

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Purnawi, (2019) berpendapat bahwa berbicara tentang belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan demikian, pembelajaran di lembaga pendidikan, termasuk Madrasah Ibtidaiyah, menjadi sarana penting dalam membentuk perubahan positif pada peserta didik serta Perubahan perilaku sebagai hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk menilai kualitas suatu pembelajaran

Abdullah, (2019) berpendapat bahwa untuk melihat kualitas pembelajaran maka dapat di ukur dari dua sisi yakni proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku peserta didik dalam mempelajari bahan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang di peroleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Hasil belajar adalah proses yang mengantarkan siswa pada perubahan perilaku, baik dalam hal sikap, pengetahuan, ataupun keterampilan. Perubahan ini diperoleh setelah peserta didik menjalani aktivitas belajar dan berintegrasi dengan berbagai sumber pembelajaran.

Sudjana, (2010) menjelaskan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga macam yakni: pertama keterampilan dan kebiasaan kedua pengetahuan dan pengertian ketiga sikap dan cita-cita. Pendapat yang disampaikan tersebut menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan dari semua proses hasil

belajar.

Selain itu, keberhasilan hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan individu peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik di dalam kelas. Menurut Djamarah dan Zain (2014), penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Sebaliknya, proses pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada pendidik (*teacher centered*) dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, cepat merasa bosan, serta kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut tentu berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, permainan, serta interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Apabila pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan melibatkan peserta didik secara aktif, maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi serta

memiliki semangat belajar yang lebih tinggi. Untuk mencapai hasil belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan strategi atau model pembelajaran yang tepat serta agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan diikuti dengan hasil belajar yang baik pula

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Seperti dikatakan oleh Suprijono bahwa pembelajaran *role playing* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif, maka dalam rangkaian kegiatan belajar peserta didik berada dalam kelompok untuk saling bekerja sama agar dapat menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran yang ideal adalah yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sesuai dengan prinsip-prinsip dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional. Pendidikan harus diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan, serta menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang tercantum dalam Pasal 40 ayat 2, Bab XI, menyatakan bahwa : "Pendidik dan tenaga kependidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis". Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *role playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

memerankan suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui permainan peran sehingga siswa dapat memahami dan menghayati nilai-nilai yang dipelajari. Dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, model ini terbukti efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, baik dari aspek kognitif maupun afektif Salbiyah Daulay, (2017)

Model pembelajaran *Role playing* juga dapat melatih keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2011), model *Role playing* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam situasi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui pengalaman dan penghayatan terhadap peran yang dimainkan. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu menghayati dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Penerapan model *Role playing* sangat sesuai digunakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak karena materi yang diajarkan tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan perilaku peserta didik. Dengan bermain peran, peserta didik dapat memahami contoh perilaku yang baik maupun perilaku yang harus dihindari dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, serta belajar menghargai pendapat teman dalam kelompoknya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Mulyasa (2013) mengemukakan bahwa *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena melibatkan aspek emosional dan pengalaman nyata. Hal ini juga diperkuat oleh Hamalik (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Dengan demikian, penerapan model *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Di dalam model ini juga harus dibantu dengan media yang mendukung penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi capcut. Media animasi adalah media yang mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual sehingga dapat membuat hubungan atau kaitannya mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamik. Kasmawati (2016).

Media Animasi juga dapat membuat hubungan suatu konsep yang kompleks lebih mudah untuk disampaikan ke dalam pikiran peserta didik. Media video animasi dalam model *role playing* tentu semakin menyempurnakan hasil, karena *role playing* adalah suatu cara penguasaan

bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Santoso (2017).

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting karena karakteristik peserta didik usia sekolah dasar cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual dan konkret. Menurut Piaget dalam teori perkembangan kognitif, peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana peserta didik lebih mudah memahami sesuatu melalui benda nyata, gambar, maupun visualisasi secara langsung. Oleh sebab itu, media video animasi dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, Rusman (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu peserta didik lebih fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Capcut dalam pembuatan video animasi juga dinilai praktis dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Menurut Munir (2017), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih inovatif dan interaktif. Aplikasi Capcut memiliki berbagai fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang kreatif sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media video animasi, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan

keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat membantu peserta didik memahami contoh perilaku terpuji maupun perilaku tercela melalui tayangan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013), media audiovisual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Dengan melihat visualisasi secara langsung, peserta didik akan lebih mudah memahami materi serta lebih mudah mengingat pesan-pesan moral yang terkandung dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan model *Role playing* berbantuan media video animasi Capcut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Di dalam konteks Pendidikan Islam, akidah akhlak memegang peranan penting sebagai pondasi pembentukan karakter peserta didik. Salah satu materi yang penting dalam pembelajaran akidah akhlak adalah nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, seperti larangan israf (berlebih-lebihan), tabzir (boros), dan bakhil (kikir/pelit). Ketiga sikap ini menjadi perhatian utama dalam Islam karena dapat merusak tatanan sosial dan spiritual manusia.

Pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya membekali peserta didik dengan dasar keyakinan yang benar, tetapi juga mengajarkan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Idealnya, pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) mampu membentuk peserta didik yang memiliki

pemahaman agama yang mendasar serta perilaku akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman dalam surah Al Ahzab ayat 21 :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ

وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Terjemhannya : *Sungguh telah ada pada diri Rasullulah itu suri tauladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) Hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.*

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa sosok Nabi Muhammad Saw merupakan barometer kehidupan dan suri tauladan bagi manusia. Sebagai pembawa pesan Allah Swt, Muhammad Saw sukses menghidupkan pesan tersebut dalam dirinya dan bagi orang di sekitarnya. Sifat, sikap dan nilai-nilai yang dibawa beliau—meskipun tidak seluruhnya—merupakan representasi dari ajaran-ajaran Al-Qur'an.

Ketika beliau dalam posisi sebagai nabi dan rasul, maka ucapan dan sikapnya pasti benar, karena itu bersumber langsung dari Allah Swt. Ketika beliau berposisi sebagai mufti, fatwa-fatwa beliau berkedudukan setingkat dengan butir pertama di atas, karena fatwa beliau adalah berdasar pemahaman atas teks-teks keagamaan di mana beliau diberi wewenang oleh Allah untuk menjelaskannya *Tafsir Al-Misbah* [11]: 245).

Ayat ini menegaskan bahwa pendidikan akhlak yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW harus menjadi landasan dalam proses pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Di sini, pendidik memegang peranan

kunci dalam membimbing peserta didik untuk membentuk kepribadian yang diinginkan. Oleh karena itu, pendidik agama dalam mata pelajaran Akidah Akhlak ditantang untuk menyampaikan materi secara efisien dan efektif, dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran.

Mengenai penggunaan model pembelajaran yang tepat, hal ini telah dilakukan Rasulullah dalam menyampaikan suatu ilmu kepada para sahabat yang tergambar dalam hadis riwayat al-Turmudzi berikut:

حَدَّثَنَا سُؤَيْدُ بْنُ نَصْرٍ، أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ الْمُبَارَكِ، عَنْ حَمَّادِ بْنِ سَلَمَةَ،
عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي بَكْرٍ بْنِ أَنَسٍ، عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ، قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ
هَذَا ابْنُ آدَمَ وَهَذَا أَجَلُهُ. وَوَضَعَ يَدَهُ عِنْدَ فَفَاهُ ثُمَّ بَسَطَهَا فَقَالَ وَتَمَّ أَمَلُهُ
قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ. وَفِي الْبَابِ عَنْ أَبِي سَعِيدٍ

“Telah menceritakan kepada kami Suwaid bin Nashr telah mengkhabarkan kepada kami 'Abdullah bin Al Mubarak dari Hammad bin Salamah dari 'Ubaidullah bin Abu Bakar bin Anas dari Anas bin Malik berkata: Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa salam bersabda: "Ini adalah manusia dan ini adalah ajalnya" beliau meletakkan tangan ke tengkuk kemudian beliau membentangkannya lalu bersabda: "Dan di sana angan-angannya, di sana angan-angannya." Berkata Abu Isa: Hadits ini hasan shahih dan dalam hal ini ada hadits serupa dari Abu Sa'id". (Sunan Al-Turmudzi)

Hadis tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah Saw menggunakan model pembelajaran yang melibatkan peragaan atau visualisasi dalam menyampaikan ilmu kepada para sahabat. Prinsip ini sejalan dengan model pembelajaran *Role playing* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui kegiatan memerankan suatu situasi atau

peristiwa secara langsung.

Pada hadis riwayat al-Turmudzi yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan model yang digunakan Rasulullah dalam menjelaskan suatu ilmu kepada para sahabatnya yang dapat diterapkan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu ketika Rasulullah saw memberikan perumpamaan kepada para sahabat sambil memperagakan dengan menggerakkan tangan beliau, yaitu ketika beliau memberikan isyarat dengan menunjukkan tangannya ke arah tubuhnya dan mengatakan “Ini adalah anak adam atau manusia”, kemudian beliau meletakkan tangan di tengkuk sambil mengatakan “Ini adalah ajal”, kemudian beliau membentangkan tangan beliau ke samping dan mengatakan bahwa di sanalah angan-angan dengan diulang sebanyak dua kali. Hal ini berarti ajal lebih dekat dengan manusia dari pada angan-angannya dan menunjukkan bahwa dalam mengajarkan dan menjelaskan suatu ilmu kepada para shahabat, Rasulullah menggunakan suatu model tertentu dengan tujuan agar mempermudah para shahabat dalam memahami suatu ilmu tersebut dan agar lebih mengena sehingga lebih sulit untuk lupa.

Meskipun berbagai model pembelajaran aktif dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, kenyataannya proses pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah masih sering menggunakan model *Direct Instruction*. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan salah satu pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV MIN 3 Kota Padang, penerapan model pembelajaran tidak begitu beragam,

model yang digunakan adalah model *Direct Instruction*. Karena, dalam praktiknya, proses pembelajaran Akidah Akhlak seringkali masih didominasi oleh pendekatan ceramah satu arah (*teacher centered*), dan penugasan (*Direct Instruction*) yang membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MIN 3 Kota Padang, banyak peserta didik yang nilainya tidak tuntas atau berada di bawah KKTP (di bawah 75), terutama di kelas IV. Hasil belajar yang dicapai kurang optimal. Seperti terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran
Akidah Akhlak Tahun Pelajaran 2025/2026 Semester Genap di
Kelas IV MIN 3 Kota Padang**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	
		Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	35	16	19
IV B	35	15	20
IV C	36	19	17
IV D	36	17	19
IV E	36	21	15

Salah satu model yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Role Playing* yang dapat mengembangkan aspek kognitif. Model ini menempatkan peserta didik dalam situasi pembelajaran aktif melalui simulasi peran, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dalam Akidah Akhlak lebih mudah dipahami dan diimplementasikan. Apalagi jika didukung oleh media video, yang dapat memperjelas konsep dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI CAPCUT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang diidentifikasi, sebagai berikut :

1. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan pendidik yang masih menggunakan model *Direct Instruction*.
2. Kurang beragamnya atau kurang bervariasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, sehingga membuat peserta didik cenderung merasa bosan dalam pembelajaran.
3. Model *Role playing* belum pernah digunakan oleh guru Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang
4. Rendahnya hasil belajar dari peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.
5. Pembelajaran Aqidah Akhlak yang masih berpusat pada pendidik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis memberikan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak keluar dari pokok dan tujuan yang akan diteliti, maka perlu dibatasi masalah yang akan dibahas variabelnya. Sehingga penelitian ini memusatkan perhatian terhadap peningkatan hasil

belajar peserta didik dalam kemampuan kognitifnya dengan indikator C1-C5 dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Menghindari Akhlak Tercela (Nifak) melalui model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media animasi capcut di kelas IV MIN 3 Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas kontrol dengan menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role palying* berbantuan media animasi capcut pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media animasi capcut terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang?

E. Tujuan Penulisan

Secara operasional tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas kontrol dengan menggunakan model *Direct Instruction* di MIN 3 Kota Padang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan

menggunakan model pembelajaran *role palying* berbantuan media animasi capcut pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang.

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media animasi capcut terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, khususnya dalam permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* ini diharapkan kepada peserta didik agar dapat lebih meningkatkan keaktifan belajar dan tidak bosan atau jenuh dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dikarnakan peserta didik kebanyakan merasa bosan saat pembelajaran Aqidah Akhlak.

b) Bagi pendidik

Dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang model

pembelajaran *role playing* berbantuan media animasi capcut, serta menjadi masukan dalam mengajar guna mengatasi kebosanan dan kejenuhan serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan mengembangkan model pembelajaran yang tepat.

c) Bagi madrasah

Manfaat penelitian ini bagi madrasah yaitu sebagai informasi tambahan bagi semua tenaga pengajar mengenai model pembelajaran *role playing* berbantuan media animasi capcut dan sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu juga diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil melalui variasi model pembelajaran.

d) Bagi penulis

Menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan khususnya sebagai calon pendidik dan dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

G. Defenisi Operasional

Untuk lebih memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka perlu untuk menjelaskan pengertian yang terkandung dalam judul tersebut:

1. Model *Role playing*

Model Role Playing berbantuan media video animasi CapCut adalah model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan bermain peran

dengan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Aqidah Akhlak. Dalam penelitian ini, variabel tersebut dioperasionalkan melalui indikator sebagai berikut:

- a. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - b. Pendidik menayangkan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut sesuai dengan materi Aqidah Akhlak.
 - c. Peserta didik mengamati dan memahami isi video animasi.
 - d. Pendidik menjelaskan skenario permainan peran.
 - e. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok.
 - f. Peserta didik menentukan tokoh yang akan diperankan.
 - g. Peserta didik memainkan peran sesuai skenario yang telah ditentukan.
 - h. Peserta didik berdiskusi mengenai hasil permainan peran.
 - i. Pendidik memberikan penguatan terhadap materi.
 - j. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Video Animasi Capcut

Media video animasi CapCut adalah media pembelajaran berupa video yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, dan efek visual yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut untuk membantu menyampaikan materi Aqidah Akhlak secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, media video animasi CapCut digunakan sebagai media pendukung dalam penerapan model pembelajaran Role Playing untuk memberikan gambaran awal

mengenai materi dan situasi yang akan diperankan oleh peserta didik. Media video animasi CapCut dioperasikan melalui indikator sebagai berikut:

- a. Kesesuaian isi video dengan materi Aqidah Akhlak.
- b. Kejelasan penyampaian materi dalam video.
- c. Kualitas tampilan visual (gambar, animasi, dan warna).
- d. Kejelasan audio atau narasi dalam video.
- e. Daya tarik video dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
- f. Kemudahan peserta didik memahami materi melalui video animasi.
- g. Kesesuaian video dengan kegiatan bermain peran (Role Playing).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantuan media video animasi CapCut. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes pretest dan posttest dengan indikator sebagai berikut:

- a. Mengingat (C1), yaitu kemampuan peserta didik mengingat fakta, istilah, dan konsep dasar Aqidah Akhlak.
- b. Memahami (C2), yaitu kemampuan menjelaskan materi Aqidah Akhlak dengan kata-kata sendiri.
- c. Menerapkan (C3), yaitu kemampuan menggunakan konsep Aqidah Akhlak dalam situasi atau permasalahan yang diberikan.

- d. Menganalisis (C4), yaitu kemampuan menguraikan, membedakan, dan menarik kesimpulan dari suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi Aqidah Akhlak.
- e. Mengevaluasi (C5), yaitu kemampuan peserta didik memberikan penilaian, menentukan pilihan, atau mengambil keputusan terhadap suatu perilaku atau peristiwa berdasarkan nilai-nilai Aqidah Akhlak disertai alasan yang tepat.

4. Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlak adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia. Dalam penelitian ini, pembelajaran Aqidah Akhlak dioperasionalkan melalui beberapa aspek berikut: Penyampaian materi Aqidah Akhlak sesuai dengan tujuan pembelajaran, Penggunaan model pembelajaran Role Playing berbantuan media video animasi CapCut, Keterlibatan aktif peserta didik dalam mengamati video animasi, Keaktifan peserta didik dalam bermain peran sesuai materi pembelajaran, Interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, Keaktifan peserta didik dalam diskusi dan refleksi setelah kegiatan bermain peran, Pemberian umpan balik dan penguatan oleh guru, Evaluasi pembelajaran melalui tes hasil belajar.