

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS X MIA 1
DI SMA MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA**



NASKAH PUBLIKASI

Oleh:

Gilang Permata Sari

NPM: 20140720150 Email: gilangpermatasari6@gmail.com

PROGRAM STUDI AGAMA ISLAM (TARBIYAH)
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2018

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS X MIA 1
DI SMA MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program pendidikan Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh:

Gilang Permata Sari

NPM: 20140720150

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI AGAMA ISLAM (TARBIYAH)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

PENGESAHAN

Naskah publikasi berjudul:

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS X MIA 1 DI SMA MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan disusun oleh:

Nama : Gilang Permata Sari

NPM : 20140720150

Telah dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing dan dinyatakan memenuhi syarat untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, 4 Juni 2018

Dosen Pembimbing,



Naufal Ahmad Rijalul Alam, M.A
NIK. 19870122201404 113 044

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS X MIA 1
DI SMA MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA

Oleh:

Gilang Permata Sari

NPM: 20140720150. Email: gilangpermatasari6@gmail.com

Dosen Pembimbing:

Naufal Ahmad Rijalul Alam, M.A

Alamat: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Kampus Terpadu UMY, Jl. Lingkar
Selatan, Kasihan, Bantul, Yogyakarta 55183, Telepon (0274) 387656,
Website://www.umy.ac.id

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 playng* 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 playng* 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

Abstract

This study aims: (1) to know the application of role playing method in learning *Akidah Akhlak* (faith and morality) class X mia 1 in SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, (2) to know effectiveness of role playing method in learning *Akidah Akhlak* in SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta and (3) to know the supporting and inhibiting factors of role playing method in SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

This research type is descriptive research with qualitatve approach or method. Technique of collecting data of this research are (1) observation, (2) interview, and (3) documentation. While the data analysis techniques using data reduction, data persentation and draw conclusions or verification.

The result of the research indicates that: (1) the application of role playing method on the learning of *Akidah Akhlak* class X mia 1 in SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta has been acknowledged by the teacher of *Akidah Akhlak* which is vwry good because it seen from the students that become more active, enthusiastic, not make students bored, and students become prefer to learn *Akidah Akhlak*. (2) the standard which is used as the effectiveness of the role playing method on the learning of *Akidah Akhlak* learning obtained by students is also good. (3) the supporting factor of this role playing method is enjoyable, the teacher can apply role playing method on learning well, adequate facilities and infrastructures. The inhibiting factor is that it takes an extensive amount of time, need a large classrom and the presence of damaged facilities and infrastructures.

Keywords: effectiveness, role playing method, *Akidah Akhlak*

PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka merubah tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses yang bersifat menyeluruh, kompleks dan berkesinambungan. Banyak faktor yang dapat mendukung proses pembelajaran agar dapat terselenggara dengan efektif. Guru berperan sebagai pengelola pada proses belajar-mengajar, berperan sebagai fasilitator yang berusaha untuk menciptakan kondisi belajar-mengajar yang efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut, guru dituntut mampu mengelola pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga ia mau belajar, karena peserta didiklah subjek utama dalam belajar (Saefuddin dan Berdiati, 2014: 8).

Dari ungkapan di atas menyatakan bahwa dalam proses belajar-mengajar guru dituntut agar dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik sehingga akan tercipta sebuah pembelajaran yang efektif, yaitu salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran tidak bersifat monoton. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai pola atau cara yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pembelajaran (Ngalimun 2014: 14). Selain daripada itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sebagai daya sumber terkait dengan yang lainnya agar dapat terjadi proses pembelajaran pada diri siswa (Surobroto,1986: 3). Masalah metode dalam pendidikan merupakan suatu masalah yang perlu diperhatikan karena dengan memilih metode yang tepat itu akan menentukan keberhasilan siswa pada proses pembelajaran. Sebaliknya apabila guru memilih metode yang tidak tepat maka akan menyebabkan pembelajaran yang tidak efektif. (hasil wawancara dengan Bapak M. Sofwan Azizi selaku guru Akidah Akhlak kelas X pada tanggal 19 maret 2018). Harus diketahui bahwasanya pada proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif apabila komponen yang ada dalam pendidikan itu saling mendukung.

Hal-hal yang lainnya yang dapat mendukung seperti tujuan pembelajaran, motivasi, minat belajar, lingkungan, guru dan sarana prasarana. Agar dapat tercapai dengan maksimal maka komponen yang sudah ada harus dapat dioprasionalkan dengan sebaik mungkin sehingga akan terlihat saling bekerjasama antar sesama komponen. Dalam hal tersebut seorang guru memiliki peran yang penting pada proses belajar mengajar. Karena ditangan guru tempat keberhasilan proses pembelajaran. Karena komponen yang ada pada guru tidak dapat direkayasa ataupun dimanipulasi oleh komponen yang lainnya., begitu pula dengan sebaliknya seorang guru dapat merekayasa atau memanipulasi komponen yang lainnya menjadi lebih bervariasi. Tujuan dari rekayasa pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu untuk membentuk lingkungan peserfta didik agar sesuai dengan lingkungan yang diharapkan dari proses belajar yang dilakukan siswa. Yang akhirnya siswa dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang mereka harapkan atau dapat dikatakan efektif.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, ada metode yang bisa digunakan oleh guru Akidah Akhlak untuk mendramakan materi pelajaran, yakni dengan menggunakan metode *role playing*. Metode ini merupakan metode yang tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada bagian-bagian materi tertentu yaitu seperti adab bertamu dalam Islam yang berkaitan dengan kesopanan dalam bertamu atauoun dalam menerima tamu, prilaku tercela dan terpuji yang berkaitan dengan prilaku jujur dan atidak jujur. Karena tidak semua materi Akidah Akhlak dapat di dramatisasikan menggunakan metode *role playing*. Ketika metode *role playing* dapat diterapkan sesuai dengan tahap-tahapnya yakni perencanaan, pelaksanaan, dan juga evaluasi dan juga dibantu dengan faktor pendukung seperti waktu, guru, sarana prasarana dan jumlah siswa. Selain faktor pendukung ada juga faktor penghambatnya seperti kondisi siswa yang kurang baik, peralatan yang kurang memadai dan suasana kelas yang kurang kondusif.

Dengan hal ini, apabila guru Akidah Akhlak menggunakan *role playing* untuk menyampaikan materi, sudah pasti guru akan menyuruh siswa untuk mendramatisasikan isi dari materi yang sedang dipelajari, dengan dibantu

penjelasan dan uraian lisan serta eksperimen yang sebelumnya telah direncanakan dengan sebaik mungkin yakni mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung, penghambat dan juga tingkat keberhasilan. Maka tidak terjadi kesalahan atau kekeliruan dari siswa dalam memerangkanya, sebab siswa ikut terlibat secara langsung untuk mendramakan isi dari materi dan juga siswa akan lebih cepat untuk memahami isi dari materi tersebut yang sudah dijelaskan sebelumnya oleh guru Akidah Akhlak. Hal ini senada dengan apa yang telah dikemukakan oleh Siberman (2012:22) yang menyatakan “yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Dan yang saya kerjakan, saya pahami”. Hal ini mengindikasikan bahwasanya apa yang saya dengar, saya lupa. Lalu yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat, dan dipertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai fahami. Dan dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Dan yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Dilihat dari betapa pentingnya mempelajari Akidah Akhlak SMA, Ibrahim (2009: 3) mengemukakan bahwa mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA memiliki tujuan untuk membekali siswa supaya bisa memahami dan mengetahui isi pokok hukum dalam Islam yang mengatur ketentuan cara berhubungan vertikal antara manusia dengan khalik-Nya mencakup segi akidah, meliputi iman kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rosul-rosul-Nya, hari akhir, dan qadar qadarNya dan hubungan manusia dengan Manusia Materi yang dipelajari meliputi akhlak dalam pergaulan hidup sesama manusia, membiasakan akhlak yang baik terhadap diri sendiri dan orang lain serta menjadi akhlak yang buruk.

Ditinjau dari pentingnya metode, apabila guru Akidah Akhlak salah untuk memilih metode, maka kemungkinan besar bisa terjadi proses pembelajaran yang monoton, jemu, dan membosankan bagi peserta didik, sehingga berakibat pada ketidak fokusan siswa untuk memperhatikan isi materi yang diterangkan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta tanggal 19 Maret 2018 yang disertai hasil wawancara dengan Bapak M. Sofwan Azizi selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak, maka peneliti mengusulkan

untuk melaksanakan penelitian yang terkait efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak di SMA tersebut. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan menjadikan judul dalam skripsi, yaitu Efektivitas Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas X Mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif adalah pengambilan suatu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data tersebut berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi dan dokumen lainnya (Khilmiyah 2016: 38). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berpikir induktif (Khilmiyah, 2016: 2). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif berarti peneliti langsung terjun ke lapangan dan langsung berinteraksi dengan informan untuk mendapatkan data. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif adalah dari judulnya cocok menggunakan pendekatan ini untuk mempermudah mendapatkan data, dapat menjalin hubungan baik dengan informan sehingga mempermudah memperoleh data.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan pada analisis hanya sampai pada taraf deskripsi yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan (Djamarah, 2005:5).

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara guru menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X mia 1 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 yang dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran

dengan menggunakan metode *role playing*, keaktifan siswa dalam mendramatisasikan materi dengan *role playing*, kerja sama yang baik dalam kelompok dan hasil belajar yang diperoleh siswa baik setelah di terapkanya metode *role playing*.

2. Lokasi dan subyek penelitian

Lokasi penelitian sebagai objek yang mendapatkan perhatian dalam memilih dan sesuai dengan permasalahan yang diambil. Lokasi penelitian merupakan tempat pokok permasalahan dalam penelitian. Hal ini karena penelitian kualitatif dimulai dari suatu yang kosong, baik masalah-masalah yang bersumber dari penalaran atau keputusan ilmiah (Moleong, 2008:62).

Subyek penelitian menurut Amirin (1986) merupakan seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan, sedangkan Arikunto (1989) memberi batasan subyek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Dari batasan di atas, dapat difahami bahwa yang dimaksud dengan subyek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data penelitian. Dan dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah yaitu:

- a. Guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di SMA Muammadiyah 5 Yogyakarta yang berjumlah satu (1) orang.
- b. Peserta didik kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang mengikuti mata pelajaran Akidah Ahklak dengan menggunakan metode *role playing* yang berjumlah enam (6) orang.

3. Metode dan pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. Observasi

Menurut Yuwono (1994) sebagaimana dikutip Sugiyono (2010: 203) observasi adalah „suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan“.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewer*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan (Khilmiyah, 2016: 261). Wawancara juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan pada responden (Subagyo, 1991:39). Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual (Sukmadinata, 2012: 216).

Dari tiga pendapat di atas dapat disimpulkan dan dianalisis bahwa wawancara merupakan tehnik pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada responden, guna untuk memperoleh informasi yang terkait dengan masalah penelitian maka yang perlu disiapkan yaitu pertanyaan-pertanyaan yang disusun dengan rapih dan terbuka. Pertanyaan yang disiapkan mengenai penerapan dan efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas x di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Menurut (Arikunto dan Jabar, 2007:90) bahwa data yang didapat dari dokumentasi dapat digali, dicacah dan dikumpulkan dengan menggunakan daftar centang atau pedoma dokumentasi. Akan tetapi akan lebih sempurna bila menggunakan alat perekam seperti kamera. Cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-

buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 2010: 181).

Dokumentasi suatu cara untuk mendapatkan catatan-catata penting dari penelitian serta lebih teliti, sehingga didapatkan data yang lebih akurat dan terpercaya bukan hanya sekedar pemikiran (Khilmiyah, 2016:280). Selain pengertian di atas, terdapat juga pengertian tentang dokumen yaitu: “suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik”(Sukmadinata, 2012: 221). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dokumentasi ialah bukti-bukti yang berupa dokumen tertulis, berupa buku, arsiparsip, foto, dan lain-lain yang terdokumentasi dalam suatu arsip yang berupa bukti masalah penelitian

4. Teknik analisis data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis analisis kualitatif. Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2016: 335). Data kualitatif yang didapat bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis (Sugiyono, 2016: 335). Pada pembahasan analisis data dapat dijadikan acuan peneliti untuk mempermudah dalam proses penelitian mulai dari awal observasi sampai dengan menarik kesimpulan. Berikut adalah langkah yang peneliti tempuh dalam teknik analisa data:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Semakin lama peneliti di lapangan, maka semakin banyak data yang diperoleh, begitupula sebaliknya. Maka dari itu data-data yang

diperoleh harus direduksi atau dipotong atau dikurangi, maksudnya memilah data yang penting dan membuang data yang tidak penting. Data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya apabila data yang sudah didapat masih kurang.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data melewati proses reduksi, tahap selanjutnya data di *display* atau dipertontonkan. Data kualitatif bisa di *display* melalui uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan segala bentuk yang bisa membantu memudahkan peneliti, dan bisa merencanakan kerja selanjutnya dengan melihat data yang telah di *display* (Arikunto dan Jabar 2004: 126).

c. *Conclusion Drawing/verification*

Tahap data yang sudah melewati *reduction* dan *display* yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau belum jelas, masih mengambang sehingga setelah diteliti menjadi jelas (Sugiyono, 2016: 345).

PEMBAHASAN

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.

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.

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.

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 dari cara guru membuka pembelajaran, pelaksanaan, evaluasi, dan menutup pembelajaran.

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. 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 temanya 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.

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

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*
- 2) Sarana dan prasarana

Diantara sarana dan prasarana tersebut adalah:

- (a) Buku paket siswa
- (b) Alat peraga guru

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

- 1) Banyak memakan waktu
- 2) Media pembelajaran yang kurang memadai
- 3) Ruang kelas yang sempit.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta telah 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.

Dari hasil penelitian dapat peneliti ketahui tolak ukur efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas X mia 1 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran
Terlihat disini sudah cukup baik dari awal guru membuka pembelajaran, perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasinya.

2. Siswa dalam mengikuti pembelajaran baik

Dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ini sudah dapat dikatakan baik karena siswa terlihat lebih antusias, fokus dalam mengikuti kegiatan yang dipintahkan oleh guru, dan menjadi lebih aktif dari yang sebelumnya. Tidak ada lagi siswa yang malas-malasan, mengantuk, ataupun bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Hasil belajar baik

Selain dari kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing*, siswa terlihat baik dalam kegiatan pembelajaran dan hasil nilai yang diperoleh siswa pun baik

Faktor pendukung dari kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* ini yaitu metode yang digunakan menyenangkan, sarana dan prasarana yang memadai, dan kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing*. Selain ada faktor pendukung disini ada juga faktor penghambatnya yaitu banyak memakan waktu, ukuran kelas yang kurang luas, adanya sarana dan prasarana yang rusak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto dan Jabar, 2004, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ibrahim, Tatang. 2009. *Akidah Akhlak SMA Kelas X Semester 1 dan 2*(Bandung: CV Armico
- Khilmiah, Akif. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Samudra Biru
- Moelong, 2008, *Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*, (yogyakarta: Aswaja Pressindo,2012)
- Purwadarminta. 1983. *Pendidikan dan Peradaban Islam*. Jakarta: Puastaka Al-Husna
- Surobroto, 1986. *Metode Pengajaran di sekolah*, (Yogyakarta: Amarta Buku)
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Al-Fabeta
- Saefuddin, Asis.,dan Ika Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yuwono, Trisno. 1994. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis*. Surabaya: Arkola
- Zahroh, Aminatul. 2016. *Total Quality Management*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media