-Akhlak dalam menyelesaikan materi sesuai dengan kurikulum yang ditentukan, kemudian guru dan siswa berpendapat bahwa pelajaran Akidah-

Akhlak merupakan pelajaran yang tidak penting, karena mata pelajaran Akidah-Akhlak tidak di UN-kan. Ini juga berdampak pada keengganan dan ketidaksamaan guru untuk memanfaatkan media dan sarana pembelajaran yang ada di kelas selama pelajaran berlangsung. Padahal jika ditelaah lebih lanjut, mata pelajaran ini merupakan sarana yang paling efektif untuk menjadikan siswa sebagai pribadi yang berkarakter. Selain itu, pada hakikatnya dapat mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreativitas, kemandirian, dan integritas prestasi belajar siswa yang berorientasi pada tuntunan masa depan.

Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi Akidah-Akhlak MTs Negeri Kuta Binjai, bahwasanya selama ini pembelajaran Akidah-Akhlak yang sering digunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, dan minim pemanfaatan media yang bervariasi, sehingga kurang perhatian dari siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran Akidah-Akhlak serta kurang aplikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan insan yang berakhlak mulia, dan latar belakang siswa yang berasal dari daerah pesisir dan pedesaan.

Pada kenyataannya yang paling penting dalam mengajar Akidah-Akhlak adalah kemahiran seorang guru dalam menyampaikan materi Akidah-Akhlak dan luasnya pengetahuan guru tentang Akidah-Akhlak, dan juga kemahiran seorang guru dalam menggunakan suatu model pembelajaran yang diaplikasikannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih meningkatkan keberhasilan belajar siswa di antaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pengajaran sehingga dalam perbaikan proses pengajaran ini

peranan guru sangat penting, selaku pengelola kegiatan siswa, guru juga diharapkan membimbing dan membantu siswa. Namun kondisi di lapangan yang terjadi pada saat ini jauh dari tujuan yang diharapkan. Seperti halnya yang terjadi di Madrasah Tsanawiyah dan rendahnya hasil belajar Akidah-Akhlak dan tingkat keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran Akidah-Akhlak. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh siswa diperkirakan merupakan hasil pengajaran yang tidak terlepas dari rendahnya/kurangnya kreativitas siswa sehingga kurang aktif dalam belajar. Kreativitas sebagai suatu potensi yang dimiliki oleh setiap siswa belum menjadi perhatian pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Dengan kreativitas yang dimilikinya, siswa dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar yang sama bahkan lebih dari siswa yang memiliki kecerdasan intelektual.

Untuk menyelesaikan kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran Akidah-Akhlak peneliti menawarkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih

anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Example non example adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Model *example non example* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara memecahkan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut (Shoimin, 2014: 73). Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan Model Pembelajaran *example non example* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa.

Model Pembelajaran *example non example* menggunakan gambar dapat melalui OHP, Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang kita gunakan haruslah jelas dan kelihatan dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas. Pembelajaran kooperatif model *example non example* memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling membrikan informasi dan saling membelajarkan interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

Model *example non example* salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan, yang dapat diperkirakan dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa. Pengalaman belajar ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas siswa untuk memberikan gagasan dan ide yang baru mengenai materi yang disampaikan siswa dan siswa senang siswa untuk belajar, sehingga beberapa fenomena masalah diatasi dan pembelajaran berlangsung lebih aktif.

Hendra Wijaya (2013) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh model *Example Non Example* terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh model *example non example* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk quasi exsperimental design. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data yang adalah lembar observasi dan tes soal isian yang berjumlah 20 soal. Hasil rata-rata pre-test adalah 60,27 dengan standar deviasi 15,28. Hasil rata-rata post-test adalah 80,22 dengan standar deviasi 11,59. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model *example non example* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan.

Selanjutnya, Tien Kartini (2007) melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Keefektifitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari ditemukannya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendra Wijaya dan Tien Kartini, peneliti beranggapan bahwa upaya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan tipe *example non example* diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan peluang dan sekaligus tantangan bagi guru-guru Akidah-Akhlak untuk lebih menginovasikan pembelajaran sesuai tuntutan, perkembangan pendidikan, karakteristik siswa dan materi yang diajarkan, agar meningkatkan hasil belajar Akidah-Akhlak siswa, agar siswa tidak hanya cerdas secara teoretisnya saja namun dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan insan yang selalu beriman kepada Allah SWT, dan melaksanakan segala anjuran dan meninggalkan segala larangan Allah SWT, dengan menunjukkan *akhlakul karimah* dalam pergaulan sehari-hari yang akan melekat sepanjang hayatnya. Mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya untuk menjadi insan yang kreatif dan bermanfaat bagi seluruh umat.

Pemikiran untuk mengembangkan dan menyegarkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter mata pelajarannya merupakan hal yang mendesak untuk dipertimbangkan, diujicobakan dan dikembangkan terutama pada lembaga-lembaga pendidikan formal, khususnya pada mata pelajaran Akidah-Akhlak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk menemukan jawaban tentang pengaruh model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar Akidah-Akhlak diperkirakan akan dapat memberikan solusi dan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran Akidah-Akhlak selama ini, dan dapat membantu para siswa untuk memaknai secara implementatif setiap materi pelajaran dan pembelajaran Akidah-Akhlak dengan menumbuhkan kesadaran dan pendekatan teori dengan pengalaman sehari-hari individu siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah guru bidang studi Akidah-Akhlak telah mampu membuat pelajaran Akidah-Akhlak menjadi pelajaran yang bermakna?
2. Apakah tingkat kreativitas siswa akan mempengaruhi hasil belajar Akidah-Akhlak siswa MTs Negeri?
3. Apakah model pembelajaran yang digunakan di MTs Negeri telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

4. Apakah model pembelajaran yang digunakan di MTs Negeri telah dapat menarik minat belajar siswa?
5. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*?
6. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*?
7. Apakah hasil belajar Akidah-Akhlak yang menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dengan hasil belajar Akidah-Akhlak yang menggunakan model pembelajaran *example non example*?
8. Model pembelajaran manakah yang lebih cocok terhadap masing-masing tingkat kreativitas siswa?
9. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan kreativitas terhadap hasil belajar Akidah-Akhlak siswa?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, diperlukan batasan-batasan masalah sehingga terhindar dari pengumpulan data yang sia-sia. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada masalah hasil belajar Akidah-Akhlak dengan pokok bahasan akhlak terpuji dalam pergulan remaja semester genap tahun ajaran 2015/2016 siswa kelas IX MTs Negeri Kuta Binjei dan MTs Negeri Simpang Ulim dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran dan kreativitas siswa.

Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan *example non example*. Sedangkan kreativitas yang dibahas dalam dua tingkat yaitu kreativitas tinggi dan rendah yang sangat mempengaruhi dalam hasil belajar Akidah-Akhlak. Hasil belajar diukur pada pembelajaran Akidah-Akhlak materi Akhlak Terpuji dalam Pergaulan Remaja semester genap tahun ajaran 2015/2016 masih mencakup ranah kognitif yang mulai dari tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar Akidah-Akhlak siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*?
2. Apakah hasil belajar Akidah-Akhlak siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar Akidah-Akhlak?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar Akidah-Akhlak siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan dengan menggunakan model pembelajaran *example non example*.
2. Hasil belajar Akidah-Akhlak siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah.
3. Interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar Akidah-Akhlak.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang bersifat teoretis maupun praktis. Adapun yang menjadi manfaat teoretis adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam memperkaya konsep dan teori dalam proses pembelajaran.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi para guru, pengelola, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam menghadapi dinamika kebutuhan siswa.
3. Sebagai kontribusi dalam menjawab tantangan pembelajaran Akidah-Akhlak yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang pendidikan Akidah-Akhlak, akan tetapi bagaimana membentuk kepribadian siswa menjadi insan yang beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia.

4. Bahan masukan bagi sekolah sebagai aplikasi teoritis dari teknologi pendidikan.
5. Sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian lain yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.

Adapun secara praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan pertimbangan bagi para guru mata pelajaran Akidah-Akhlak dalam menentukan model pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa.
2. Bahan pengetahuan bagi para guru lainnya dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajarannya.
3. Bahan masukan bagi lembaga pendidikan dalam upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam hal-hal yang berhubungan dengan aplikasi teknologi pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar Akidah-Akhlak.