

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Profil Sekolah**

##### 1. Sejarah Singkat SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

SMA Muhammadiyah 5 berdiri pada tanggal 8 Mei 1979. SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta ini terletak di Jl. Kapten Piere Tendean 41 Yogyakarta. Usaha merintis didirikannya Sekolah Menengah B.Ed dengan adanya dukungan sementara dari koleganya yang tercetus pada tahun 1977. Dari awal berdiri sampai dengan tahun 2005 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta merupakan satu-satunya SMA di Indonesia yang seluruh siswanya adalah putri. Pendiri SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta adalah:

- a. Bapak Mustofa Kamal B.Ed (ketua)
- b. Bapak Soetopo, BA (Sekretaris)
- c. Bapak Roesiyono (Bendahara)
- d. Bapak Drs. H. Husain Dahlan (Anggota)
- e. Bapak Drs. M. Husain Dahlan (Anggota)

Dengan dukungan moral PDM Majelis PPK Kotamadya Yogyakarta dengan izin Bapak Kepala Dikmenum serta pembinaan PWM Majelis PPK Provinsi DIY berdiri SMA Muhammadiyah 5 Putri Yogyakarta. Dalam peningkatan status, SMA Muhammadiyah 5 Putri Yogyakarta dari hasil akreditasi oleh Team Akreditasi Kanwil Depdikbud Propinsi DIY maka SMA Muhammadiyah 5 Putri Yogyakarta menerima SK No. 25/I.13.4/T. iK/1984,

tanggal 5 Januari 1984 tentang status diakui. SK tersebut dibakukan oleh SK Dirjen Dikdasmen tanggal 30 Desember 1983 No. 665/07/Kep.I1984 tentang status diakui selama 5 (lima) tahun, Tahun 1984 dalam dalam penerimaan mahasiswa baru melalui PMDK, SMA Muhammadiyah 5 Putri Yogyakarta telah berhasil meloloskan seorang siswi yang menjadi juara dari kelas 1 hingga kelas 3 diterima di Universitas Jendral Sudirman Purwokerto. Dan pada penerimaan baru melalui PBUD, juga berhasil meloloskan seorang siswi ke Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Dalam perkembangannya pada tanggal 1 Februari 1989 SMA Muhammadiyah 5 Putri Yogyakarta memperoleh status Disamakan dengan SK No. 001/C/Kep.I/1989. Disamping bidang akademik, dalam berbagai kegiatan lomba baik yang diadakan oleh persyarikatan, Dikbud atau instansi lain, SMA Muhammadiyah 5 Putri Yogyakarta tetap tegak berdiri dengan berbagai prestasi yang telah berhasil diraih. Daftar Nama Kepala Sekolah dari waktu ke waktu :

- a. Ibu Hj. Siti Hadifah, BA      Tahun 1979-1992
- b. Bapak Drs. Anis Santosa      Tahun 1992-1995
- c. Ibu Istinaroh Haifani, BA      Tahun 1995-2000
- d. Bapak Suparjono, S.Pd      Tahun 2000-2004
- e. Dra. Hj. Sri Istifada, M.Si      Tahun 2004-2012
- f. Drs. Suyanto      Tahun 2012-Sekarang.

## 2. Visi

Terwujudnya sekolah entrepreneur terkemuka di DIY, membentuk insan bertaqwa, berakhlaq mulia, unggul dalam prestasi dan cinta lingkungan.

### 3. Misi

- a. Membentuk kepribadian tangguh, berakhlaq mulia, berjiwa entrepreneur, nasionalis yang dilandasi oleh iman dan taqwa.
- b. Menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif, islami, berkarakter, dan berwawasan global.
- c. Meningkatkan kesejahteraan warga sekolah melalui upaya yang proporsional dan kompetitif.
- d. Meningkatkan prestasi dalam bidang akademik dan non akademik berwawasan lingkungan.

### 4. Tujuan

- a. Membentuk peserta didik yang beriman, berakhlaq mulia dan taqwa kepada Allah SWT.
- b. Membentuk peserta didik menjadi kader bangsa dan kader Muhammadiyah yang memiliki pemahaman dan pengalaman agama yang baik dan berpengetahuan luas.
- c. Membentuk peserta didik yang memiliki kewirausahaan/entrepreneur sebagai bekal untuk hidup di masyarakat.
- d. Meningkatkan siswa dalam menguasai teknologi informasi, seni budaya dan keterampilan global.
- e. Mencapai prestasi akademik dan non akademik ditingkat lokal nasional.
- f. Meningkatkan jumlah alumni yang diterima di perguruan tinggi.
- g. Meningkatkan *profesionalisme* dan kesejahteraan pendidik dan tenaga pendidikan.

## 5. Program Jurusan SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

## a. Program MIPA

Mempelajari mata pelajaran jurusan MIPA yakni, kimia, fisika, dan biologi dan di tambah dengan mata pelajaran wajib yakni Akidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadits, Tafsir, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

## b. Program IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mempelajari mata pelajaran jurusan IPS yakni, Geografi, Sosiologi, dan Ekonomi dan di tambah dengan mata pelajaran wajib yakni Akidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadits, Tafsir, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

## 6. Keadaan Peserta Didik

**Tabel 1.1**

Jumlah Peserta Didik SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Kelas	Wali kelas	L	P	Jumlah
X				
Mia 1	Heru Minarto S.Pd.	14	15	30
Mia 2	Dwi Wahyu Priharyanto S.Pd.	18	14	32
Jumlah Kelas X Mia L dan P: 62				
Kelas	Wali Kelas	L	P	Jumlah
X				
Iis 1	Siwi Yuni Artati S.Pd.	16	13	29
Iis 2	Evi Widia Astuti S.Pd	14	16	30
Jumlah Kelas X Iis L dan P: 59				
Kelas	Wali Kelas	L	P	Jumlah
X1				

IPA 1	Faris Naufal Abdan S.Pd.	13	20	33
IPA 2	Roziq Rizki Abdi S.Pd.	12	18	30
Jumlah Kelas XI IPA L dan P: 63				
Kelas X1	Wali Kelas	L	P	Jumlah
IPS 1	Heri Setiawan S.Si.	20	15	35
IPS 2	Novian Faqih S.Pd.	17	17	34
IPS 3	Fadilah Solikin S.Sn.	15	20	35
Jumlah Kelas X1 IPS L dan P: 104				
Kelas X11	Wali Kelas	L	P	Jumlah
IPA 1	Alfia Habibah S.Pd.	13	19	32
IPA 2	Yunita Dwi Utami S.Pd.	13	16	31
Jumlah Kelas X11 IPA L dan P: 63				
Kelas X11	Wali Kelas	L	P	Jumlah
IPS 1	Habib Nurahman S.Kom	17	20	37
IPS 2	Esti Khasanah S.Pd.	21	16	37
IPS 3	Miftakhul Falah Islami S.Pd.	27	10	37
Jumlah Kelas X11 IPS L dan P: 111				
Jumlah Keseluruhan Siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta 462				
Siswa				

Dari tabel di atas kita lihat bahwa jumlah peserta didik SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta berjenis kelamin putra adalah 227 orang, sedangkan untuk yang berjenis kelamin putri adalah 235 orang. Jadi total seluruh peserta didik SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta baik putra maupun putri tahun 2017-2018 adalah 462 orang (Dokumentasi: SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta).

#### 7. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Para pendidik SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta memiliki keikhlasan dan dedikasi tinggi dalam menunaikan tugas mengajar, mendidik, mendampingi, konsultasi intensif untuk mengantarkan peserta didik meraih masa depan gemilang. Ada 34 guru yang berpendidikan S1 sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, alumni perguruan tinggi negeri maupun swasta berkualitas seperti UGM, ITB, IPB, UNY, UIN Jakarta, UIN Yogyakarta serta perguruan tinggi negeri maupun swasta favorit. Jumlah pendidik/guru yang ada di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 2.1**

Daftar Guru SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1.	Drs. Suyanto	Fisika
2.	Dra. Murniati	Bimbingan Konseling
3.	Dra. Hj. Siti Zakiyah	Kimia
4.	Heru Minarto, S.Pd	Biologi

5.	Dra. Sri Lestari Kusdiyati	Sosiologi
6.	Dwi Wahyu Priharyanto, S.Pd	Fisika
7.	Siwi Yuni Artati, S.Pd	Geografi
8.	Esti Khasanah, S.Pd.I	PAI
9.	Ir. Murtiningtyas Rahayu	Biologi
10.	Arwan Sabditama, S.Pd	Pkn
11.	Titin Yulianti Prawesti, S.Pd	Bahasa. Indonesia
12.	Asep Nurcahyanto, S.Pd , SE	Ekonomi/Kewirausahaan
13.	Yunita Dwi Utami, S.Pd	Bahasa Inggris
14.	Ica Lalitya Kusuma, S.Pd	Matematika
15.	Fadilah Solikin, S.Sn	Seni Budaya
16.	Miftakhul Falah Islami, S.Pd, M.Pd	PAI/Bahasa Arab
17.	Novian Faqih, S.Pd	Bahasa Inggris
18.	Evi Widiastuti, S.Pd	Sejarah
19.	Imam Wisnu Aji Saputra, S.Pd	Bahasa Jawa
20.	Muh Duhri Sulthoni M, S.Pd	Penjaskes
21.	Heri Setiawan, S.Si	Matematika
22.	Febrian Amir Nasrullah, S.Pd	Bimbingan Konseling
23.	Habib Nurahman, S.Kom	TIK
24.	Sely Indraswari, S.Pd	Bahasa Indonesia
25.	Fatih Rizki Wibowo, S.Pd.I	PAI/Bahasa Arab
26.	Moh Sofwan Azizi, S.Pd.I	PAI/Bahasa Arab

27.	Pamela Yeni Purwastri, S.Pd	Bahasa Inggris
28.	Anindita Laksmi Suhita, S.Pd	Ekonomi/Kewirausahaan
29.	Alifa Habibah, S.Pd	Ekonomi/Kewirausahaan
30.	Alfian Tyas Kurniawan, S.Pd	Matematika
31.	Muflihun Ramadhan, S.Pd	Penjaskes
32.	Faris Naufal Abdan, S.Pd	PAI/Bahasa Arab
33.	Roziq Rizki Adi, S.Pd	Bahasa Indonesia
34.	Erlina Indrri Puji Astuti, S.Pd	Sejarah

(Sumber: Dokumentasi SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta)

Sebagaimana lembaga Pendidikan lainnya, SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta memiliki 34 orang guru yang siap mendidik siswa. Guru merupakan subjek penggerak dalam kegiatan pembelajaran, karena guru lah yang dapat mengelola proses pembelajaran sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang efektif.

#### 8. Kegiatan ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 5 antara lain yaitu:

- a. KIR (Karya Tulis Remaja)
- b. BTAQ (Baca Tulis Al-Qur'an)
- c. Basket
- d. Tata Boga
- e. Band
- f. Tari
- g. Futsal



- h. Karawitan
  - i. Kepanduan dan Drumband HW
9. Fasilitas SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta
- a. Ruang kelas yang nyaman dengan fasilitas IT
  - b. Laboratorium IPA lengkap
  - c. Perpustakaan yang representif dan memadai
  - d. Laboratorium komputer yang ber AC
  - e. Laboratorium Bahasa ber AC dan memadai
  - f. Studio musik yang lengkap dan ber AC
  - g. Student Company ( Perusahaan Siswa)

Beberapa sarana prasarana SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

**Tabel 3.1**

Daftar Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Jenis Sarpas	Jumlah	Kondisi	Pemanfaatan Dipakai
1	Kursi Siswa	600	Baik	Dipakai
2	Meja Siswa	600	Baik	Dipakai
3	Loker Siswa	20	Baik	Dipakai
4	Kursi Guru di ruang Kelas	20	Baik	Dipakai

5	Meja Guru di ruang kelas	20	Baik	Dipakai
6	Papan Tulis	40	Baik	Dipakai
7	Lemari di Ruang Kelas	20	Baik	Dipakai
8	Alat Peraga PAI	3	Baik	Dipakai
9	Alat Peraga Fisika	1	Baik	Dipakai
10	Alat Peraga Biologi	1	Baik	Dipakai
11	Alat Peraga Kimia	1	Baik	Dipakai
12	Bola Sepak	10	Baik	Dipakai
13	Bola Voli	10	Baik	Dipakai
14	Bola Basket	10	Baik	Dipakai
15	Meja Pingpong	2	Baik	Dipakai
16	Lapangan Sepak Bola/Futsal	-	-	-
17	Lapangan Bulu Tangkis	-	-	
18	Lapangan Basket	1	Baik	Dipakai
19	Lapangan Bola Voli	-	-	-

(Sumber: Dokumentasi SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta)

Sebagaimana lembaga pendidikan lainnya, SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta juga memiliki sarana-prasarana yang dapat menunjang proses belajar-mengajar, tanpa sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran maka pembelajaran tentu tidak dapat berjalan dengan semestinya. Dengan demikian maka perlunya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran tersebut, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

## 2) Sarana dan Prasarana Pendukung Lainnya

**Tabel 3.2**

## Daftar Sarana Prasarana Pendukung Lainnya

No	Jenis Bangunan	Jumlah	Kondisi	Pemanfaatan
1	Laptop	-	-	-
2	Personal Computer	68	Baik	Dipakai
3	Printer	5	Baik	Dipakai
4	Televisi	1	Baik	Dipakai
5	Mesin Fotocopy	1	Baik	Dipakai
6	Mesin Fax	1	Baik	Dipakai
7	Mesin Scanner	1	Baik	Dipakai
8	Lcd Proyektor	22	Baik	Dipakai
9	Layar Secreen	6	Baik	Dipakai
10	Meja Guru dan Tenaga Pendidik	-	-	-
11	Kursi Guru dan Tenaga Pendidik	-	-	-
12	Lemari Arsip	1	Baik	Dipakai
13	Kotak Obat (P3K)	4	Baik	Dipakai
14	Brankas	1	Baik	Dipakai
15	Pengeras Suara	1		

16	Wasthafel	4		
17	Kendaraan Operasional (Motor)	-	-	-
18	Kendaraan Operasional (Mobil)	1	Baik	Dipakai
19	Mobil Ambulance	-	-	-

### 3) Daftar Jumlah Kondisi Bangunan

No	Jenis Bangunan	Jumlah	Kondisi	Pemanfaatan
1	Ruang Kelas	20	Baik	Dipakai
2	Ruang Kepala	1	Baik	Dipakai
3	Ruang Guru	1	Baik	Dipakai
4	Ruang Tata Usaha	1	Baik	Dipakai
5	Laboratorium Fisika	1	Baik	Dipakai
6	Laboratorium Kimia	1	Baik	Dipakai
7	Laboratorium Biologi	1	Baik	Dipakai
8	Laboratorium Komputer	1	Baik	Dipakai Dipakai
9	Laboratorium Bahasa	1	Baik	Dipakai
10	Ruang Perpustakaan	1	Baik	Dipakai
11	Ruang Usaha Kesehatan	1	Baik	Dipakai

	Madrasah			
12	Ruang Keterampilan	1	Baik	Dipakai
13	Toilet Guru	4	Baik	Dipakai
14	Toilet Siswa	12	Baik	Dipakai
15	Ruang Bimbingan Konseling	1	Baik	Dipakai
16	Ruang Serba Guna	1	Baik	Dipakai
17	Ruang Osis	1	Baik	Dipakai
18	Ruang Pramuka	1	Baik	Dipakai
19	Masjid/Mushola	1	Baik	Dipakai
20	Gedung/Ruang Olahraga	-	-	-
21	Pos Satpam	1	Baik	Dipakai
22	Kantin	4	Baik	Dipakai

(Sumber: Dokumentasi SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta)

SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta juga memiliki sarana penunjang lainnya. Sarana penunjang yaitu sarana sekunder yang menunjang proses pembelajaran. Sarana ini di bangun untuk dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang tidak hanya dilakukan di ruang kelas, akan tetapi juga dilakukan di laboratorium, yang dengan tujuan laboratorium tersebut dapat menjadi tempat praktik siswa, sehingga dengan adanya sarana penunjang dapat membantu kegiatan pembelajaran secara lebih khusus dan aplikatif dan siswa tidak hanya dapat mengetahui teori pembelajaran ketika di kelas, akan tetapi dapat dipraktikkan sesuai dengan bidangnya masing-masing, serta sarana penunjang lainnya sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

## **B. Hasil Penelitian**

### 1. Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X Mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Dalam proses belajar mengajar, salah satu faktor pendukung berhasilnya pembelajaran yakni kemampuan seorang guru dalam menggunakan, menguasai dan menerapkan suatu metode pembelajaran sesuai dengan materi dan kondisi siswa. Agar materi pendidikan dapat di internalisasikan kepada siswa secara efektif maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Terkadang dengan penguasaan metode belajar mengajar yang tepat meskipun seorang guru kurang dalam menguasai materi bisa mentransfer ilmu dan nilai kepada siswa secara optimal. Untuk itu penggunaan metode pembelajaran sangatlah penting dalam penyampaian materi, apalagi untuk materi-materi yang terkait dengan masalah sikap atau ibadah tidaklah memungkinkan kalau hanya disampaikan melalui metode ceramah saja, tetapi perlu juga dengan adanya praktik secara langsung dengan cara mendramatisasikan materi yang dipelajari. Berangkat dari penjelasan itulah maka untuk materi-materi yang terkait dengan Akidah Akhlak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta menerapkan metode *role playing* (bermain peran) khususnya di kelas X mia 1.

Metode *role playing* ini mengkorelasikan materi dengan praktik secara langsung didepan kelas dengan cara bermain peran. Metode *role playing* ini diamati oleh peneliti pada pengamatan pertama sudah menunjukan hasil bagus tapi belum maksimal karena kurangnya persiapan dari siswa. Baru kemudian

pengamatan kedua sudah menunjukkan hasil yang maksimal karena persiapan siswa yang sudah matang, sarana dan prasarannya serta waktunya sangat mendukung. Siswa yang mengikuti pembelajaran ini juga sangat berpartisipasi dan terlihat menyenangkan. Untuk menggunakan metode ini oleh guru ada dua hal yang harus diperhatikan yaitu:

a. Kemampuan pendidik dalam menerapkan metode *role playing*

Pada dasarnya kemampuan ini merupakan kemampuan yang telah dimiliki seorang guru untuk menghidupkan suasana yang ada didalam kelas sehingga siswa memiliki rasa semangat agar lebih memperhatikan dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b. Aspek peserta didik

Keinginan siswa untuk mencoba menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Hal ini ditujukan dengan rasa penasaran siswa dengan metode bermain peran, menurut mereka hal tersebut merupakan suatu pembelajaran yang tidak biasa karena dapat belajar sambil bermain.

Kemudian untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi-materi yang sudah mereka pelajari melalui metode *role playing*. Dalam hal tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh antusias siswa dalam memahami mata pelajaran Akidah Akhlak. Dan mengetahui seberapa keberhasilan guru dalam menerapkan metode ini maka penelitian tersebut dapat diketahui berdasarkan kutipan wawancara dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi selaku guru Akidah Akhlak:

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 ini menurut saya sudah baik karena dengan

menerapkan metode *role playing* memberikan beberapa keuntungan dibandingkan dengan metode lainnya seperti ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok. Keuntungan-keuntungan tersebut adalah adanya peningkatan dari siswa, siswa lebih memahami, lebih aktif, dan siswa juga lebih cepat untuk mempraktikkan, pemahaman individu siswa juga lebih baik. Metode *role playing* ini diperlukan karena terkadang jika hanya disampaikan secara teori saja itu tidak jelas. (wawancara pada tanggal 19 Maret 2018).

Penerapan metode *role playing* diakui oleh guru Akidah Akhlak sangat baik karena siswa menjadi lebih aktif dikelas, lebih menyukai mata pelajaran Akidah Akhlak, tidak membuat peserta didik bosan, mengantuk dan membuat siswa menjadi gembira. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh siswa:

Saya sangat menyukai pelajaran Akidah Akhlak setelah guru Akidah Akhlak menggunakan metode bermain peran karena saya tidak mudah bosan, bisa belajar sambil bermain dan saya juga suka beracting. Lalu saya juga dapat lebih mudah untuk menerima pelajaran. (wawancara dengan Putri Handayani siswa kelas X mia 1, tanggal 19 Maret 2018)

Adapun tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam pelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1` SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta ini yaitu supaya siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran tersebut dan siswa menjadi antusias dikelas serta dapat lebih bisa aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi Akidah Akhlak, mendapat hasil belajar yang baik dan sekaligus dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



## 2. Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas x Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dikemukakan bahwa efektivitas berarti ada pengaruhnya (dampaknya, kesanya) baik dan sangat baik dapat memperoleh hasil (Zahroh, 2016:148). Dari pengertian tersebut dapat peneliti ketahui suatu pelajaran bisa dikatakan efektif apabila telah memberikan efek ataupun dampak yang baik, selain daripada itu apabila semua tujuan-tujuan telah tercapai sudah dikatakan efektif.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang didapat peneliti selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa selama menggunakan metode *role playing* memberikan pengaruh peningkatan terhadap kualitas keaktifan siswa maupun nilai ulangan harian siswa. Guru Akidah Akhlak telah menerapkan metode *role playing* selama dua tahun. Peneliti mendapatkan informasi dari guru Akidah Akhlak Bapak M. Sofwan Azizi bahwa sebelum menggunakan metode *role playing* telah menggunakan tiga metode pembelajaran, yaitu metode *mind mapping*, diskusi kelompok dan tanya jawab.

Akan tetapi selama menggunakan metode tersebut didapatkan hasil bahwa siswa dapat aktif didalam kelas, tetapi untuk masalah nilai ulangan harian masih kurang. Begitu juga dari pihak wali murid mengeluh kesahkan mengenai hasil nilai yang didapat anaknya. Selain itu selama menggunakan metode diskusi kelompok kegiatan pembelajaran berlangsung siswa banyak yang senda-gurau, hanya perwakilan teman yang mengerjakan tugas kelompok. Kualitas nilai siswa pun belum sesuai standar.

Menurut hasil wawancara dengan Bapak M. Sofwan Azizi, faktor-faktor yang menyebabkan kualitas nilai siswa maupun keaktifan siswa yang kurang, karena saat diberi tugas diskusi kelompok guru tidak memperhatikan tugas diskusi kelompok tersebut. Padahal tidak semua siswa ketika waktu itu ikut mengerjakan tugas diskusi kelompok. Maka dari itu hasil kualitas nilai siswa yang didapat bervariasi. Dengan begitu guru Akidah Akhlak terus mencari jalan keluar agar siswa kelas X mia 1 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta dapat aktif dan memperoleh hasil nilai yang baik. dan akhirnya guru Akidah Akhlak kelas X menemukan dan mencoba dengan metode *role playing* yang sampai saat ini memberikan peningkatan yang efektif terhadap keaktifan siswa.

Berdasarkan data atau informasi pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, bahwa pembelajaran yang efektif yaitu sebagaimana yang sesuai dengan tolak ukur efektivitas metode pembelajaran yang digunakan sebagai ukuran efektifitasnya pembelajaran, yaitu:

- a. Kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran

Kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing* yaitu bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan metode *role playing* dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi Akidah Akhlak kelas X mia 1 sudah baik,

sebagaimana yang diuraikan dari hasil wawancara dan observasi dibawah ini:

Dari paparan diatas, hal ini senada dengan hasil wawancara, yaitu dengan Bapak Azizi selaku guru Akidah Akhlak kelas X, tanggal 19 maret 2018:

Dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak ini terutama untuk kelas X, ketika mengajarkan materi Akidah Akhlak, saya lebih banyak memberikan contoh pada siswa didepan kelas, selain banyak memberikan contoh saya juga memberi kesempatan kepada siswa yang saya tunjuk untuk mencoba mempraktikan didepan kelas dengan menggunakan metode *role playing*. Karena siswa itu lebih menyukai kegiatan berakting, memerankan sosok seorang tokoh, atau pun benda-benda yang lainnya. Dengan menggunakan metode ini siswa menjadi lebih aktif dan mudah untuk memahami pelajaran.

Dari hasil wawancara diatas, juga senada dengan apa yang diungkapkan oleh siswa kelas X mia 1. Berikut hasil wawancaraya

menurut saya pembelajaran dikelas sudah efektif, hal ini dari guru Akidah Akhlaknya, kalau njelasin materi tidak menggunakan cara bercerita saja di depan kelas. Tetapi menyuruh siswanya untuk mempraktikan dengan cara berdrama hal ini yang membuat saya tidak menjadi bosan pas pelajaranya, selain itu situasi kelas menjadi lebih aktif (wawancara dengan Alfia Zahra siswa kelas X mia 1, 19 maret 2018 ).

Hal senada juga diungkapkan oleh Denata kelas X mia 1

menurut saya metode *role playing* ini bisa membuat saya menjadi lebih paham tentang materi yang disampaikan karena metode tersebut siswa mempraktikan secara langsung didepan kelas dengan cara berdrama, sehingga saya yang melihat bisa mengambil pelajaran dari apa yang teman saya perankan di depan dan proses pembelajaranya menjadi lebih efektif selain dari pada itu saya juga dapat mengamalkan isi dari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari saya. (wawancara dengan Denata X mia 1)

Selain dari wawancara diatas, hal ini juga senada dengan observasi peneliti dikelas X mia 1, pada hari senin 19 maret 2018 jam ke 3-4. Pada pembelajaran Akidah Akhlak. Berikut ini adalah paparan dari hasil observasi dikelas X mia 1:

Pada jam ke dua yaitu jam 3-4, guru masuk kelas X mia 1 dengan mengucapkan salam, membaca do'a belajar, dan membuka pelajaran dengan membagikan hasil pekerjaan siswa untuk dikoreksi oleh sesama temanya setelah mengoreksi hasil belajar, kemudian masuk pada kegiatan inti pembelajaran, guru pada awalnya menyuruh siswa untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari, yaitu materi adab bertamu dalam Islam setelah siswa membaca materi pelajaran yang akan dipelajari, kemudian guru menanyakan kembali materi yang dipelajari kepada siswa yaitu menanyakan tata cara bertamu yang benar sesuai syariat Islam dan kemudian menjelaskan materi pelajaran tersebut. Dalam menjelaskan materi kepada siswa, guru Akidah Akhlak ini memberikan contoh nyata terkait materi yang diajarkan, yaitu guru bercerita tentang pengalaman seorang sahabatnya yang sedang bertamu untuk silaturahmi ke rumah tetangga dan cara tuan rumah dalam menerima tamu yang sesuai dengan syariat Islam.

Selanjutnya guru Akidah Akhlak menyuruh siswa untuk mendramatisasikan materi tersebut didepan kelas melalui metode *role playing* secara berkelompok. Dalam melaksanakan metode ini agar dapat berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya. Hal tersebut pun dilakukan oleh guru Akidah Akhlak kelas X

dengan cara yaitu: guru menenrangkan kepada siswa terlebih dahulu cara penggunaan metode *role playing* (bermain peran), kemudian guru memilih tema materi yaitu materi adab bertamu dalam Islam lalu guru menyuruh siswa untuk membentuk menjadi empat kelompok. kelompok pertama dan kedua berperan sebagai tuan rumah yang nantinya akan menerima tamu dan kelompok kedua dan ketiga berperan sebagai orang yang sedang bertamu dengan tata cara yang berbeda dan tampil didepan kelas secara bergantian, lalu guru membagikan naskah sekenario sesuai dengan tokoh yang siswa perankan untuk dihafalkan terlebih dahulu sebelum tampil didepan kelas. Siswa yang belum tampil bermain peran didepan kelas memiliki tugas untuk mengamati, menilai dan memberi saran temanya yang sedang bermain peran. Di akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dan kesimpulan tentang materi yang sedang dipelajari dengan cara bermain peran dan siswa dapat memetik nilai-nilai positif yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari data yang diperoleh di atas, bahwa salah satu ukuran efektivitas *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak yaitu kemampuan guru untuk menerapkan metode *role playing* yang telah guru pilih untuk menghidupkan suasana kelas, membuat siswa aktif dan semakin menyukai pembelajaran Akidah Akhlak. Seperti dalam silabus pembelajaran Akidah Akhlak kelas X, kegiatan pembelajaran yaitu: Pada tahap inti kegiatan pembelajaran di kelas X mia 1, guru menyuruh siswa untuk membaca materi pelajaran terlebih dahulu. Guru menyuruh siswa untuk

membaca materi terlebih dahulu yaitu membaca materi tata cara bertamu, agar siswa lebih memahami materi yang akan diajarkan, setelah siswa membaca, kemudian guru menanyakan materi tersebut, dengan menanyakan materi kepada siswa, agar siswa lebih ingat dengan apa yang akan diajarkan, serta dengan menanyakan kembali materi yang diajarkan juga dapat diketahui seberapa banyak pemahaman yang dimiliki siswa terkait dengan materi belajar.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1, guru mengajarkan materi dengan memberikan contoh *real* atau nyata terkait materi yang akan dipelajari serta dengan melibatkan siswa secara langsung untuk mempraktikkan didepan kelas melalui metode *role playing*. Dengan memberikan contoh nyata, seakan-akan materi yang dipelajari di kelas menjadi lebih bermakna, serta dari mengajarkan materi tersebut guru selalu memberi pertanyaan kepada siswa, guru memberikan pertanyaan agar siswa tidak hanya pasif dalam mendengarkan penjelasan guru, akan tetapi juga siswa menjadi lebih aktif dalam menerima penjelasan guru, dan yang terakhir yaitu guru menghadirkan siswa secara langsung dalam pembelajaran yaitu guru menyuruh siswa untuk bermain peran (*role playing*) didepan kelas sesuai dengan materi yang sedang dipelajari yaitu adab bertamu secara berkelompok.

Agar metode *role playing* dapat berjalan dengan efektif ada langkah-langkah yang harus guru tempuh yaitu yang pertama guru menerangkan terlebih dahulu cara penggunaan metode *role playing* gunanya yaitu agar

siswa faham cara memainkan metode tersebut agar tidak terjadi kesalahan dalam penggunaannya, yang kedua guru menetapkan tema sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu tentang adab bertamu, gunanya agar materi adab bertamu ini dapat terinternalisasikan dengan baik dan siswa menjadi lebih mudah untuk memahami maksud dari materi tersebut, yang ketiga guru menyuruh siswa untuk membagi kelompok menjadi empat kelompok yang mana kelompok satu dan dua mendapat peran yang sama yaitu menjadi tuan rumah yang akan menerima tamu dan kelompok yang ketiga dan empat menjadi orang yang akan bertamu. Meskipun kelompok satu dan dua atau tiga dan empat memiliki pemeranan yang sama tapi dalam memerankannya setiap kelompok ini menggunakan cara yang berbeda, yang ketiga guru memberikan naskah skenario yang telah guru tulis sesuai dengan tokoh yang siswa perankan dan guru menyuruh siswa untuk menghafalkan naskah tersebut terlebih dahulu. Naskah ini berguna agar siswa pandai dalam bermimik ataupun berdialog saat berdrama, Siswa yang belum tampil memiliki tugas untuk mengamati dan menilai temanya yang sedang bermain peran di depan kelas. Hal ini berguna untuk mengetahui letak kesalahan dan kekurangan siswa yang sudah tampil, dan diakhir pembelajaran guru guru memberi evaluasi dan kesimpulan yang dapat diambil dari materi yang sudah dipelajari melalui *role playing* agar siswa dapat memetik nilai-nilai positif dari pembelajaran tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dengan mengajarkan siswa menggunakan *role playing* yaitu: agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain yang ada disekitarnya, siswa dapat belajar cara membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar cara mengambil keputusan dalam kelompok, dan membuat kelas menjadi lebih aktif. Aktivitas

b. Siswa selama Mengikuti Pembelajaran Baik

Aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 merupakan kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas, yang ditunjukkan melalui motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak, dan motivasi siswa selama pembelajaran Akidah Akhlak sudah cukup baik. Sebagaimana yang dapat diuraikan dari hasil wawancara dan observasi di bawah ini. Dari paparan di atas, hal ini senada dengan hasil wawancara, yaitu dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi selaku guru Akidah Akhlak kelas X. Berikut adalah hasil wawancara:

Menurut saya dalam pembelajaran Akidah Akhlak ini, motivasi siswa selama pembelajaran di kelas sudah cukup baik, yang dibuktikan dengan selama pembelajaran siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran artinya suasana kelas juga sudah kondusif yang saya perhatikan selama proses pembelajaran, selain itu siswa aktif suka tanya ketika di akhir pembelajaran, dan yang terakhir siswa lebih mudah paham dengan materi yang diajarkan, artinya dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak ini, apa yang saya ajarkan sudah dimengerti, sehingga mereka juga lebih mudah dalam memahami materi Akidah Akhlak ini (Wawancara, 19 Maret 2018).

Dari hasil wawancara di atas, juga senada dengan yang diungkapkan oleh siswa kelas X mia 1. Berikut hasil wawancaranya:



Menurut saya pembelajaran Akidah Akhlak itu udah efektif, soalnya saya lihat juga dari suasana kelas juga udah kondusif, dan temen-temen itu juga paham gitu sama materi yang diajarkan (Wawancara dengan Siswa kelas X mia 1, bernama Savira Fitri, 19 Maret 2018).

Hal ini juga senada dengan yang di ungkapkan oleh Muhammad Ibrahim siswa kelas X mia 1

Menurut saya pembelajaran Akidah Akhlak menjadi pembelajaran yang paling saya sukai karena selain belajar saya juga dapat bermain jadi tidak membuat saya ngantuk atau malas, dan juga tanpa harus dengan guru menerangkan melalui *role playing* ini saya sudah dapat memahaminya sendiri maksud dari materinya (Wawancara pada tanggal 19 Maret 2018)

Selain dari wawancara di atas, hal ini senada juga dengan observasi peneliti di kelas X mia 1, pada hari senin 19 Februari 2017, jam ke 3-4. Pada pembelajaran Akidah Akhlak. Berikut ini adalah paparan dari hasil observasi di kelas X mia 1. Pada pembelajaran Akidah Akhlak, guru mengajarkan materi adab bertamu dalam Islam dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam pembelajaran tersebut siswa terlihat aktif, yang dibuktikan dengan suasana kelas yang kondusif, dan sebagian juga siswa yang tidak ikut bermain peran pun terlihat aktif mengamati, menilai dan mengkritik temannya yang sedang bermain peran didepan kelas dan siswa juga dapat menyimpulkan makna dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan data di atas, bahwa salah satu ukuran efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 yaitu aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada pembelajaran Akidah Akhlak, guru mengajarkan materi yaitu guru mengajarkan materi Akhlak berpakaian dalam Islam dan adab bertamu dengan menggunakan *role playing*. Siswa terlihat fokus memerankan sosok

tokoh yang telah dipilih oleh guru sesuai dengan tema sesuai dengan skenario yang telah guru tulis, karena ketika guru memilih siswa secara berkelompok untuk bermain peran di depan kelas sebelumnya guru telah memberi contoh dan membuat skenario untuk siswa hafalkan di rumah sebelum nantinya tampil di depan kelas. sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan merasa tertantang agar saat kelompoknya tampil di depan kelas bisa lebih baik dari kelompok yang lain. Siswa menjadi lebih aktif dengan digunakannya metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak, karena siswa ingin mendapat nilai yang bagus dan ingin lebih memahami materi yang dipelajari, oleh karena itu banyak siswa yang antusias dalam bermain peran maupun siswa yang menilai dan mengamati temannya yang sedang tampil. selain itu guru juga memberi penjelasan tentang materi pelajaran disela-sela siswa sedang bermain peran agar siswa mengerti maksud dari materi yang sedang di perankan.

c. Hasil belajar yang baik

Sudah sewajarnya apabila selesai pembelajaran maka guru akan melihat sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan belajarnya yaitu melalui evaluasi atau penilaian. Hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1, dengan menggunakan metode *role playing* merupakan penilaian terhadap proses belajar siswa selama mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode tersebut, dan dari hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa rata-rata siswa sudah memperoleh nilai yang bagus. Sebagaimana yang dapat diuraikan dari hasil

wawancara dan observasi di bawah ini. Dari paparan di atas, hal ini senada dengan hasil wawancara, yaitu dengan Bapak Azizi selaku guru Akidah Akhlak kelas X. Berikut adalah hasil wawancara:

Hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode *role playing* ini, saya lihat sudah cukup bagus. Saya katakan cukup baik, karena dalam satu kelas ini rata-rata siswa sudah memperoleh nilai yang baik, dan mungkin ada satu atau dua orang siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata. Dalam mengajarkan materi Akidah Akhlak dengan menggunakan metode *role playing*, sangat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga dengan mudah memahami materi tersebut, siswa sudah memperoleh nilai yang cukup baik (Wawancara, 19 Maret 2018).

Selain dari wawancara di atas, hal ini senada juga dengan observasi peneliti di kelas X mia 1, pada hari selasa 19 maret 2018.

Pada pembelajaran Akidah Akhlak. Berikut ini adalah paparan dari hasil observasi di kelas X mia 1. Pada pertemuan ini, setelah guru mengajarkan materi adab bertamu dalam Islam, kemudian di akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi, yaitu guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal essay, dan kemudian setelah mengerjakan soal essay tersebut, guru menyuruh siswa untuk saling mengoreksi hasil pekerjaan siswa dengan teman sebangkunya, dan setelah mengoreksi hasil pekerjaan siswa, masing-masing siswa membacakan nilai kepada guru untuk dimasukkan ke dalam daftar nilai siswa, dan dari nilai yang dibacakan oleh siswa tersebut, siswa kelas X mia 1 sudah memperoleh nilai yang cukup baik, dan selanjutnya guru menutup pelajaran dengan salam dan do'a. Di bawah ini adalah hasil ulangan harian siswa kelas X mia 1 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yaitu:

**Tabel 5.1**

Daftar Nilai Siswa kelas X mia 1 SMA Muhammadiyah 5

Yogyakarta

No	Nama	L/P	Nilai Tugas	Nilai Ulangan
1	Akbar Jibran Hasan Kudeh	L	78	92
2	Alvia Zahra Kirana Dewi	P	70	75
3	Alsenio Rahma Veda	P	85	90
4	Alvenda Yosep Pernando	L	70	100
5	Andrea Rian Anggraeni	L	75	100
6	Anissa Rohmayati Rambe	P	83	90
7	Azzahra Fitria	P	70	85
8	Bella Anggreani	P	68	90
9	Denata	L	85	90
10	Erlina Widianingrum	P	76	80
11	Eva Putri Kusndari	P	90	92
12	Hafidz Arief Norifun Saputra	L	70	90
13	Haryono Aji Bawono	L	73	90
14	Hasan Abddurahman	L	80	80
15	Hayuning Dhaenasari	P	75	80
16	Inayah Wulandari	P	65	90

17	Iqtiar Rama Maulana Hermawan	P	78	90
18	Isti Herningtyas Daru Nugroho	P	70	83
19	Khofifah Sitasari	P	80	85
20	Muhammad Husain Rahmadahan	L	75	95
21	Muhammad Ibrahim	L	80	83
22	Muhammad Tirtus Fernanda Beger	L	65	75
23	Putri Handayani	P	70	100
24	Qurota Ayunisa	P	73	90
25	Raden Almas Maulana	L	80	100
26	Rivan Alamsyah Sumaeran	L	79	90
27	R. Nur Adila Adriyana	P	80	83
28	Satria Wikrama	L	85	89
29	Selly Oktariana	P	83	84
30	Vina Risantari	P	80	90

Tabel di atas merupakan nilai ulangan harian siswa kelas X mia 1, dan dari ulangan harian siswa tersebut menunjukkan bahwa rata-rata siswa sudah memiliki nilai yang bagus, yaitu tergambar dari nilai ulangan harian siswa yang menunjukkan rata-rata siswa sudah memiliki nilai yang bagus.

Berdasarkan data di atas, bahwa salah satu ukuran efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X yaitu hasil belajar siswa baik, yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, di akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi berupa memberikan tugas dengan mengerjakan soal essay. Guru memberikan evaluasi setiap akhir pembelajaran, agar guru dapat mengetahui kemampuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, dan guru juga ingin mengetahui seberapa jauh kemampuannya dalam mengajarkan materi kepada siswa, dan dari evaluasi yang diberikan merupakan pertanyaan tertulis setelah siswa belajar materi yang diajarkan, dan siswa kelas X mia 1 juga sudah memperoleh nilai yang cukup baik. Siswa memperoleh nilai yang cukup baik, dikarenakan guru memahamkan materi pembelajaran Akidah Akhlak lebih banyak memberikan contoh, dan di dalam contoh yang diberikan saat mengajarkan materi, guru juga mengajak secara langsung agar siswa aktif melalui metode *role playing*.

Karena menurut guru Akidah Akhlak itu sendiri, sangat membantu siswa untuk dapat memahami materi dengan mudah, dibandingkan dengan hanya sekedar menjelaskan materi kepada siswa, dan juga lebih mudah dalam mengingat materi yang dijelaskan, karena siswa juga mengetahui bahwa materi yang diajarkan sangatlah penting, sehingga siswa juga tertarik untuk menggunakan metode *role playing* sesuai dengan materi yang diajarkan, yaitu sebagaimana siswa terlihat fokus pada pembelajaran Akidah Akhlak, sehingga dengan siswa lebih mudah dalam memahami

materi pelajaran, dan berdampak pada hasil belajar siswa, yang dilihat dari ulangan harian siswa, siswa sudah memperoleh nilai yang cukup baik. Berdasarkan uraian dari ketiga indikator efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak di atas, dapat dianalisis yaitu:

Pada kegiatan inti pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X mia 1, guru Akidah Akhlak menyuruh siswa untuk terlebih dahulu membaca materi yang akan diajarkan kepada siswa, sebelum guru menjelaskan materi tersebut. Guru menyuruh siswa untuk membaca terlebih dahulu materi pelajaran agar siswa dapat mengetahui dan memahami materi yang akan dipelajari, karena apabila guru langsung menjelaskan materi kepada siswa tanpa menyuruh siswa untuk membaca dan memahami materi terlebih dahulu, siswa tidak akan mengetahui dan memahami materi yang akan dipelajari, kemudian setelah menjelaskan materi guru menanyakan kembali materi yang telah dibaca, dengan menanyakan kembali materi yang telah dibaca oleh siswa, agar siswa lebih paham dengan materi yang akan dipelajari, setelah itu guru memberi contoh terkait dengan materi, selanjutnya guru menyuruh siswa untuk bermain peran materi Akidah Akhlak dengan tema adab bertamu dalam Islam, guru membagi siswa menjadi empat kelompok.

kelompok satu dan dua berperan sebagai tuan rumah atau yang akan menerima tamu dan kelompok yang ke tiga dan empat berperan sebagai orang yang bertamu, kemudian guru memberikan naskah skenario kepada siswa yang telah ditunjuk untuk bermain peran agar menghafalkan terlebih

dahulu naskah skenario sesuai dengan tokoh yang akan diperankan gunanya agar saat siswa tampil siswa dapat dengan lancar berbicara tanpa melihat naskah lagi, adapun siswa yang belum tampil bermain peran memiliki tugas untuk menilai, mengamati dan memberi saran kepada siswa yang sedang bermain peran didepan kelas, hal ini berguna agar siswa yang sudah tampil bermain peran mengetahui letak kekurangannya, kesalahannya ataupun kelebihanya.

Diakhir pembelajaran guru menutup dengan memberi kesimpulan materi yang telah ditampilkan didepan kelas melalui metode *role playing* agar siswa mengetahui makna, dan nilai-nilai yang dapat mereka petik. akan tetapi juga materi yang dipelajari jadi lebih bermakna, serta siswa akan lebih mudah untuk mengingat materi yang dipelajari dibandingkan dengan guru lebih banyak hanya menjelaskan materi kepada siswa. Dengan melibatkan siswa untuk berperan secara langsung ini menjadikan siswa tidak bosan dalam mengikuti pelajaran dikelas, karena guru menghadirkan siswa ikut serta secara langsung sesuai kondisi nyata terkait materi yang diajarkan dan guru Akidah Akhlak, dari bermain peran secara langsung juga akan lebih mudah untuk siswa menerapkan materi yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian siswa juga terlihat memiliki rasa antusias yang sangat tinggi ketika guru menyuruh mereka untuk berdrama di depan kelas, menurut mereka belajar sambil bermain peran itu menyenangkan, tidak mudah bosan. Hal ini pun akan membantu siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah mengajarkan materi kepada



siswa dengan menggunakan metode *role playing*, guru memberikan evaluasi kepada siswa di akhir pelajaran.

Evaluasi tersebut untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Akidah Akhlak melalui metode *role playing*, dan dari evaluasi tersebut sudah banyak siswa yang memperoleh nilai yang bagus. Karena dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* siswa sudah lebih paham dengan materi yang diajarkan. Sehingga berdampak juga pada aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, yang terlihat dari motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang materi pelajaran melalui metode *role playing* sudah cukup baik, artinya siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, siswa juga terlihat lebih antusias, dan juga lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, karena dari proses pembelajaran dengan metode *role playing* yaitu sebagai metode pendukung yang dapat memperkuat pemahaman siswa, sehingga pemahaman siswa akan materi Akidah Akhlak menjadi lebih baik. Dari proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 melalui metode *role playing* sudah efektif, yang ditunjukkan dengan indikator:

Kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playin* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1, aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran sudah baik, dan hasil belajar siswa pun sudah baik.

Efektivitasnya yaitu dengan kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing* dengan baik pada pembelajaran Akidah Akhlak, juga berdampak pada siswa pun sudah terlihat aktif dikelas, dan siswa juga menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang dijelaskan tersebut, karena guru sudah berupaya memahamkan materi kepada siswa, yaitu salah satunya dengan menggunakan metode *role playing* sehingga dari motivasi siswa di kelas yang sudah baik, akan berdampak pada hasil belajar siswa, yang dapat dilihat pada ulangan harian siswa, dan banyak siswa yang sudah memperoleh nilai yang baik.

### 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

Menurut peneliti faktor pendukung adalah hal-hal yang dapat menunjang, meningkatkan, dan membuat sukses suatu kegiatan. Sedangkan faktor penghambat adalah rintangan yang membuat suatu kegiatan menjadi terhambat. Apabila pihak sekolah menyadari akan kedua hal itu, maka bisa meningkatkan kualitas ataupun efektivitas suatu kegiatan pembelajaran.

Begitu juga dengan apa yang terjadi di tempat penelitian yaitu SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Saat penelitian berlangsung ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru yang menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak sadar dan mengetahui akan faktor pendukung dan penghambat pada kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak tersebut. Berikut hasil penelitian mengenai faktor pendukung dan faktor penghambat:

a. Faktor pendukung metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

1) Kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing*

Sesuai dengan hasil wawancara dari guru Akidah Akhlak kelas X yang menerapkan metode *role playing* ada syarat yang harus dicapai untuk bisa menggunakan metode *role playing*. Syaratnya adalah guru mampu menerapkan metode *role playing* dengan semaksimal mungkin yang menjadikan kelas lebih aktif, siswa menjadi tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran, hasil nilai yang di dapat siswa pun memuaskan.

Apabila gurunya sudah menggunakan metode *role playing* sebelumnya, *Insyallah* ketika kita sudah pernah menggunakan metode ini pada mata pelajaran lainya akan lebih mudah ketika guru menerapkan kembali di pembelajaran selanjutnya. Contohnya pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 sekarang karena sebelumnya saya sudah pernah menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran fiqih dan itu berhasil. Maka yang sekrang pun sama berhasil juga (hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas X Bapak Moh. Sofwan Azizi)

2) Sarana dan prasarana

Menurut hasil wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas X sarana dan prasarana di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta ini sudah memadai dan dapat menunjang keberhasilan penerapan metode *role*

*palying* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X. Diantara sarana dan prasarana tersebut adalah:

(a) Buku paket siswa

Diantara faktor pendukungnya adalah siswa mempunyai buku pegangan dari sekolah yaitu buku paket Akidah Akhlak. Yang mereka gunakan sebagai acuan belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah. (hasil wawancara dengan Bapak Mo. Sofwan Azizi pada tanggal 19 Maret 2018).

Sesuai dengan hasil wawancara peneliti terhadap guru Akidah Akhlak kelas X adalah masing-masing siswa mempunyai buku paket sendiri-sendiri. Sangat memudahkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung

(b) Alat peraga guru

Menurut hasil penelitian selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung guru membawa alat peraga sesuai dengan tema pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan. Contohnya pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan materi adab bertamu dalam Islam metodenya menggunakan *role playing* maka alat peraga yang dibawa guru adalah gelas plastik dan piring plastik alat tersebut digunakan siswa untuk memerankan bagaimana cara menjamu orang yang sedang bertamu dengan benar. Menurut peneliti dengan adanya alat peraga ini bisa menjadi lebih menarik perhatian siswa selama kegiatan berlangsung sehingga siswa bisa fokus (hasil observasi dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi 2018).

3) Menyenangkan

Tapi lebih yang menjadi faktor pendukungnya adalah ini, karena metode *role playing* itu menyenangkan. Jadi ketika menyampaikan pembelajaran ke anak bagaimana kita para pengampu itu berusaha sebaik mungkin untuk memilih metode dengan apa yang kita sampaikan mudah diterima oleh anak, kemudian menyenangkan bagi siswa. Maka ketika semua itu terpenuhi ketika mereka ya akan aktif di kelas dan nilai ulangnya pun bagus (hasil wawancara dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi selaku guru Akidah Ahlak pada tanggal 19 Maret 2018).

Seperti hasil wawancara dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi motto dari *role playing* adalah menyenangkan. Metode *role playing* sengaja didesain menyenangkan saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, hasil observasi menunjukkan siswa sangat gembira terutama saat sesi disuruh untuk tampil bermain peran di depan kelas.

b. Faktor penghambat metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

1) Banyak memakan waktu

Hambatan dalam penerapan metode *role paying* pada pembelajaran Akidah Akhlak adalah banyaknya memakan waktu sedangkan waktu jam pelajaranya sedikit

Metode *role playing* ini hambatannya yang paling utama berada di waktu sebab dalam penerapannya banyak menggunakan waktu dari mulai persiapan hingga pelaksanaan akan tetapi jam pelajaranya sedikit. Jam mata pelajaranya dalam satu minggu itu cuma ada dua kali pertemuan dan setiap pertemuannya itu 45 menit. Jadi setiap pertemuannya hanya bisa menampilkan satu kelompok siswa untuk bermain peran dan

kelompok berikutnya tampil pada pertemuan yang akan datang (hasil wawancara dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi selaku guru Akidah Ahlak pada tanggal 19 Maret 2018).

## 2) Media pembelajaran yang kurang memadai

Media pembelajaran termasuk ke dalam komponen yang penting ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung sebagai penunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Menurut hasil wawancara dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi bahwa ada beberapa media pembelajaran yang kurang memadai. Akan tetapi masih tahap yang ringan, tetapi sudah mengurangi tingkat kenyamanan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## 3) Ruang kelas yang sempit

Ruang kelas yang sempit juga menjadi faktor penghambat penerapan metode *role playing* karena siswa menjadi tidak leluasa dalam bermain peran dikelas.

Ruang kelas juga sebagai faktor penghambat bagi siswa dalam bermain peran karena siswa menjadi tidak leluasa dalam berakting. Seharusnya *role playing* ini di gunakan dalam ruangan yang lebih luas lagi seperti aula ataupun lainnya yang memaksimalkan siswa dalam berakting, namun karena keterbatasan tempat jadi tetap dilaksanakan dikelas (hasil wawancara dengan Bapak Moh. Sofwan Azizi selaku guru Akidah Ahlak pada tanggal 19 Maret 2018).

Hal ini senada juga diungkapkan oleh siswa kelas X mia 1 yang bernama Rivian Alfianyah

Saya suka dengan kegiatan pembelajaran ini karna bisa belajar sambil bermain tetapi yang membuat saya kurang nyaman adalah kondisi kelas yang sempit jaadi kalau untuk bermain peran itu menjadi tidak leluasa dalam berakting, karena permainan ini kan

membutuhkan ruangan yang cukup luas sedangkan kelas saya sempit menurut saya ini menjadi kurang maksimal hasilnya (Hasil wawancara pada tanggal 19 Maret 2018).