

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, (2) untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dan (3) untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat metode *role playing* di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan atau metode kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta sudah diakui guru Akidah Akhlak sangat baik karena dilihat dari siswa menjadi lebih aktif, antusias, tidak menjadikan siswa bosan, dan siswa menjadi lebih menyukai pembelajaran Akidah Akhlak. (2) tolak ukur yang dijadikan efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak belajar yang diperoleh siswa juga baik. (3) faktor pendukung dari metode *role playing* ini yaitu menyenangkan, guru dapat menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran dengan baik, sarana dan prasarana yang memadai. Faktor penghambatnya yaitu memakan waktu yang cukup banyak. membutuhkan ruang kelas yang luas dan adanya sarana dan prasarana yang rusak.

**Kata kunci:** Efektivitas, metode *role playing*, Akidah Akhlak