



**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

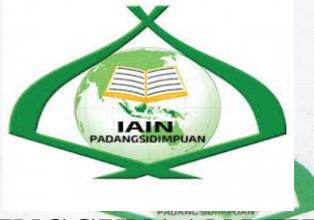
Oleh

**DEWI KHAIRANI SIHOMBING
NIM. 13 310 0212**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2017



**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA
DI MADRASAH ALYIAH NEGERI
PADANGSIDIMPUAN NEGERI 1
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
untuk Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam*

Oleh
Oleh

**DEWI KHAIRANI SIHOMBING
DEWI KHAIRANI SIHOMBING
NIM.13 310 0212**

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Drs. H. Samsuddin, M.Ag
NIP:19640203 199403 1 001

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP:19720920 200003 2002

Drs. H. Samsuddin, M.Ag
NIP:19640203 199403 1 001

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP:19720920 200003 2002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2017



Hal :Skripsi
a.n DEWI KHAIRANI SIHOMBING

Lampiran : 7(Tujuh) Exampilar

Padangsidimpuan, 11 Oktober 2017
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidimpuan
Di-
Padangsidimpuan

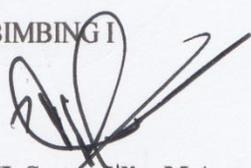
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi DEWI KHAIRANI SIHOMBING yang berjudul: **"EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

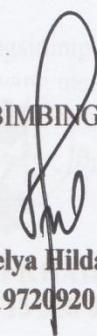
Untuk itu dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I


Drs. H. Samsuddin, M.Ag
NIP. 19640203 199403 1 001

PEMBIMBING II


Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

NAMA : DEWI KHAIRANI SIHOMBING

NIM : 13 310 0212

JUDULSKRIPSI : “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN”

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian-hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 11 Oktober 2017

Saya yang menyatakan,



DEWI KHAIRANI SIHOMBING
NIM. 13 310 0212

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DEWI KHAIRANI SIHOMBING
NIM : 13 310 0212
Jurusan : PAI - 6 (Enam)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PADANGSIDIMPUNAN"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 11 Oktober 2017
Yang menyatakan



DEWI KHAIRANI SIHOMBING
NIM. 13 310 0212

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

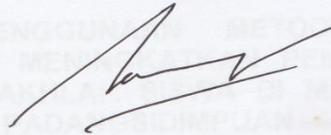
NAMA : DEWI KHAIRANI SIHOMBING
NIM : 13 310 0212
JUDULSKRIPSI : EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
AKIDAH-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN

Ketua



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP: 19720920 200003 2 002

Sekretaris

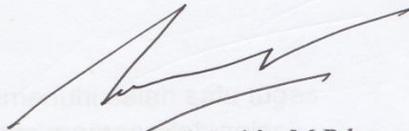


Dra. Rosimah Lubis, M.Pd
NIP. 19610825 199103 2 001

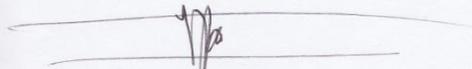
Anggota



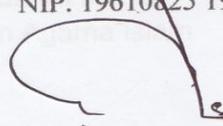
Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP: 19720920 200003 2 002



Dra. Rosimah Lubis, M.Pd
NIP. 19610825 199103 2 001



Drs. H. Dame Siregar, M.A
NIP.19630907 199103 1 001



H. Ali Anas Nasution, M.A
NIP. 19680715 200003 1 002

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Tanggal/Pukul : 02 November 2017/ 08.30WIB s./d 12.00 WIB
Haşil/Nilai : 75, 37 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3, 65
Predikat : Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4.5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN

Nama : DEWI KHAIRANI SIHOMBING
Nim : 13 310 0212
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

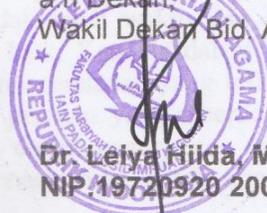
Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Pendidikan Agama Islam

Padangsidimpuan, November 2017

a.n Dekan,
Wakil Dekan Bid. Akademik


Dr. Leiya Hilda, M.Si

NIP.19720920 200003 2 002



ABSTRAK

Nama : Dewi KhairaniSihombing
Nim : 13 310 0212
Fak/Jur : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektifitas PenggunaanMetode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak Siswa Di Madrasah AliyahNegeri 1 Padangsidimpuan

Dalam pembelajaran akidah-akhlak banyak metode yang digunakan guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Misalnya penggunaan metode *role playing*. Metode yang digunakan guru berpengaruh dalam mencapai keberhasilan dalam mentransfer ilmu pengetahuan agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak membuat peserta didik merasa bosan.

Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimanakah efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak? Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan metode *role playing*? Apa saja upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing*? Tujuan penelitian untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa, untuk mengetahui kendala penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di, untuk mengetahui upaya guru mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pada sumber data pokok yaitu siswa dan guru akidah-akhlak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan (1) Wawancara (2) Observasi (3) Dokumentasi dengan teknik pengolahan data dan analisis data dengan (a) Menelaah seluruh data yang tersedia melalui wawancara dan observasi (b) Mengadakan reduksi data, (c) Menyusun dalam sebuah satuan, (d) Memeriksa keabsahan data.

Efektifitas metode *role playing* masih kurang efektif dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa 76, 5 dan masih di bawah KKM dengan nilai 85. Dalam pelaksanaan *role playing* peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran akidah-akhlak, peserta didik terlibat secara langsung ketika *role playing* dilaksanakan, peserta didik semangat untuk mengikutinya tapi tugas kelompok diselesaikan dengan tidak tepat waktu dan penyelesaian tugas secara kelompok berjalan dengan baik. Kendala dalam *role playing*, yaitu menyita banyak waktu, memerlukan persiapan yang teliti dan matang, dan siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dan upaya yang dilakukan guru mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing* adalah setiap pertemuan guru menampilkan 2 kelompok dalam waktu 30 menit.

KATA PENGANTAR

لَرْحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur senantiasa penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Salawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dalam bidang pendidikan Islam. Dalam penyusunan skripsi penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dalam penyusunan kata, kalimat maupun sistematika pembahasannya. Skripsi yang berjudul **“EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAH-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN”**.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dalam penyusunan kata, kalimat maupun sistematika pembahasannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan

pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Samsuddin, M.Ag., sebagai pembimbing I, dan Ibu Dr. Lelya Hilda M.Si., sebagai pembimbing II yang senantiasa tekun dan ikhlas membimbing selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL., Rektor IAIN Padangsidimpuan dan Bapak Drs. H. Irwan Saleh Dalimunthe, M.A., sebagai Wakil Rektor I, Bapak H. Aswadi Lubis, S.E., M.Si., sebagai Wakil Rektor II dan Drs. H. Samsuddin, M.Ag., sebagai Wakil Rektor III.
3. Ibu H. Zulhimma, S.Ag, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
4. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
5. Bapak dan ibu dosen dan seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidimpuan.
6. Kepala Unit Pelayanan Teknis (UPT) Perpustakaan dan seluruh pegawai Perpustakaan IAIN Padangsidimpuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.

7. Bapak Kepala MAN 1 Padangsidempuan Bapak Jannes Sihombing, S.Pd., dan ibu Guru Akidah-Akhlak Masjuniati, S.Pd. I., yang telah membantu peneliti dalam pengumpulan dan pemberian data yang diperlukan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teristimewa kepada Ayahanda (Mastua Sihombing) dan ibunda (Nur Aisyah Tanjung) dan saudara peneliti (Mahdalena Sihombing, Ali Hanafi Sihombing dan Dian Abdillah Sihombing) serta seluruh keluarga yang memberikan bantuan moril dan material yang tiada terhingga kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi.
9. Terimakasih buat semua sahabat seperjuangan yang selalu ikut memotivasi dalam penyusunan skripsi penulis.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan bagi kemajuan pendidikan. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada kita semua.

Padangsidempuan, 11 Oktober 2017

Penulis

Dewi Khairani Sihombing

Nim. 13 310 0212

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL/SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS BERITA ACARA SIDANG MUNAQASHAH	
PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB I :PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah.....	7
C. Batasan Istilah	7
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II :KAJIAN TEORI	
A. Metode <i>Role Playing</i>	13
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	13
2. Metode <i>Role Playing</i>	16
3. Tujuan Dan Fungsi Metode <i>Role Playing</i>	18
4. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	19
5. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	20
6. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	20
7. Daftar Centang <i>Role Playing</i>	22
8. Bentuk-Bentuk <i>Role Playing</i>	23
9. Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	24
10. Rubrik Penilaian Starategi <i>Role Playing</i>	25

11. Faktor-Faktor Yang Perlu Dipertimbangkan Dalam memilih Metode <i>Role Playing</i>	26
B. Efektifitas Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	27
C. Indikator Keberhasilan Metode <i>Role Playing</i>	29
D. Indikator Efektifitas <i>Role Playing</i> Dari Guru untuk Siswa	30
E. Akidah-Akhlak	30
1. Pengertian Akidah-Akhlak	30
2. Tujuan Pembelajaran Akidah-Akhlak	33
3. Sumber-Sumber Akidah-Akhlak.....	34
4. Subjek-Subjek Akidah.....	35
5. Metode Mengajarkan Akidah-Akhlak.....	35
6. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah-Akhlak.....	37

BAB III :METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
B. Jenis Penelitian.....	39
C. Sumber Data.....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Keabsahan Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum.....	45
1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 1 Padangsidempuan.....	45
2. Keadaan Guru MAN 1 Padangsidempuan	45
3. Keadaan Siswa MAN 1 Padangsidempuan.....	49
4. Keadaan Sarana Dan Prasarana MAN 1 Padangsidempuan	50
B. Temuan Khusus.....	52
1. Efektifitas Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak Siswa Di Madrasah AliyahNegeri 1 Padangsidempuan	52
2. Kendala Yang Di Hadapi Guru Dalam Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan	75
3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kendala Dalam Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Di MAN 1 Padangsidempuan.....	79
C. Pembahasan Hasil Penelitian	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	88
B. Saran-Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Keadaan Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan	46
Keadaan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan	50
Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 1 Padangsidempuan.....	50
Nilai Harian Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pendidikan Islam, metode mempunyai kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dianggap lebih signifikan dibanding dengan materi itu sendiri. Oleh karena itu, penerapan metode yang tepat sangat mempengaruhi pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Para pendidik selalu berusaha memilih metode pengajaran yang tepat dan dipandang efektif daripada metode lainnya sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar dapat dipahami peserta didik. Makin tepat metodenya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuannya. Pengetahuan mengenai metode pengajaran ini sangat penting bagi para guru. Metodologi pengajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip pendidikan bagi perkembangan anak didik.¹

Namun kenyataan yang dapat dijumpai di sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar materi pembelajaran diberikan secara klasikal. Guru hanya hanya membacakan dan memperlihatkan gambar yang ada pada

¹B.Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.140-141.

materi, akibatnya siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran, karena siswa merasa bosan.

Penggunaan metode dalam suatu pelajaran bisa lebih dari satu macam, metode yang bervariasi dapat membangkitkan motivasi belajar anak didik. Dalam pemilihan dan penggunaan sebuah metode harus mempertimbangkan aspek efektivitasnya dan relevansinya dengan materi yang disampaikan. Keberhasilan penggunaan suatu metode merupakan keberhasilan proses pembelajaran yang pada akhirnya berfungsi sebagai determinasi kualitas pendidikan.²

Pendidikan Islam dalam pelaksanaannya membutuhkan metode yang tepat untuk menghantarkan kegiatan pendidikan kearah tujuan yang dicita-citakan. Bagaimanapun baik dan sempurnanya suatu kurikulum pendidikan Islam, ia tidak akan berarti apa-apa, manakala tidak memiliki metode yang tepat dalam mentransformasikannya kepada peserta didik.

Sikap kurang hati-hati akan dapat berakibat fatal sehingga kemampuan dasar yang telah dimiliki peserta didik itu tidak akan berkembang secara wajar, atau pada tingkat paling fatal dapat menyalahi hukum-hukum dan arah perkembangannya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah SWT, Tuhan pencipta sekalian alam. Untuk itu sangat dibutuhkan pengetahuan yang utuh mengenai jati diri manusia dalam rangka

²Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta:Ciputat Pers, 2002), hlm. 39.

membawa dan mengarahkannya untuk memahami realitas diri, Tuhan dan alam semesta, sehingga ia dapat menemukan esensi dirinya dalam lingkungan realitas itu.³

Bahwa dalam memilih suatu metode pembelajaran pendidikan sangat menaruh perhatian terhadap perkembangan peserta didik dalam berbagai hal. Dan tidak ada suatu metode tertentu yang bisa diterapkan untuk semua tingkatan usia dan kelompok, karena perbedaan kematangan fisiologis dan psikologis, latar belakang dan kultural serta nilai-nilainya mempengaruhi tingkat kemampuan peserta didik dalam menyerap, memahami dan menghayati materi dan nilai yang disajikan. Oleh karena itu, betapapun baiknya suatu metode pembelajaran tidak serta merta dapat mencapai tujuan yang diterapkan, lebih-lebih lagi bahwa setiap penyajian materi dalam pendidikan Islam dan apapun bidang studinya tetap dituntut para pendidik senantiasa menyampaikan nilai-nilai Islam.⁴

Banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka, maka perlu didramatisasikan atau dipartispasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. Dalam hal ini perlu dipergunakan teknik *role playing* sehingga siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antara

³Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 65-69.

⁴Asmadawati, *Desain Pembelajaran Agama Islam* (Padang: Rios Multicipta, 2013), hlm. 141-

manusia atau dengan *role palying* dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi sosial atau psikologi itu.⁵

Guru menggunakan metode ini agar dapat memahami perasaan orang lain dan memiliki toleransi. Sering terjadinya perselisihan dalam pergaulan hidup antara manusia, dapat disebabkan karena salah paham. Maka dengan *role playing* mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru.

Ia bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi ini mereka harus bisa memecahkan masalahnya. Dalam kelompok tertentu sering terjadi perbedaan pendapat yang satu mempunyai pendapat lain, hal initerjadi karena perbedaan sudut tinjauan dan argumentasi yang berbeda. Dengan mendramatisasikan siswa dalam situasi peranan yang dimainkannya harus bisa berbeda pendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, tetapi bila perlu harus bisa mencari jalan keluar atau kompromi bila terjadi banyak perbedaan pendapat.

Kemudian siswa dengan peranannya tersebut harus bisa mengambil keputusan atau kesimpulan karena dalam kehidupan bersama tidak bisahidup sendiri apalagi bermasyarakat karena Indonesia berasaskan demokrasi dan prinsip gotong royong serta kekeluargaan. Maka hal yang

⁵Roestiyah. N.K, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta, 2008), hlm. 90.

menyangkut kesejahteraan bersama perlu ada musyawarah dan mufakat agar dapat mengambil keputusan bersama, maka siswa dengan bermain peranan harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.⁶

Efektifitas penggunaan metode *role playing* di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan di Madrasah sebagai landasan bagi pengembangan spiritual terhadap kesejahteraan masyarakat mutlak harus ditingkatkan. Yang dijadikan landasan pengembangan nilai spiritual yang dilakukan dengan baik, maka kehidupan masyarakat akan lebih baik. Mata pelajaran Akidah dan Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan

Penelitian efektifitas penggunaan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidimpuan dengan melihat keefektifan penggunaan metode *role playing* terhadap pembelajaran akidah-akhlak sehingga diketahui apakah lebih efektif dari sebelumnya atau mengalami penurunan atau peningkatan dalam meningkatkan pembelajaran akidah-akhlak untuk peserta didik. Lewat respon yang diberikan berupa perilaku dapat dianalisis tentang hubungan kondisi yang ditunjukkan aktor sesuai dengan kondisi atau paradigma yang berlaku dimasyarakatnya. Kondisi ini menjadi pengetahuan

⁶*Ibid.*, hlm. 93.

dasar siswa untuk mencocokkan apa yang dilihat dengan apa yang diketahuinya.⁷

Role playing adalah media yang berharga untuk terciptanya situasi kehidupan nyata. Media ini menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berimajinasi, berekspresikan dengan perilaku dan keterampilan baru karena siswa terlibat dalam peran mereka, maka pembelajaran bersifat holistik melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognisi siswa. *Role playing* adalah aktivitas yang didalamnya siswa tidak perlu merasa cemas. Metode pendidikan akhlak yang fungsional dan memungkinkan untuk memelihara fitrah yang suci, bersih dan bertauhid kepada Allah SWT.

Sebagai makhluk yang berpotensi menerima pengaruh dari interaksi dengan sesama dan alam semesta, metode pendidikan akhlak haruslah fungsional dan memungkinkan untuk membekali manusia dengan kemampuan meninggalkan perilaku tidak terpuji dan memilih perilaku yang terbaik untuk ditampilkan dalam kehidupannya.⁸ Kondisi inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAK-AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN.”

⁷Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Sariwangi: Nuansa, 2010), hlm. 122.

⁸Al Rasyidin, *Falsafah Pendidikan Islam* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2008), hlm. 76-77.

B. Fokus Masalah

Banyak peristiwa sosial yang sulit dijelaskan dengan kata-kata belaka, maka perlu didramatisasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. Dalam hal ini perlu dipergunakan metode *role playing* sehingga siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku seseorang dalam hubungan sosial antara manusia. Dengan *role playing* siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi sosial yaitu peserta didik yang ada di kelas IX MIA 3 MAN 1 Padangsidimpuan.

C. Batasan Istilah

Untuk mengetahui pemahaman *role playing* dari isi penelitian yang berjudul Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak Siswa Di MAN 1 Padangsidimpuan, maka penulis membatasi istilah yang ada pada judul tersebut yaitu:

1. Efektifitas adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Keefektifan dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala upaya guru untuk membantu siswa belajar dengan baik.⁹
2. Penggunaan adalah adalah proses, cara perbuatan menggunakan sesuatu, atau pemakaian.¹⁰

⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 20.

¹⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, 2001), hlm. 375.

3. Metode berasal dari bahasa Greek yang terdiri dari dua kosa kata, yaitu *meta* yang berarti melalui dan *hodos* yang berarti jalan. Jadi, metode berarti jalan yang dilalui.¹¹
4. *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.
5. Pemahaman adalah proses, cara, perbuatan, memahami atau memahamkan.¹²
6. Materi adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan.¹³
7. Akidah akhlak ialah sesuatu yang diyakini dan dipegang teguh, yang sukar sekali untuk diubah. Ia beriman berdasarkan dalil-dalil yang sesuai dengan kenyataan, seperti beriman kepada Allah SWT, para malaikat Allah, kitab-kitab Allah, dan rasul-rasul Allah, dan adanya kabar baik dan buruk, dan adanya hari kiamat serta sifat yang tertanam dalam jiwa yang

¹¹*Ibid.*, hlm. 65-66.

¹²*Ibid.*, hlm. 380.

¹³H.Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2008), hlm. 41.

menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

D. Rumusan Masalah

Dilihat dari fokus masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidempuan?
3. Apa saja upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidempuan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui kendala penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan.

3. Untuk mengetahui upaya guru mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian dan pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Sebagai bahan perbandingan bagi pengelola sekolah dalam meningkatkan pemahaman materi akidah akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan.

2. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru akidah-akhlak agar dapat menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan.

3. Para Peneliti Lanjutan

Peneliti dapat memberikan wawasan yang luas, sehingga peneliti dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. Khazanah Ilmu Pengetahuan

Sebagai bekal penelitian karena penelitian ini merupakan pengalaman yang berharga.

5. Bagi Peneliti

Sebagai tugas dan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan Proposal ini dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II dibahas kajian teori yang terdiri dari kerangka teori yaitu pengertian metode *role playing*, tujuan dan fungsi metode *role playing*, kelebihan dan kelemahan *role playing*, langkah-langkah metode *role playing*, daftar centang *role playing*, bentuk-bentuk *role playing*, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan *role playing*, rubrik penilaian metode *role playing*, faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih metode pengajaran, efektifitas penggunaan metode *role playing*, indikator keberhasilan metode *role playing*, indikator efektifitas *role playing* dari guru akidah-akhlak untuk siswa, pengertian akidah-akhlak, tujuan pembelajaran akidah-akhlak, sumber-sumber akidah-akhlak, subjek-subjek akidah-akhlak, materi pembelajaran akidah-akhlak, ruang lingkup pembelajaran akidah-akhlak, dan ruang lingkup pembelajaran akidah-akhlak.

Bab III adalah metode penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengolahan dan analisis data.

Bab IV, efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak, kendala guru dalam menggunakan metode *role playing* dan upaya guru dalam mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing*.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, maka strategi tersebut haruslah diwujudkan dalam rangka pengembangan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima materi ajar dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik.¹

Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang dimaksud dengan bermain peran (*role playing*) adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Menurut Lilis Suryani bahwa pengertian dari bermain peran (*role playing*) adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan kejadian masa kini yang penting, atau kejadian yang imajinatif.

Dengan demikian memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang

¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Padang: Kalam Mulia, 2010), hlm. 2-3.

paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.²

Metode ini *pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua* bahwa *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan peserta didik serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Role playing atau bermain peran memegang fungsi, dimana penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian di minta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Metode ini sebagai prinsip dasarnya terdapat di dalam Al-Qur'an dimana terjadinya suatu drama yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil. Firman Allah SWT dalam surah Al- Maidah: 27-31.

رَمِنْ يُتَقَبَّلُ وَلَمْ أَحَدِهِمَا مِنْ فَتُقَبَّلَ قُرْبَانًا قَرِيبًا إِذْ بِالْحَقِّ ءَادَمَ ابْنِي نَبَأَ عَلَيْهِمْ وَأَتَلُّ
 لِمَنِي يَدِكَ إِلَى بَسَطَتِ لِيْنُ ﴿٢٧﴾ الْمُتَّقِينَ مِنْ اللَّهِ يُتَقَبَّلُ إِنَّمَا قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ قَالَ الْآخِ
 أُرِيدُ ابْنِي ﴿٢٨﴾ الْعَلَمِينَ رَبَّ اللَّهِ أَخَافُ ابْنِي لَأَقْتُلَنَّكَ إِلَيْكَ يَدِي بِبَاسِطٍ أَنَا مَا لَتَقْتِ

² Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran* (Medan: Media Persada, 2014), hlm.1.

وَعَتَّ ۞ الظَّالِمِينَ جَزَاءُ ذَٰلِكَ النَّارُ أَصْحَابُهَا مِن فَتْكَونَ وَإِثْمِكَ بِإِثْمِي تَبَوَّأْنَ
 مَثْعَبًا أَبَا اللَّهِ فَبَعَثَ ۞ الخَسِرِينَ مِن فَاصِّحٍ فَقتَلَهُ وَأَخِيهِ قَتَلَ نَفْسَهُ لَهُ دَفْطٌ
 لَّأَكُونَ أَن أَعْجَزْتُ يُؤَيَّلَتِي قَالَ أَخِيهِ سَوَاءٌ يُوَارِي كَيْفَ لِي بِهِ وَالْأَرْضِ فِي يَبْح
 ۞ النَّدْمِ مِن فَاصِّحٍ أَخِي سَوَاءٌ فَاوَارِي الْعُرَابِ هَذَا مِثْ

Artinya: Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". berkata Habil: "Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". "Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam." "Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim." "Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi." "Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya.³

Role Playing adalah permainan yang para pemainnya mewajibkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi siswategantung dari

³ Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah al-Qur`an Departemen Agama RI. *Al-Qur`an dan Terjemahnya* (Bandung: Penerbit Jumanatul Ali-Art, 2005), hlm. 113.

sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.⁴ *Role Playing* berarti yang dimainkannya itu ialah tingkah laku manusia di dalam hubungan sosial dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang untuk memerankannya.⁵

Permainan peran dikembangkan atas dasar teori peranan, yakni pandangan yang beranggapan bahwa individu yang dapat menyesuaikan diri adalah individu yang mengerti peranannya dan peranan orang lain, serta dapat memberikan respon yang tepat terhadap orang lain. Permainan peran adalah akting yang spontan dari situasi-situasi atau peristiwa yang dilakukan oleh anggota kelompok yang terpilih untuk menggambarkan masalah hubungan manusia yang biasa dihadapi oleh anggota kelompok. Permainan peran menimbulkan gambaran yang lebih tampak dan nyata terutama tentang perilaku manusia dan segala akibatnya.⁶

2. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para siswa mampu

⁴ Alamsyah Said dan Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 247.

⁵ Murni Djamal, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama, 1993), hlm. 120.

⁶ H. Suprijanto, *Pendidikan orang dewasa* (Banjarbaru: Bumi Aksara, 2005), hlm. 117-118.

mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.

Persamaan metode *role playing* dengan metode lain, yaitu metode ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata, *role playing* memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal, metode *role playing* berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.⁷

Perbedaan metode *role playing* dengan metode lain seperti metode pemecahan masalah adalah siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan siswa memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati yang membutuhkan imajinasi dan penghayatan siswa.⁸

⁷ E. Mulyasa, "Metode Bermain Peran" <http://co.org>, diakses 22 Desember 2016 Pukul 22.00 WIB.

⁸ Iif Khoiru Ahmadi, dkk, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011), hlm. 54.

3. Tujuan dan Fungsi Metode *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki tujuan:

- a. Agar anak didik mendapatkan keterampilan sosial sehingga diharapkan tidak canggung menghadapi situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menghilangkan perasaan malu.
- c. Mendidik dan mengembangkan kemampuan untuk mengemukakan pendapat di depan teman.
- d. Membiasakan diri untuk sanggup menerima dan menghargai pendapat orang lain.⁹

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, misalnya, yaitu:

- 1) Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- 2) Melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis.¹⁰

⁹Zakiah Daradjat, dkk, *Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 301.

- 3) Melatih anak-anak agar dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.
- 4) Memahami perasaan orang lain
- 5) Membagi pertanggungjawaban dan memikulnya
- 6) Menghargai pendapat orang lain
- 7) Mengambil keputusan dalam kelompok
- 8) Membantu penyesuaian diri dengan kelompok
- 9) Memperbaiki hubungan sosial

4. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *Role Playing*, yaitu:

- a. Siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.
- b. Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para siswa.
- c. Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- d. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur
- e. Mengajar anak supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
- f. Menarik minat murid
- g. Melatih murid untuk berinisiatif dan berkreasi

¹⁰ Armai Arief, *Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*(Jakarta: Ciputat Press, 2002),hlm.180-181.

h. Murid-murid akan mengerti sosial psikologis¹¹

5. Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelemahan metode *Role Playing*, yaitu:

- a. Banyak menyita waktu atau jam pelajaran
- b. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- c. Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan karena alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya.
- d. Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.
- e. Sukar untuk memilih anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan pasif kalau guru kurang bijaksana dan tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

6. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role playing* tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Langkah bermain peran (*role playing*) yang perlu ditempuh dalam penggunaan metode ini, yaitu:

¹¹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Padang: Kalam Mulia, 1990), hlm. 174-175.

1. Persiapan

Dalam tahap ini perlunya menentukan pokok masalah yang akan di dramatisasikan, menentukan para pemain, dan mempersiapkan para siswa sebagai pendengar yang menyaksikan jalannya cerita. Masalah yang akan didramatisasikan dipilih secara bertahap, dimulai dari persoalan yang sederhana dan dilanjutkan dengan pertemuan-pertemuan berikutnya yang agak sukar dan bervariasi. Pemilihan para pelaku hendaknya secara suka rela dan sebaiknya guru menunjuk siswa yang dianggap mampu dan cocok untuk memainkan peranan yang direncanakan.

2. Pelaksanaan

Setelah masalah dan pemainnya dipersiapkan, mereka dipersilahkan untuk mendramatisasikan masalah yang diminta selama 4-5 menit menurut pendapat dan inisiatif mereka sendiri. Diharapkan dengan peran yang mereka lakukan secara spontan dapat mewujudkan jalannya cerita dan guru hanya mengawasi dan memberikan kebebasan kepada siswa. Bila terjadi kemacetan sebaiknya guru cepat bertindak dengan menunjuk siswa lain untuk menggantikannya atau siswa yang memainkan peran tersebut diberikan isyarat atau aba-aba agar mereka dapat membetulkan permainannya.

3. Tindak lanjut

Metode *role playing* ini tidak hanya berakhir pada pelaksanaan dramatisasi, melainkan dapat dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, atau analisis persoalan. Bila dipandang perlu siswa lainnya mengulang kembali untuk memainkan peranan yang lebih baik jika pelaksanaan *role playing* yang lalu dimainkan kurang memuaskan.¹²

4. Daftar Centang *Role Playing*

Apakah anda telah:

- a. Merencanakan suatu situasi yang bersifat terbuka yang memungkinkan para karakter dapat berinteraksi?
- b. Mempertimbangkan minat siswa dalam dilema *role playing*?
- c. Berupaya meyakinkan siswa, bahwa hak pribadi mereka tidak terganggu dalam situasi *role playing*?
- d. Menjelaskan situasi bermain peran kepada para siswa?
- e. Menyediakan intruksi bagi para pemeran dalam *role playing* yang memberikan informasi kuat untuk melakukan kegiatan?
- f. Melaksanakan latihan pemanasan bagi para pemeran terutama untuk melakukan tindakan sewaktu *role playing*?¹³

¹²Basyaruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*(Padang: Ciputat Pers,2002), hlm. 52-53.

¹³*Ibid.*, hlm. 79.

- g. Memberikan tugas kepada para audience untuk berperan sebagai pengamat atau sebagai spekulator dan menjelaskan tanggungjawab mereka?
- h. Melaksanakan penjelasan ulang bermain peran segera setelah melakukan perannya?
- i. Menilai keberhasilan bermain berdasarkan balikan dari guru dan komentar para siswa serta masukan lainnya?¹⁴

5. Bentuk-Bentuk *Role Playing*

Terdapat beberapa bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

- a. Permainan bebas adalah ketika peserta didik bermain secara bebas tampak bahwa mereka melakukan berbagai kegiatan secara spontan, menanggapi dunia sekitarnya dengan alam fantasi dan imajinasinya sendiri-sendiri dan permainan itu semata-mata untuk memenuhi hasrat terpendam tanpa maksud mengundang orang lain untuk melihat “pertunjukan” yang peserta didik sajikan.
- b. Melakonkan suatu cerita adalah bentuk lain yang juga didramatisasikan ialah melakonkan suatu cerita atau mempertunjukkan suatu tingkah laku tertentu yang disimak dari suatu cerita. Cerita itu dibacakan keras-keras baik oleh guru maupun oleh salah seorang peserta didik dan kemudian peserta didik mencoba menirukan tingkah laku atau perbuatan yang

¹⁴ Omar Hamanik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm.214.

diceritakan itu melalui pantonim. Menurut penulis guru terlebih dahulu mendiskusikan tingkah-tingkah yang sekiranya dapat dilakoni dan peserta didik berfantasi atau membayangkan betapa tingkah-tingkah yang dibicarakan itu dapat dinyatakan dalam bentuk dramatisasi.

- c. Sandiwara boneka dan wayang, dimana peserta didik juga dapat secara bebas memainkan boneka atau wayang yang dibawa siswa atau yang telah disediakan di sekolah. Ide-ide cerita dapat dirangsang melalui berbagai media seperti, cerita guru, cerita dari buku, radio, televisi maupun film.

6. Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Pelaksanaan *Role Playing*,

yaitu:

- a. Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik.
- b. Penentuan pemeran hendaknya secara sukarela dan motivasi dari pendidik.
- c. Jangan terlalu banyak “disutradarai”, biarkan peserta didik mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka.
- d. Diskusi diarahkan pada penyelesaian akhir (tujuan).
- e. Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh pendidik.

7. Rubrik Penilaian Strategi *Role Playing*¹⁵

Kriteria	Bobot	Baik 5	Cukup 3	Kurang 1
Kemampuan memerankan sang tokoh	20%	Mampu memerankan tokoh dengan penghayatan karakter yang baik	Kurang mampu memerankan peran tokoh dengan penghayatan karakter yang baik	Tidak terlihat unsur penghayatan karakter dari tokoh yang diperankan
Pola interaksi antara tokoh	20%	Menunjukkan pola interaksi antartokoh saat melakukan dialog dan dialog kelihatan lancar	Kurang mampu menunjukkan pola interaksi antartokoh saat melakukan dialog dan dialog kelihatan kurang lancar	Tidak mampu menunjukkan pola interaksi antar tokoh saat melakukan dialog dan dialog kelihatan tidak lancar
Kerjasama kelompok	20%	Semua anggota tim yang <i>role playing</i> menunjukkan kekompakan dan kerjasama	Sebagian besar anggota tim yang <i>role palying</i> menunjukkan kekompakan dan kerjasama	Hanya sebagian kecil anggota tim yang bermain peran menunjukkan kekompakan dan kerjasama
Menjawab soal setelah aktivitas <i>role playing</i>	40%	Mampu menjawab semua soal dengan benar	Hanya mampu menjawab soal dengan benar lebih dari dua nomor	Jawaban soal yang benar kurang dari dua nomor

¹⁵*Ibid.*, hlm. 249.

8. Faktor-Faktor Yang Perlu Dipertimbangkan Dalam Memilih Metode Pengajaran

Metode hanyalah cara, sedangkan keberhasilannya amat bergantung kepada guru yang menggunakannya. Sebuah metode akan menjadi efektif apabila digunakan dengan mempertimbangkan berbagai faktor sebagai berikut:

a. Tujuan pendidikan Islam

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan apa pendidikan itu dilaksanakan yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

b. Peserta didik.

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan untuk apa dan bagaimana metode itu mampu mengembangkan peserta didik dengan mempertimbangkan berbagai tingkat kematangan.¹⁶

c. Situasi

Faktor ini digunakan untuk menjawab bagaimana serta kondisi lingkungan yang mempengaruhinya.

¹⁶ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 168-169.

d. Fasilitas

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan termasuk juga berbagai fasilitas dan kuantitasnya.

e. Pribadi pendidik

Faktor ini digunakan untuk menjawab pertanyaan oleh siapa serta kompetensi dan kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

B. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing*

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *role playing* atau bermain peran sebagai model pembelajaran, yaitu:

1. Kualitas pemeranan
2. Analisis dalam diskusi
3. Pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainanperan yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Dalam *role playing* peserta didik dituntut, yaitu:

1. Dapat menjadi pribadi yang imajinatif
2. Mempunyai prakarsa
3. Mempunyai minat luas
4. Mandiri dalam berpikir
5. Ingin tahu

6. Penuh energi dan percaya diri

Empat asumsi yang mendasari metode mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan metode-metode mengajar lainnya, keempat asumsi tersebut ialah:

1. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman.¹⁷
2. Memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaan yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.
3. Emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok.
4. Metode mengajar ini mengasumsikan bahwa proses proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap dan nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Pengajar melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena satu atau lebih alasan di bawah ini:

1. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
2. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.

¹⁷ E. Mulyasa, "Metode Bermain Peran" <http://co.org>. diakses 18 Maret 2017 Pukul 17.00 WIB.

3. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
4. Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit.
5. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan.
6. Mendorong pembelajaran seumur hidup.
7. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara efektif.
8. Memberikan *feedback* bagi pengajar dan peserta didik.

C. Indikator Keberhasilan Metode *Role Playing*

1. Siswa mempunyai rasa tertarik terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam.
2. Siswa semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
3. Lingkungan kelas menjadi lebih kondusif.
4. Siswa dilibatkan secara langsung sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam aktifitas belajarnya dan hasil belajar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan.
5. Keaktifan yang berhubungan dengan antusias mengikuti pembelajaran.
6. Proses pemahaman materi dan penyelesaian tugas secara individual atau kelompok.

D. Indikator Efektifitas *Role Playing* Dari Guru Untuk Siswa

1. Menyadari kewajiban menghindari perilkudosa besar.
2. Menghindari dampak negative akibat perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
3. Memahami dosa besar (mabuk-mabukan, judi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
4. Menyajikan contoh perbuatan dosa besar di masyarakat dan akibatnya.¹⁸

E. Akidah-Akhlak

1. Pengertian Akidah-Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlaq adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Secara etimologi, aqidah berakar dari kata *aqada ya'qidu - 'aqdan-aqidatan*. Aqdan berarti simpul, ikatan, perjanjian dan kokoh, etelah terbentuk menjadi *aqidah* berarti keyakinan. Sedangkan menurut istilah iman yang kokoh terhadap segala sesuatu yang disebut secara tegas dalam Al-Qur'an dan Hadits shahih. Menurut sebagian ulama fiqih Akidah ialah sesuatu yang diyakini dan dipegang teguh, sukar sekali untuk dirubahnya.

¹⁸Direktorat Pendidikan Madrasah dan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, *Akidah-Akhlak* (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), hlm. 35.

Akhlak dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Arab *akhlaq*, bentuk jamak kata *khuluq* atau *al-khuluq*, yang secara etimologis yaitu budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat.²⁰ Berakar dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan. Menurut terminologi budi pekerti ialah yang ada pada manusia, yang berhubungan dengan kesadaran yang di dorong oleh pemikiran rasio yang disebut karakter.¹⁹ Sedangkan menurut Imam al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Pembelajaran akidah-akhlak berarti pembelajaran tentang bentuk batin seseorang yang kelihatan pada tindak tanduknya atau tingkah lakunya, didalam pelaksanaan pembelajaran berarti bagaimana proses kegiatan belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya diajar berakhlak baik. Artinya orang yang diajarkan punya batin yang baik menurut ajaran Islam dan nampak dalam perilakunya sehari-hari atau dalam bentuk sederhana adalah bagaimana orang berakhlak terpuji.²⁰

Di samping itu boleh juga guru membuat cerita khayalan yang tujuannya mengarahkan anak-anak untuk berbuat baik. Guru harus mengetahui bahwa mendidik anak di sekolah harus di mulai dengan

²⁰ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 346.

¹⁹ Rahmat Djatnika, *Sistematika Etika Islam* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1992), hlm. 26.

²⁰ Muhammad Abdul Qadir Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 115-117.

menegakkan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan memperbaiki pengaruh luar yang tidak baik. Misalnya guru harus membimbing cara anak duduk, pergaulan dengan teman-temannya, carabelajar dan bermain.

Pengaruh akidah ini pada seseorang dapat dilihat dari sikap hidupnya yang terbentuk dari dasar Islam, baik secara berpikir, budi pekerti, tindak tanduknya dalam berbagai kegiatan dan cara ia mencapai tujuan hidupnya. Pembentukan ini menjadikan ia seolah-olah manusia baru lahir. Aqidah Islamiyah telah membebaskan pikirannya dari berbagai takhyulan dan kebathilan. Membebaskan jiwanya dari berbagai bentuk penyembahan selain Allah, betapapun bentuknya dan suruhannya.

Akhlak mulia ini perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk implementasinya bisa dalam ucapan-ucapan yang mulia atau dalam perbuatan-perbuatan terpuji. Islam mengatur tata cara berakhlak mulia terhadap Allah, diri sendiri, keluarga, tetangga, dan lingkungan. Oleh karena itu, akhlak adalah jiwa dari pendidikan Islam sehingga menempati posisi yang sangat penting dalam pendidikan Islam.²¹

2. Tujuan Pembelajaran Akidah-Akhlak

Mata pelajaran Aqidah Akhlaq bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya

²¹ Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 143.

yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengamalan peserta didik tentang Aqidah dan Akhlaq Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pembelajaran yang lebih tinggi.

Sasaran pengajaran akidah akhlak adalah untuk mewujudkan maksud-maksud sebagai berikut:²²

- a. Memperkenalkan kepada murid akan kepercayaan yang benar, yang menyelamatkan mereka dari siksaan Allah. Diperkenalkan tentang rukun iman, kataatan kepada Allah, dan beramal dengan amal yang baik untuk kesempurnaan iman mereka.
- b. Menanamkan iman kepada Allah, para malaikat Allah, kitab-kitab Allah, Rasul-rasul-Nya, adanya kabar baik dan buruk dan tentang hari kiamat.
- c. Menumbuhkan generasi yang kepercayaan dan keimanannya sah dan benar, yang selalu ingat kepada Allah, bersyukur, dan beribadah kepada-Nya.
- d. Membantu murid agar mereka berusaha memahami berbagai hakikat, seperti Allah berkuasa dan mengetahui segala sesuatunya walau sekecil

²²*Ibid.*, hlm. 93.

apapun, percaya bahwa Allah adil, baik di dunia maupun di akhirat, serta membersihkan jiwa dan pikiran murid dari perbuatan syirik.

3. Sumber-Sumber Akidah-Akhlak

Yang dimaksud sumber akidah-akhlak adalah yang menjadi ukuran baik dan buruk atau mulia serta tercela. Sebagaimana keseluruhan ajaran Islam, sumber akhlaq adalah Al-Quran dan Sunnah.

Untuk menjelaskan berbagai aspek tentang akidah-akhlak, maka Kitabullah dan Sunnah Rasul-Nya hendaklah dijadikan sumber utama. Kita harus menjelaskan sifat-sifat Allah berdasarkan ayat-ayat yang *mafhum* dan penjelasan-penjelasan Rasulullah.²³

Perlu dijelaskan bahwa untuk memperkenalkan Allah, Al-Quran mempunyai metode tersendiri. Begitu juga untuk mengetahui sifat-sifat Allah yang sempurna. Metode tersebut adalah membangkitkan pikiran manusia untuk memikirkan diri sendiri, sehingga dapat dijadikan dalil adanya Allah SWT seperti yang terdapat dalam surah At-Thariq ayat 5-8.

الترابِ الصُّلْبِ بَيْنَ مَنْ يُخْرَجُ ۖ دَافِقِ مَاءٍ مِنْ خُلُقٍ ۖ خُلِقَ مِنْمَّ إِلَّا نَسْنُ فَلْيَنْظُرِ
لِقَادِرٍ رَجَعَهُ عَلَىٰ إِنَّهُ ۖ وَ

Artinya: Maka hendaklah manusia memperhatikan dari apakah diciptakan, dia diciptakan dari air yang dipancarkan, yang keluar dari antara tulang sulbi laki-laki dan tulang dada perempuan,

²³Muhammad Abdul Qadir Ahmad, *Metodologi Pengajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Proyek Pembinaan Agama Islam, 1985), hlm. 116-117.

sesungguhnya Allah benar-benar Kuasa untuk mengembalikannya (hidup sesudah mati).²⁴

4. Subjek-Subjek Akidah, Yaitu:

- a. Beriman kepada Allah
- b. Beriman kepada Malaikat, Kitab-kitab Allah, dan Rasul-rasul-Nya
- c. Beriman akan hari akhirat
- d. Beriman kepada takdir Allah
- e. Beriman kepada sifat-sifat Allah dan nama-nama-Nya
- f. Taatdan cinta kepada Allah dan Rasul-Nya²⁵

5. Metode Mengajarkan Akidah-Akhlak

Pendidikan akhlak berkisar tentang persoalan kebaikan dan kesopanan, tingkah laku yang terpuji serta berbagai persoalan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana seharusnya seorang siswa bertingkah laku.²⁶

Segala sifat akhlak yang tercela yang disaksikan guru tentang akhlak muridnya perlu ditegur secara bijaksana dan dalam waktu yang sama guru menunjuk akhlak yang dikehendaki dalam Islam. Setiap guru harus menunjuk akhlak yang mulia baik didalam atau diluar kelas. Guru harus memahami bahwa pelajar lebih banyak belajar daripada apa yang dilihat

²⁴ Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah al-Qur`an Departemen Agama RI. *Al-Qur`an dan Terjemahnya* (Bandung: Penerbit Jumanatul Ali-Art, 2005), hlm. 592.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 117-119.

²⁶ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991), hlm. 135-145.

daripada apa yang didengar. Konsep pendidikan modern menyatakan tidak akan berhasil jika tidak mengambil contoh yang baik dari nilai pendidikan anak.²⁷

Metode pembinaan rasa beragama untuk menanamkan rasa iman kepada peserta didik ialah sebagai berikut:

- a. Metode hiwar (dialog) dimana ini adalah metode percakapan silih berganti antara dua pihak atau lebih mengenai suatu topik.
- b. Metode kisah yang menekankan tentang kisah-kisah yang terdapat dalam Al-Qur'an.
- c. Metode '*ibrah* dan *mau'izah*. Ibrahtujuannya agar peserta didik dapat mengambil kisah-kisah Metode teladan yang menekankan kepada peserta didik untuk meniru tingkah laku guru/pendidik yang dapat di jadikan sebagai contoh baik.
- d. Metode ceramah dimana ini adalah teknik penyampaian pesan dengan lisan oleh guru di depan kelas.
- e. Metode pembiasaan dimana berintikan pengulangan, maka berguna juga untuk membuat peserta didik terbiasa mengerjakan amal yang baik.
- f. Dan *mau'izah* adalah pengajaran melalui nasihat.
- g. Metode *targhib* dan *tarhib* adalah metode dengan memberikan gambaran rasional yang menyentuh pikiran dan perasaan peserta didik.

²⁷ Abd.Rahman Assegaf, *Aliran Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.147.

- h. Metode role playing adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali.

6. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah- Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran Akidah-akhlak, yaitu:

Selain yang terpapar diatas, ruang lingkup aqidah bisa juga mengikuti sistematika arkanul iman, yaitu:

- a. Memahami ilmu kalam misalnya pengertian ilmu kalam, dasar pembahasan ilmu kalam, ruang lingkup pembahasan ilmu kalam, fungsi ilmu kalam, sejarah ilmu kalam, hubungan ilmu kalam dengan ilmu-ilmu lain, dan peranan ilmu kalam dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami aliran-aliran dalam ilmu kalam dan tokoh-tokohnya misalnya aliran khawarij, aliran murji'ah, aliran syi'ah, aliran jabariyah, aliran qadariyah, aliran mu'tazilah dan aliran ahlu sunnah wal jamaah.
- c. Menghindari akhlak tercela misalnya mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri.
- d. Membiasakan perilaku terpuji misalnya akhlak berpakaian, akhlak berhias, akhlak perjalanan, akhlak bertamu dan akhlak menerima tamu.
- e. Meneladani kisah misalnya kisah Fatimatuzzahrah dan Uwais al-Qarni.
- f. Tasawuf dalam Islam
- g. Akhlak pergaulan remaja misalnya perilaku terpuji dalam pergaulan remaja dan perilaku tercela dalam pergaulan remaja.
- h. Menghindari akhlak tercela misalnya israf, tabdzir dan bakhil.

- i. Adab takziah misalnya pengertian takziah, dasar hukum perintah takziah, adab takziah dan nilai positif takziah.
- j. Meneladani Kisah misalnya kisah Abdurrahman bin auf dan Abu Dzar al-Ghifari²⁸

²⁸Direktorat Pendidikan Madrasah dan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, *Akidah-Akhlak* (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), hlm. 1-151.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di sekolah MAN 1 Padangsidempuan yang berlokasi di Jl. Sutan Soripada Mulia No. 31 C kelurahan Sadabuan Padangsidempuan dengan kode pos 22715. Penelitian ini dimulai 10 Juni sampai dengan 7 September 2017.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Kualitatif adalah penelitian menggunakan penelitian pada kondisi alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi.¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan kinerja tentang upaya yang telah dilakukan oleh guru akidah-akhlak di MAN 1 Padangsidempuan.

Pendekatan ini digunakan atas pertimbangan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidempuan.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 15.

C. Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data primer merupakan data yang bersumber dari orang pertama atau informan yang mengetahui secara jelas dan rinci tentang permasalahan yang sedang diteliti. Sumber data yang dikumpulkan langsung dari lapangan yakni data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data primernya adalah siswa kelas IX MIA 3 dan guru akidah-akhlak yang ada di MAN 1 Padangsidempuan.
2. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen berupa catatan-catatan, perekaman dan foto yang dapat digunakan sebagai data pelengkap dan data ini juga bisa diperoleh dari guru dan siswayang ada di MAN 1 Padangsidempuan. Data sekundernya adalah RPP mata pelajaran akidah-akhlak, Nilai Harian mata pelajaran akidah-akhlak kelas IX MIA 3 serta dokumen-dokumen sekolah.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengetahui data-data dilapangan maka dipergunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data, yaitu menggunakan wawancara, observasi, dan lebih lanjut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan merupakan pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.² Adapun teknik wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak bersruktur dan wawancara bersrukutur. Wawancara tidak bersruktur adalah wawancara yang dimulai dari pertanyaan umum dalam area yang luas pada penelitian. Namun tidak ada pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya kecuali dalam wawancara yang awal sekali. Sedangkan wawancara tersruktur adalah jadwal wawancaranya berisi sejumlah pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa. tujuan dan perasaan. Tujuan dari observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari aktivita-aktivitas yang berlangsung, orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perpektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati.³

² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Padangsidimpuan: Citapustaka Media, 2014), hlm. 120-126.

³ *Ibid.*, hlm. 129.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi dan memerlukan interpretasi yang berhubungan dengan rekaman peristiwa tersebut.⁴

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Setelah data terkumpul maka dilaksanakan pengolahan dan analisis data dengan teknik sebagai berikut:

1. Editing data adalah menyusun redaksi data menjadi susunan kalimat yang sistematis.
2. Reduksi data adalah memeriksa kelengkapan data untuk mencari data yang masih kurang dan mengesampingkan yang tidak relevan.
3. Deskruftif data adalah menggunakan data secara sistematis secara deduktif dan induktif sesuai sistematika pembahasan.⁴

⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.142.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D* (Yogyakarta: Alfabeta, 2013), hlm. 244.

4. Kesimpulan adalah menerangkan uraian-uraian data dalam beberapa kalimat yang mengandung suatu pengertian secara singkat dan padat.

F. Keabsahan Data

1. Perpanjangan waktu Penelitian

Instrumen pada penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan itu tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berfungsi untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut. Untuk peneliti harus menguraikan secara rinci proses penemuan dan penelaahan secara rinci dilakukan.⁵

3. Kecukupan Referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti, film, video atau rekaman lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang telah dikumpul. Bahan-bahan yang tercatat atau rekaman dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

⁵*Ibid.*, hlm. 144-151.

4. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan menungkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.

5. Pola Pencocokan

Pola pencocokan merupakan suatu pola untuk mencocokkan antara data pendukung dengan data utama yang diperoleh. Misalnya data utama yang diperoleh melalui wawancara akan dicocokkan dengan rekaman hasil wawancara dan data tentang perilaku manusia serta dibantu dengan adanya gambar atau foto-foto yang menunjukkan hubungan perilaku tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 1 Padangsidimpuan

MAN 1 Padangsidimpuan yang terletak di Jln. Sutan Soripada Mulia No. 31C, Kelurahan Sadabuan, Kecamatan Padangsidimpuan Utara, Kota Padangsidimpuan, Provinsi Sumatera Utara, didirikan pada tahun 1970 di padangsidimpuan yang dulunya dikenal dengan **SP IAIN**. Dengan adanya Keputusan Menteri Agama RI No. 199/1979, Tahun 1979 beralih menjadi MAN Padangsidimpuan, Tapanuli Selatan. Seiring dengan kemajuan dan perubahan peraturan pemerintah, MAN Padangsidimpuan berubah nama menjadi MAN 1 Padangsidimpuan.¹

Adapun batas-batasnya adalah sebagai berikut.

- a. Sebelah timur berbatasan dengan perumahan penduduk.
- b. Sebelah barat berbatasan dengan perumahan penduduk
- c. Sebelah utara berbatasan dengan MAN 2 Padangsidimpuan dan MIN Padangsidimpuan
- d. Sebelah setelah berbatasan dengan perumahan penduduk.

¹Jannes Sihombing, Kepala Sekolah MAN 1 Padangsidimpuan, *Wawancara* tanggal 14 Agustus 2017.

2. Keadaan Guru dan Siswa MAN 1 Padangsidempuan

a. Keadaan Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan

Guru merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena itu guru harus dapat berperan dalam menempatkan dirinya sebagai tenaga profesional yang bertugas memberikan pendidikan dan pengajaran kepada siswanya agar memiliki ilmu pengetahuan, sikap, dan nilai serta keterampilan yang diinginkan oleh tujuan pengajaran.

Berdasarkan data administrasi sekolah MAN 1 Padangsidempuan, disekolah MAN 1 Padangsidempuan terdapat 79 orang guru yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Sedangkan dilihat dari latar belakang pendidikan Sarjana Satu (S1) dan yang memperoleh pendidikan Sarjana Dua (S2). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Keadaan Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan
	Jannes Sihombing, S.Pd	L	S1
2	Drs. Supianto	L	S1
3	Dra. Jumahana Pohan	P	S1
4	Dra. Dewi Bakti	P	S1
5	Drs. Samsul Bahri Hrp	L	S1

6	Drs. Mahli, M. Pd	L	S2
7	Leman Pohan , S.Ag	L	S1
8	Dra. Hj. Asiah	P	S1
9	Dra. Hj. Anni Erlina, M.Pd	P	S2
11	Dra. Hj. Azizah, M. Pd	P	S2
12	Dra. Aisyah	P	S1
13	Yanti Maharani, S. Pd	P	S1
14	Yusniar, S.Pd	P	S1
15	Dra. Hj. Masdaria Yunidar	P	S1
16	Drs. Abdul Kholik	L	S1
17	Rohaya, S.Pd	P	S1
18	H. Mansur , SPd.I	L	S1
19	Munartua, M.A	L	S2
20	Yenni Mariati , S.Pd	P	S1
21	Rahmawati, S.Pd	P	S1
22	Drs. Daulat Hrp	L	S1
23	Abdul Haris, S.Pd	L	S1
24	Hj. Christina Dewi, S. Pd	P	S1
25	Sri Hartati, S.Pd	P	S1
26	Henni Hendriani, S.Pd	P	S1
27	Arjun Nasir, S. Pd	L	S1
28	Afnita Warni , S.Pd	P	S1
29	Teja Zulkhairi, S.Ag	L	S1
30	Hj. Siti Halimahtussakdiah S.Pd	P	S1
31	Erna Juita S.Pd	P	S1
32	Irian Ani, S.Pd	P	S1
33	Mhd. Daud, S.Ag	L	S1

34	Marataon Hsb, S.Pd	L	S1
35	Nila Ivannaly , S.Pd	P	S1
36	Jernih Dlt, S.Pd	P	S1
36	Masjuniati, S.Ag	P	S1
37	Elly Sumaiyah NST, S.Ag	P	S1
38	Roslaini , S.Pd	P	S1
39	Nazmah, S.Pd	P	S1
40	Mahyuddin Hrp, M. S	L	S2
41	Nazifah, S. Pd	P	S1
42	Nurdin, S. Pd	L	S1
43	HermanNst, S. Ag	L	S1
44	SardimanNst, S. E	L	S1
45	Sakti Srg, S. Pd	L	S1
46	Rodliatul Hasanah, S. Pd. I	P	S1
47	Chandra, S. Pd	L	S1
49	Sardiman Nst, S. E	L	S1
50	Anwar Efendi Hrp, S.Pd.I	L	S1
51	Sri Wahyuni, S. Pd	P	S1
52	Indra Febrin Pul, S. Pd	L	S1
53	Apni Lelawati, M. Pd	P	S2
54	Salim Sabli. E	L	S1
55	Syafril Halim, S. Pd. I	L	S1
56	Rizky Ananda Putri, S. E	P	S1
57	Melda Yanti Srg, S. Pd	P	S1
58	Even Primawalad, S. Kom	L	S1
59	Santi Pohan, S. Pd	P	S1
60	Ana Fitriani, S. Pd	P	S1

61	Hasmil Hayati, S. Pd	P	S1
62	Rina Fitriani, S. Pd	P	S1
63	Azis Putra Srg, S.Pd	L	S1
64	Abd. Rahman , S. Pd. I	L	S1
65	Aisyatunadrah Hafni Faza, M. Pd	P	S2
66	Sri Lestari, M. E. I	P	S2
67	Fatimah Satra, S. Pd	P	S1
68	Fitri Angraini, S. Pd	P	S1
69	Sanni SuryaniI, S. Pd	P	S1
70	Mustika Sari, S. Pd	P	S1
71	Mirna Wati, S. Pd. I	P	S1
72	Rosida Rambe, S. Pd. I	P	S1
72	Putri Rahmadini, S. Pd	P	S1
73	Fitri Ani Hsb, S. Pd	P	S1
74	Elinda Mayora Srg,S. Pd	P	S1
75	Annisa Srg, S. Pd	P	S1
76	Yaumil Fauzia, S. Ag	P	S1
77	NurFadilah,S. Pd	P	S1
78	Samsuria, S. Pd	L	S1
79	Darlana, S. Pd	P	S1

Sumber: Data Administrasi MAN 1 Padangsidimpun Tahun Pelajaran
2017/2018

3. Keadaan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpun

Keberadaan siswa di sekolah merupakan peserta didik dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Faktor siswa yang mempengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar diantaranya adalah jumlah siswa. Sehubungan dengan itu jumlah siswa MAN 1 Padangsidimpun tahun

pelajaran 2017/2018 berjumlah 1014 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 2

**Keadaan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan
Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Kelas	Siswa	Siswi	Lokal	Jurusan
1	X	214	312	6	MIA Dan IPS
2	XI	107	170	11	MIA Dan IPS
3	XII	74	137	11	MIA Dan IPS
	Jumlah	395	619	28	2 jurusan
TOTAL		1014			

Sumber: Data Administrasi MAN 1 Padangsidempuan Tahun Pelajaran
2017/2018

4. Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 1 Padangsidempuan

TABEL 3

**Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 1 Padangsidempuan
Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Uraian	Keterangan
1	Ruang Belajar	28 ruang
2	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang
3	Ruang Pembantu Kepala Sekolah	1 ruang
4	Ruang Guru	1 ruang
5	Ruang Tata Usaha	1 ruang
6	Ruang Laboratorium	6 ruang
7	Perpustakaan	1 ruang
8	Mushallah	1 ruang

9	Sarana Olahraga	1 ruang
10	Sarana Telepon	1 ruang
11	Sarana Listrik	1 ruang
12	Ruang BP/BK	1 ruang
13	Ruang Osis	1 ruang
14	Kamar Mandi	9 ruang
15	Ruang UKS	1 ruang
16	Kantin	3 ruang
17	Gudang	1 ruang

Sumber: Data Administrasi MAN 1 Padangsidempuan Tahun Pelajaran
2017/2018

B. Temuan Khusus

1. Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak di MAN 1 Padangsidempuan

Efektifitas berasal dari kata efektif yang artinya tepat, manjur, mujarab, tepat guna dan berhasil. Jadi, efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.²

Di dalam penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan penulis menemukan fakta bahwa sebagian peserta didik tidak mengetahui apa itu *role playing*. Dimana pada umumnya guru akidah-akhlak di MAN 1 Padangsidempuan lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran karena dianggap lebih mudah dan simpel. Dengan penggunaan metode *role playing* ini siswa jadi lebih tahu apa itu metode *role playing* yang tidak pernah dipraktikkan sebelumnya oleh guru bidang studi akidah-akhlak. Dalam penggunaan metode *role playing* siswa lebih tertarik untuk mengetahui secara mendalam tentang metode *role playing*. Dalam pelaksanaan metode *role playing* didalam kelas siswa lebih banyak berperan secara kelompok dalam bermain peran karena metode *role playing* ini membutuhkan kerjasama tiap individu didalam kelompok untuk mendapatkan hasil yang baik.

²Adi Satrio, *Kamus Ilmiah Populer*, (Jakarta: Sasongko, 2005), hlm. 132.

Adapun indikator dari efektifitas penggunaan metode *role playing*, yaitu:

- a. Siswa mempunyai rasa tertarik terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam. Ciri-ciri siswa tertarik pada metode *role playing* yaitu siswa serius mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, tidak ribut.
- b. Siswa mempunyai harapan di masa depan.
- c. Siswa semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Ciri-ciri siswa semangat pada metode *role playing* yaitu siswa aktif mengikuti pembelajaran, serius mendengarkan penjelasan guru, mampu menanggapi pertanyaan guru, tidak keluar masuk kelas.
- d. Lingkungan kelas menjadi lebih kondusif. Ciri-ciri kelas kondusif pada penggunaan metode *role playing* yaitu siswa tidak ribut, tidak ada yang mengobrol, tidak ada siswa yang keluar masuk kelas.
- e. Siswa dilibatkan secara langsung sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam aktifitas belajarnya dan hasil belajar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang ditetapkan.
- f. Keaktifan yang berhubungan dengan antusias mengikuti pembelajaran.
- g. Proses pemahaman materi dan penyelesaian tugas secara individual atau kelompok.

Efektifitas dari penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidimpuan dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akidah-akhlak. Dimana metode *role playing* membuat peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran akidah-akhlak yang dianggap sebagai pelajaran yang lebih menekankan kepada keagamaan saja. Dengan metode *role playing* peserta didik dikenalkan dengan masalah sosial yang sangat berguna. Masalah sosial adalah masalah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat mengaktualisasikan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.³

Keefektifan dalam metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik dapat memahami tentang materi pembelajaran yang diajarkan. Dari hasil penilaian tersebut dapat diketahui berapa persentase peserta didik yang dapat mengetahui, memahami tentang materi pembelajaran yang diajarkan dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Metode *role playing* membuat peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain dari setiap karakter yang diperankan dan dapat menerima pendapat orang lain dengan lapang dada berbagai kritikan

³ Hasil Observasi, tanggal 15 Agustus 2017.

yang diterima dari para pengamat sehingga menumbuhkan sikap lapang dada, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama.

Wawancara dengan Masjuniati (guru akidah-akhlak) mengatakan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* keefektifan dalam mengajar belum tercapai maksimal karena sebahagian peserta didik yang berperan sebagai penonton dalam *role playing* tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dimana peserta didik yang berperan sebagai penonton tidak memperhatikan permainan drama didepan kelas karena permainan drama yang diperankan setiap kelompok tidak dilaksanakan dengan baik karena drama ditampilkan dalam tema yang kurang menarik bagi kehidupan sosial peserta didik yang masih berada dalam tahap remaja dan penggunaan metode *role playing* oleh guru akidah-akhlak dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi perasaan peserta didik, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi peserta didik, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan tingkah laku dan mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.⁴

Untuk melihat keefektifan pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa dan berapa besar kontribusi pelaksanaan metode *role playing* dalam

⁴ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidimpuan, penulis sajikan nilai harian yang diperoleh peserta didik pada bidang studi akidah-akhlak menggunakan metode *role playing*, yaitu:

TABEL 5

Nilai Harian Siswa MAN 1 Padangsidimpuan

No	Nama	Kelas	Nilai
1	Ainun Qalbi	XI MIA 3	75
2	Anita Sri Rahayu	IX MIA 3	75
3	Lestina Kurniawan	IX MIA 3	75
4	Fitrah Khoirunnisa	IX MIA 3	80
5	Desi Rahmadani	IX MIA 3	85
6	Dona Zahra	IX MIA 3	80
7	Rona Indah	IX MIA 3	75
8	Maisya Mahendra	IX MIA 3	75
9	Hilda Silva Yanni	IX MIA 3	75
10	Ruhhiyah	IX MIA 3	75
11	Fauziah Pinta Reskika	IX MIA 3	75
12	Ira Kartini	IX MIA 3	80
13	Kaprian Alsyah Kurnia	IX MIA 3	80
14	Nurhidayah	IX MIA 3	75
15	Indah Mawaddah	IX MIA 3	75
16	Safitri	IX MIA 3	75
17	Ema Aulia	IX MIA 3	75
18	Mahyuni Khairani	IX MIA 3	80
19	Yusri Hapipah	IX MIA 3	80
20	Ragil Ananda Sugi	IX MIA 3	70
21	Mahmul Affansa	IX MIA 3	75
22	Sausan Rasikkah	IX MIA 3	70
23	Emilan Sajiah	IX MIA 3	80
24	Masenni Sophia	IX MIA 3	75
25	Dini Arfah Laily	IX MIA 3	80
26	Henni Rofifah	IX MIA 3	75
27	Dwi Afri Ayu	IX MIA 3	75
28	Alma Rifaldy	IX MIA 3	75

29	Irda Hasmi	IX MIA 3	75
30	Mutiara Rahmadani	IX MIA 3	80
31	Aisyah Amini	IX MIA 3	80
32	Nurul Fadhillah	IX MIA 3	75
33	Sri Wulan	IX MIA 3	75
34	Muh. Zulkarnain	IX MIA 3	75
35	Sabaria Hanum	IX MIA 3	80
36	Kartika	IX MIA 3	75

Sumber: Data Administrasi MAN 1 Padangsidimpuan tahun ajaran 2017/2018.

Dari hasil nilai harian peserta didik dalam mata pelajaran akidah-akhlak di dalam kelas dengan menggunakan metode *role playing* dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang, diperoleh nilai rata-rata dengan jumlah 76,5.⁵

Dalam pembelajaran akidah-akhlak menggunakan metode *role playing* untuk melihat ketertarikan siswa dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak, yaitu Masjuniati mengatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak dapat dilihat dari siswa mempunyai rasa tertarik terhadap pembelajaran misalnya siswa serius mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, tidak ribut. Pembelajaran akidah-akhlak dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan karakter sesuai dengan yang ada di materi dan di naskah drama dan dengan metode *role playing* guru langsung dapat melihat tingkat keseriusan peserta didik dalam

⁵ Hasil Observasi, tanggal 15 Agustus 2017.

mengikuti pembelajaran. Bagi peserta didik dengan berperan seperti orang lain, maka peserta didik dapat menempatkan diri seperti watak orang lain.⁶

Setelah wawancara dengan guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati kemudian dilakukan wawancara dengan siswa yang bernama Mahmul Affansa yaitu siswa kelas IX MIA 3 dimana hasil wawancara dengan Mahmul Affansa tentang apakah siswa tertarik mengikuti pembelajaran akidah-akhlak dengan menggunakan metode *role playing* adalah Mahmul mengatakan bahwa *role playing* dapat membuat siswa tertarik dalam belajar karena metode *role playing* dapat membuat siswa serius menonton setiap tampilan drama yang ditampilkan dari setiap kelompok mulai awal hingga akhir karena naskah drama ditampilkan dengan tidak monoton artinya ditampilkan dengan adanya lucu-lucuan yang membuat siswa tertawa melihat peran dari kelompok yang diperankan.⁷

Kemudian dilakukan wawancara dengan Nur Hidayah dan jawaban yang disampaikan Nur Hidayah mengenai pertanyaan apakah peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan Nur Hidayah mengatakan bahwa peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena

⁶ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

⁷ Mahmul Affansa, Siswa kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 24 Agustus 2017.

metode *role playing* membuat peserta didik merasa terhibur dengan peran yang ditampilkan oleh setiap kelompok dan penyampaian materi melalui metode *role playing* lebih santai dan menyenangkan.⁸

Kemudian wawancara dengan peserta didik yang bernama Sri Wulan mengenai pertanyaan yang sama yaitu apakah peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dan Sri Wulan mengatakan bahwa peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* karena materi akidah akhlak disampaikan dengan tidak membuat peserta didik merasa tegang dan tertekan karena penyampainnya lebih menarik dan membuat peserta didik lebih nyaman mengikuti pembelajaran.⁹

Untuk melihat apakah peserta didik tertarik atau tidak tertarik tidak hanya tergantung dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik tetapi dilihat juga dengan hasil observasi. Dimana peserta didik dan guru diobservasi dan hal yang ditemukan adalah peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran akidah-akhlak terlihat dari siswa serius mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru dengan baik, tidak ribut. Dan yang menjadikan peserta didik tertarik dalam pembelajaran akidah-akhlak dengan menggunakan metode

⁸ Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

⁹ Sri Wulan, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

role playing adalah karena materi akidah-akhlak ditampilkan dengan metode bermain peran yang membuat peserta didik lebih banyak bekerjasama dalam setiap kelompok sehingga peserta didik terpacu untuk mendapatkan nilai yang lebih baik untuk drama yang diperankan dibanding dengan kelompok lain. Dalam metode *role playing* pembelajaran akidah-akhlak dilaksanakan dengan peranan yang membuat peserta didik tidak merasa tertekan dengan beban pelajaran yang disampaikan sehingga pembelajaran tidak menegangkan dan santai dalam mentransfer ilmu pendidikan karena diselingi dengan canda tawa dari setiap peserta didik melihat peserta didik lain yang sedang bermain peran yang dianggap lucu dan ditambah dengan pemain peran yang membuat kesalahan dalam *role playing* yang dianggap sebagai leluconan.¹⁰

Dalam *role playing* tidak akan dapat berjalan jika hanya satu pihak yang aktif untuk menjalankannya. Untuk melihat siapakah yang aktif dalam *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati. Dalam metode *role playing* guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan bahwa yang aktif dalam *role playing* adalah peserta didik yang terlibat dalam *role playing* yang meliputi guru yang menjadi pengawas dalam permainan drama, peserta didik yang

¹⁰ Hasil Observasi, tanggal 22 Agustus 2017.

ikut dalam permainan drama, peserta didik yang menjadi penilai untuk memberikan kritik dan saran yang membangun untuk tampilan dramanya.¹¹

Setelah wawancara dengan guru akidah-akhlak kemudian dilakukan wawancara dengan siswi kelas IX MIA 3 yaitu Nur Hidayah. Dimana untuk menjawab pertanyaan siapakah yang aktif dalam *role playing* Nur Hidayah mengatakan bahwa yang aktif dalam *role playing* adalah peserta didik yang terlibat dalam permainan drama, kemudian guru dan peserta didik yang menjadi tim penilai jalannya permainan drama.. Dimana siswa yang menjadi penonton banyak yang berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan permainan drama yang diperankan kawannya karena asyik mengobrol ditambah lagi dengan adanya peserta didik yang mengantuk dan permissi untuk keluar ruangan dan setelah permainan drama selesai baru kembali ke dalam kelas.¹²

Wawancara dengan peserta didik yang bernama Mahmul Affansa mengenai pertanyaan siapakah yang aktif dalam metode *role playing* di dalam kelas dan Mahmul Affansa mengatakan bahwa yang aktif di dalam kelas adalah guru akidah-akhlak dan peserta didik yang terlibat dalam permainan peran. Dimana guru yang terlibat

¹¹ Masjuniati, Guru Akidah-akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

¹² Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

dalam permainan peran guru akidah-akhlak langsung mengawasi jalannya cerita. Sedangkan dalam metode *role playing* peserta didik langsung terlibat dalam permainan drama karena peserta didiklah yang bertugas memerankan peran yang diberikan.¹³

Untuk melihat siapakah yang aktif dalam permainan drama dalam pembelajaran akidah-akhlak peneliti melakukan observasi dan dapat dilihat yang aktif dalam *role playing* adalah peserta didik yang terlibat dalam permainan drama misalnya peserta didik langsung memerankan *role playing*, sebagai tim penilai kelompok yang tampil, dan sebagai penonton. Peserta didik yang dijadikan sebagai penilai untuk setiap kelompok yang ditampilkan memberikan kritik dan saran kepada kelompok yang tampil serta guru akidah-akhlak yang menjadi pengawas dalam *role playing* karena guru akidah-akhlak juga menilai keaktifan peserta didik di dalam kelas melalui *role playing*. Peserta didik yang tidak ambil bagian dalam permainan drama yang bertugas menjadi penonton berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan permainan drama yang sedang berlangsung dan membuat suasana kelas tidak kondusif ditambah lagi jika ada kesalahan dari setiap kelompok yang tampil maka penonton akan bersorak sehingga suasana kelas menjadi ribut

¹³ Mahmul Affansa, Siswa Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 24 Agustus 2017.

karena adanya tawa dari penonton yang mengejek dan ditambah lagi dengan keluar masuknya peserta didik dari dalam kelas.¹⁴

Wawancara berikutnya adalah mengenai pertanyaan tentang apakah peserta didik paham tentang materi yang dipelajari dan apakah peserta didik dapat menyelesaikan tugasnya secara individu atau kelompok dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas. Untuk menjawab pertanyaan ini peneliti mewawancarai guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati dan mengatakan bahwa apakah peserta didik paham materi yang disampaikan dengan metode *role playing*. Pemahannya peserta didik tentang materi yang disampaikan guru akidah-akhlak di dalam kelas menilainya dengan membuat pertanyaan secara lisan dan peserta didik juga menjawab secara lisan juga. Guru akidah-akhlak membuat pertanyaan dari materi yang bersangkutan dengan apa yang dipelajari. Dan guru akidah-akhlak menilai hasil jawaban peserta didik dari jawaban yang menurut pemikiran peserta didik itu sendiri.¹⁵

Mengenai pertanyaan apakah peserta didik dapat menyelesaikan tugas secara individual atau pribadi dalam metode *role playing* guru akidah-akhlak mengatakan bahwa pemberian tugas secara individual kepada peserta didik membuat peserta didik

¹⁴ Hasil Observasi, tanggal 22 Agustus 2017.

¹⁵ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

menyelesaikan tugasnya sendiri dan lebih giat untuk mengerjakannya karena dikerjakan secara pribadi oleh peserta didik dan hasil jawabannya tidak boleh sama dengan peserta didik yang lainnya. Mengenai penyelesaian tugas kelompok guru akidah-akhlak mengatakan bahwa peserta didik tidak dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik karena tugas kelompok diselesaikan dengantidak tepat waktu dan tidak ada kerja sama yang baik antara peserta didik.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan siswi yang bernama Nur Hidayah mengenai pertanyaan yang sama dengan guru akidah-akhlak. Mengenai apakah peserta didik paham materi yang disampaikan dengan menggunakan metode *role playing*. Nur Hidayah mengatakan bahwa peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan metode *role playing* karena materi awalnya dijelaskan guru akidah-akhlak di depan kelas selama 15 menit barulah *role playing* dilaksanakan. Setelah *role playing* selesai guru akidah-akhlak menanyakan materi yang tidak dipahami oleh peserta didik dan guru menjawab pertanyaan dari peserta didik secara langsung.¹⁶

Mengenai pertanyaan penyelesaian tugas secara individual atau kelompok dalam metode *role playing* Sri Wulan mengatakan

¹⁶ Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

bahwa untuk penyelesaian tugas secara kelompok dalam metode *role playing* berjalan dengan baik karena berkaitan dengan nilai individual yang diperoleh peserta didik sehingga harus bisa menjawab pertanyaan dengan baik karena jawaban tidak boleh sama dengan peserta didik yang lainnya. Sedangkan penyelesaian tugas secara kelompok Nur Hidayah mengatakan bahwa peserta didik jika diberikan tugas secara kelompok dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu tapi dalam hal keterlibatan peserta didik tidak semuanya yang bekerja untuk menyelesaikan tugasnya karena peserta didik yang rajinlah yang mau mengerjakannya karena tidak semua dalam satu kelompok terdiri dari peserta didik yang giat dalam belajar untuk menyelesaikan tugas kelompok maka yang lebih banyak terlibat adalah peserta didik yang giat dalam belajar.¹⁷

Wawancara dengan siswa yang bernama Mahmul Affansa mengatakan bahwa apakah peserta didik paham dengan materi yang disampaikan dengan menggunakan metode *role playing* dan Mahmul Affansa mengatakan bahwa peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan karena materi akidah-akhlak adalah materi yang sering berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga tidak memerlukan pemahaman yang mendalam. Mengenai penyelesaian tugas secara individual Mahmul Affansa mengatakan peserta didik

¹⁷ Sri Wulan, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

mengerjakannya karena tugas individual adalah tugas yang jawabannya tidak boleh sama dengan peserta didik yang lainnya walaupun pertanyaannya sama. Sedangkan mengenai tugas secara kelompok hampir sama dengan jawaban Nur Hidayah dimana penyelesaian tugas kelompok peserta didik yang giat dalam belajarliah yang lebih banyak bekerja karena peserta didik laki-laki lebih banyak membebankan tugas kelompok kepada peserta didik perempuan.¹⁸

Untuk melihat apakah hasil wawancara yang dilakukan peneliti sama dengan yang ditemukan di lapangan maka peneliti melakukan observasi di dalam kelas. Peneliti melihat bahwa penyelesaian tugas secara individual di dalam kelas oleh peserta didik tidak dikerjakan dengan baik dengan alasan lupa oleh 10 orang siswa misalnya siswa mengerjakan tugas kelompok di sekolah yang seharusnya dikerjakan di rumah. Walaupun pertanyaan yang diberikan sama tetapi jawaban dari setiap peserta didik tidak boleh sama karena murni harus pendapat diri sendiri bukannya orang lain. Sedangkan penyelesaian tugas secara kelompok peneliti melihat bahwa peserta didik yang terdiri dari 6 kelompok ada 2 kelompok kelompok tidak dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. Dimana semua peserta didik harus terlibat dalam metode *role playing*

¹⁸ Mahmul Affansa, Siswa Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 24 Agustus 2017.

karena setiap peserta didik dalam kelompok harus dapat memberikan masukan untuk keberhasilan tugasnya dalam kelompok.¹⁹

Wawancara selanjutnya adalah mengenai pertanyaan kapankah peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran akidah-akhlak. Untuk menjawab pertanyaan ini maka dilakukan wawancara dengan guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati dan mengatakan bahwa peserta dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran akidah-akhlak adalah ketika metode *role playing* digunakan dalam permainan drama karena peserta didik yang harus memerankannya. Untuk membuat peserta didik terlibat secara langsung maka guru akidah-akhlak memberikan peran kepada setiap peserta didik seperti pemain peran dalam drama, tim penilai drama, dan penonton karena akan membuat setiap peserta didik dapat terlibat secara langsung dengan peran yang berbeda sehingga permainan drama dapat dilaksanakan.²⁰

Setelah itu dilaksanakan wawancara dengan siswi yang bernama Sri Wulan mengenai kapankah siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran akidah-akhlak yaitu Sri Wulan mengatakan bahwa waktu metode *role playing* dilaksanakan dan metode diskusi dalam pembelajaran akidah-akhlak karena *role*

¹⁹ Hasil Observasi tanggal 22 Agustus 2017.

²⁰ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

playing melibatkan peserta didik secara langsung misalnya sebagai tokoh dalam permainan drama, menjadi penilai jalannya permainan drama dan sebagai penonton. Karena dalam metode lain seperti ceramah hanya guru yang terlibat secara langsung karena posisinya peserta didik hanya sebagai pendengar yang mendengarkan penjelasan guru dan *role playing* membuat peserta didik langsung terlibat dalam pembelajaran karena materinya diperankan oleh peserta didik secara langsung.²¹

Setelah dilakukan wawancara kemudian peneliti melakukan observasi terkait dengan kapankah siswa terlibat langsung dalam pembelajaran akidah-akhlak dan peneliti dapat melihat bahwa peserta didik terlibat secara langsung ketika *role playing* dilaksanakan. *Role playing* adalah metode yang membuat peserta didik harus langsung memerankan setiap karakter yang ada dalam naskah drama dan guru akidah-akhlak hanya sebagai pengawas dalam permainan drama dan untuk menilai setiap peserta didik yang dapat memerankan karakter yang didapat dengan baik. Karena peserta didik dilibatkan secara langsung dalam metode *role playing* membuat peserta didik lebih giat dan rajin untuk mengikuti pembelajaran karena adanya penilaian dari guru akidah-akhlak. Dengan memerankan tokoh dalam drama menanamkan kemampuan bertanggung jawab terhadap setiap

²¹ Sri Wulan, Siswi Kelas IX MIA 2, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

peran yang diperankan agar dapat diperankan dengan baik dan maksimal.²²

Wawancara dengan peserta didik yang bernama Nur Hidayah mengenai pertanyaan kapankah peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran akidah-akhlak dan Nur Hidayah mengatakan bahwa ketika penggunaan metode *role playing* di dalam kelas. Penggunaan metode *role playing* di dalam kelas membuat peserta didik terlibat secara langsung dan membuat peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran.²³

Dalam penggunaan metode *role playing* tentu harus ada materinya, kemudian peneliti mewawancarai guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati hasil dari wawancaranya adalah bahwa materi *role playing* diperoleh dari buku akidah-akhlak yang menjadi pegangan peserta didik dalam belajar. Untuk materi *role playing* maka diambil dari materi yang sudah ada di buku akidah-akhlak dan guru akidah-akhlak mengarahkan untuk melakukan *role playing* dengan mengikuti panduan yang ada di buku dimana pelaksanaan metode *role playing* di kelas memiliki langkah-langkah dimulai dengan meminta peserta didik mencermati gambar yang ada di kolom “Ayo Merenungkan”, peserta didik mengemukakan hasilnya, kemudian

²² Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

²³ Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 2, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

mengemukakan isi gambar, dan guru memberikan penjelasan tambahan penguatan, dan kemudian dilanjutkan dengan materi pengajaran yang akan dipelajari.²⁴

Hasil wawancara dengan peserta didik yang bernama Nur Hidayah mengatakan bahwa materi *role playing* didapat dari materi yang ada di buku pegangan akidah-akhlak peserta didik dan dari materi itulah diambil tema untuk setiap kelompok yang bermain peran dan tidak boleh melenceng dari materi yang ada di buku kemudian peserta didik disuruh membuat sendiri isi naskah drama sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari dan peserta didik mengarang dramanya dengan cerita yang hanya berdurasi 30 menit untuk setiap kelompok.²⁵

Tidak hanya bergantung dari wawancara dengan guru akidah-akhlak dan peserta didik peneliti juga melakukan observasi mengenai darimanakah materi *role playing* didapat. Dari hasil observasi dilihat bahwa materi dalam *role playing* diambil dari materi buku akidah-akhlak yang menjadi pegangan guru akidah-akhlak dan peserta didik dan dari materi yang menggunakan metode *role playing* ditentukan tema cerita dalam permainan drama sehingga ada kesesuaian antara permainan drama dan tujuan pembelajaran dari setiap materi yang

²⁴ Masjuniati, Guru Akidah-Aklak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

²⁵ Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

diajarkan oleh guru akidah-akhlak walaupun ada materi akidah-akhlak yang tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Metode *role playing* diharapkan dapat mentransfer ilmu pengetahuan dengan jalan cerita yang diperankan setiap kelompok pemain drama dengan durasi 30 menit peserta didik bisa memainkan dramanya di depan kelas untuk setiap kelompok.²⁶

Pertanyaan berikutnya berkaitan dengan dimanakah metode *role playing* paling cocok dilaksanakan oleh guru akidah-akhlak, untuk menjawab pertanyaan kemudian dilakukan wawancara dengan guru akidah-akhlak, yaitu Masjuniati. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik sehingga metode *role playing* lebih cocok digunakan di dalam kelas dan di luar kelas. Di dalam kelas akan membuat peserta didik terkonsentrasi terhadap peran yang yang dapatkan. Di dalam kelas juga akan membuat peserta didik merasa nyaman karena hanya ada teman sekelas dan guru akidah-akhlak. Ditambah lagi bahwa situasi di dalam permainan drama menggunakan tempat di dalam ruangan bukan diluar ruangan sehingga kelas lebih cocok untuk digunakan dalam permainan drama jika di luarkelas peserta didik akan tertantang karena mereka harus dapat memerankan permainan drama tanpa ada kesalahan sehingga

²⁶ Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

tidak menimbulkan sorakan dari peserta didik yang diluar kelas yang melihat permainan dramanya sehingga pemain drama dapat dilaksanakan dengan semangat dan tidak malas-malasan. Di dalam kelas juga akan membuat peserta didik merasa nyaman karena hanya ada teman sekelas dan guru akidah-akhlak. Ditambah lagi bahwa situasi di dalam permainan drama menggunakan tempat di dalam ruangan bukan diluar ruangan sehingga kelas lebih cocok untuk digunakan dalam permainan drama.²⁷

Wawancara dengan peserta didik yang bernama Mahmud Affansa mengenai pertanyaan dimanakah tempat yang cocok untuk metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak berbeda dengan hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak dimana Mahmud Affansa mengatakan bahwa *role playing* lebih cocok digunakan di dalam kelas karena di dalam kelas hanya teman-teman sekelas yang terlibat dan yang melihat permainan drama. Jika dilaksanakan di luar kelas akan memunculkan perasaan malu dari kawan kelas lain yang melihatnya karena jika dilihat kawan kelas lain akan ada yang tertawa-tawa melihat mereka yang sedang bermain peran bahkan mengejek-ngejek dan memanggil-manggil nama mereka dengan suara tertawa.²⁸

²⁷ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

²⁸ Mahmud Affansa, Siswa Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 24 Agustus 2017.

Hasil observasi yang peneliti lakukan dengan pertanyaan dimanakah *role playing* lebih cocok dilaksanakan maka *role playing* lebih cocok dilaksanakan di dalam kelas karena peserta didik akan lebih terkonsentrasi terhadap situasi permainan drama bukannya dengan situasi di luar kelas yang bermacam-macam. Di dalam kelas juga guru akidah-akhlak hanya melibatkan peserta didik di dalam kelas sehingga satu sama lain tidak menjadi canggung dan grogi. Jika dilaksanakan di luar kelas akan memunculkan perasaan malu seperti yang dikatakan oleh Mahmud Affansa karena akan ditonton oleh peserta didik diluar kelas yang bahkan siswa tidak kenal sama sekali, sehingga peserta didik menolak dilaksanakan di luar kelas.²⁹

Pertanyaan wawancara yang terakhir berkaitan dengan pertanyaan kenapakah metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran akidah-akhlak. Kemudian peneliti mewawancarai guru akidah-akhlak, yaitu Masjuniati secara langsung untuk menjawab pertanyaan dan guru akidah-akhlak mengatakan bahwa kenapakah metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran akidah-akhlak adalah karena mata pelajaran Aqidah Akhlaq bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta

²⁹ Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

pengamalan peserta didik tentang Aqidah dan Akhlaq Islam, sehingga metode *role playing* dapat digunakan dengan cara diperankan peserta didik secara langsung untuk memerankan karakter yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari.³⁰

Tidak hanya itu saja kemudian peneliti mewawancarai siswi kelas IX MIA 3 yang bernama Sri Wulan untuk menjawab pertanyaan yang sama yaitu kenapakah metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran akidah-akhlak dan Sri Wulan mengatakan bahwa untuk membuat pembelajaran akidah-akhlak tidak membosankan dan membuat peserta didik semangat untuk mengikutinya. Peserta didik jika dilaksanakan metode *role playing* akan merasa semangat karena pembelajaran dengan metode *role playing* lebih santai dan menghibur dibandingkan dengan metode lain seperti ceramah.³¹

Peneliti kemudian melakukan observasi di dalam kelas untuk menjawab pertanyaan kenapakah metode *role playing* digunakan dalam pembelajaran akidah-akhlak dan peneliti melihat bahwa metode *role playing* mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran akidah-akhlak karena disajikan dengan permainan peran yang dianggap sangat menghibur. Metode

³⁰ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

³¹ Sri Wulan, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

role playing dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena melalui metode *role playing* peserta didik juga dinilai kemampuan memainkan peran sesuai dengan naskah drama sehingga mereka terpacu untuk mendapatkan nilai yang lebih baik dari kelompok lain. Dan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak membuat pembelajaran tidak hanya menggunakan metode klasik seperti ceramah sehingga dengan metode *role playing* anak didik dapat mengeksplorasi perasaannya melalui peranan yang diperankan.³²

2. Kendala Yang Di Hadapi Guru Dalam Penggunaan Metode *Role Playing*

Dalam pembelajaran Akidah-Akhlak dengan menggunakan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidempuan ada kendala-kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakannya. Kendala guru dalam pembelajaran Akidah-Akhlak yang penulis temukan di dalam kelas di MAN 1 Padangsidempuan, yaitu:

a. Banyak Menyita Waktu

Metode *role playing* adalah suatu metode yang membutuhkan waktu yang banyak untuk melaksanakannya. Sesuai dengan hasil

³² Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

wawancara dengan guru akidah-akhlak Masjuniati mengatakan bahwa melaksanakan metode *role playing* membutuhkan waktu yang banyak karena proses persiapannya yang banyak menyita waktu pembelajaran, misalnya ketika menyusun naskah drama pementasan drama dan penggunaan waktu *role playing* di dalam kelas memang membutuhkan waktu yang banyak karena *role playing* di dalam kelas melibatkan semua individu dalam kelas untuk dapat berpartisipasi di dalam kelas sesuai naskah drama agar bisa tercapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.³³

Wawancara dengan siswi yang bernama Sri Wulan mengatakan bahwa kendala dalam penggunaan *role playing* adalah banyak menyita waktu karena metode *role playing* adalah metode yang memerankan drama yang diperankan oleh peserta didik secara langsung.³⁴

Observasi yang peneliti lakukan tidak beda dengan hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak dan siswi yang bernama Sri Wulan dimana dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas banyak menyita waktu karena adanya permainan drama dalam menyampaikan materi pembelajaran akidah-akhlak.³⁵

b. Memerlukan Persiapan Yang Teliti Dan Matang

³³ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

³⁴ Sri Wulan, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

³⁵ Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

Dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas di MAN 1 Padangsidempuan bukanlah hal yang mudah dan simpel. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan bahwa kendala guru akidah-akhlak dalam menggunakan metode *role playing* adalah memerlukan persiapan yang teliti dan matang agar tujuan dalam pembelajaran akidah-akhlak dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode *role playing* memerlukan persiapan yang teliti dan matang agar metode *role playing* tidak hanya memberi kesenangan kepada peserta didik karena materi yang diperankan merupakan materi yang terjadi setiap harinya di lingkungan sekitar peserta didik yang dapat memberikan pengajaran yang baik kepada peserta didik.³⁶

Hasil wawancara dengan siswi yang bernama Nur Hidayah mengatakan bahwa kendala guru akidah-akhlak dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas tidak beda dengan hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak. Nur Hidayah mengatakan bahwa kendalanya adalah memerlukan persiapan yang teliti dan matang, misalnya berkaitan dengan isi naskah drama yang tidak sembarang dikarang karena harus sesuai dengan materi pembelajaran,

³⁶ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

kostum yang digunakan dalam permainan drama yang harus disesuaikan dengan peran.³⁷

Hasil Observasi yang peneliti lakukan menemukan bahwa kendala guru akidah-akhlak dalam pelaksanaan metode *role playing* adalah memerlukan persiapan yang teliti dan matang. *Role playing* memerlukan persiapan yang teliti dan matang agar *role playing* bisa berjalan sesuai naskah drama dan tidak terjadi lagi kesalahan-kesalahan dalam *role playing* serta tercapai hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam setiap materi pembelajaran sehingga *role playing* yang dilaksanakan dapat membuat peserta didik tidak hanya terfokus pada jalan ceritanya tapi juga dapat mengambil pelajaran dari *role playing* yang dilaksanakan.³⁸

c. Peserta didik Keberatan Untuk Melakukan Peranan Yang Di Berikan

Hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan bahwa dalam pelaksanaan metode *role playing* dalam hal penentuan pelaku dan karakter dari setiap apa yang diperankan mengalami penolakan dari peserta didik karena siswa menolak untuk menerima peran yang diberikan guru sehingga ketika peran diberikan kepada peserta didik tidak dapat diperankan dengan baik karena adanya perasaan malu dengan peran yang dianggap tidak cocok untuk

³⁷ Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

³⁸ Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

dirinya dalam kehidupan sehari-hari dan karena tidak ada rasa percaya diri dari peserta didik untuk memerankan peran yang diterima.³⁹

Berikutnya adalah wawancara dengan siswa yang bernama Mahmul Affansa siswa kelas IX MIA 3. Terkait dengan kendala dalam pelaksanaan metode *role playing* di dalam kelas adalah ketika penentuan peran kepada peserta didik untuk permainan drama banyak yang menolak peran yang diberikan guru akidah-akhlak karena peran yang diberikan tidak cocok dan peserta didik merasa malu untuk memerankannya.⁴⁰

Hasilobservasi yang penulis lakukan menemukan pelaksanaan *role playing* dengan menentukan karakter kepada siswa yang terlibat dalam *role playing* mengalami penolakan dari siswa untuk memerankannya karena peran yang diberikan kepada siswa dalam *role playing* tidak semua siswa menerimanya dengan alasan malu dan takut menjadi bahan olok-olokan jika peran yang diberikan tidak disukai oleh para peserta didik di dalam kelas.⁴¹

1. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kendala Dalam Penggunaan Metode *Role Playing* Di MAN 1 Padangsidempuan

Suatu pembelajaran tentu tidak sesuai dengan yang diinginkan, pasti rintangan yang dihadapi dalam setiap pengajaran ataupun yang

³⁹ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

⁴⁰ Mahmul Affansa, Siswa kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 24 Agustus 2017.

⁴¹ Hasil Observasi, tanggal 29 Agustus 2017.

sering disebut dengan kendala. Tujuan pembelajaran tidak akan berhasil jika kendala yang dihadapi dalam setiap pembelajaran tidak dapat diatasi dan diupayakan jalan untuk menutupi setiap kekurangannya. Keefektifan dalam pembelajaran akan tercapai jika guru memiliki keterampilan dalam mengatasi kendala yang dihadapi.

Di MAN 1 Padangsidimpuan untuk menghadapi kendala dalam pembelajaran ada upaya yang dilakukan guru akidah-akhlak, yaitu:

- a. Terkait dengan menyita waktu dalam pelaksanaan *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan bahwa untuk mengatasi kendalanya guru akidah-akhlak harus dapat membagi waktu dengan membuat waktu atau durasi dalam permainan drama dengan memberikan waktu 30 menit untuk setiap kelompok yang tampil. Dalam pertemuan terakhir untuk materi guru akidah-akhlak menyelinginya dengan ceramah kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi drama yang masih belum peserta didik pahami yang berkaitan dengan isi materinya selama 20 menit dan guru langsung menjawab pertanyaan siswa. Dalam pertemuan terakhir untuk materi guru akidah-akhlak menyelinginya dengan ceramah kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi drama yang masih belum peserta didik pahami

yang berkaitan dengan isi materinya selama 20 menit dan guru langsung menjawab pertanyaan peserta didik.⁴²

Hasil wawancara dengan siswi yang bernama Sri Wulan mengatakan upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala terkait dengan menyita waktu dalam penggunaan metode *role playing* adalah dengan cara guru langsung memberi naskah drama untuk kelompok yang tampil dalam hari pertama sehingga peserta didik hanya tinggal mempelajari naskah drama yang diberikan.⁴³

Hasil Observasi yang peneliti lakukan terkait dengan metode *role playing* banyak menyita waktu adalah guru akidah-akhlak mengatasinya dengan cara yaitu dalam pelaksanaan *role playing* di dalam kelas untuk setiap pertemuan yang terdiri dari 2 jam pelajaran setiap minggu guru menampilkan 2 kelompok *role playing* untuk mendramatisasikan dramanya dengan durasi waktu untuk setiap kelompok selama 30 menit. Pelaksanaan *role playing* 4 jam pelajaran yaitu pertemuan 1 dan 2, untuk pertemuan ke 3 selama 2 jam pelajaran guru mengevaluasi peserta didik dengan bertanya secara langsung dan tulisan yang berkaitan dengan materi yang dilaksanakan dengan *role playing*.⁴⁴

⁴² Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 22 Agustus 2017.

⁴³ Sri Wulan, Siswi kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

⁴⁴ Hasil Observasi, tanggal 22 Agustus 2017.

b. Terkait dengan memerlukan persiapan yang teliti dan matang guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan bahwa dalam pelaksanaan *role playing* harus dimulai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam *role playing* sehingga diperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam *role playing* misalnya seperti persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut yang memerlukan persiapan yang teliti dan matang agar drama yang dilaksanakan tidak hanya sebagai drama yang tidak bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari tapi dalam pembuatan naskah drama bisa memiliki kualitas yang bagus baik dari isi cerita, karakter tokoh yang diperankan dan alur cerita yang menarik bagi peserta didik untuk diambil nilai-nilai kebaikannya.⁴⁵

Hasil wawancara dengan siswi yang bernama Nur Hidayah terkait dengan metode *role playing* memerlukan persiapan yang teliti dan matang mengatakan bahwa metode *role playing* adalah metode yang memiliki langkah-langkah yang yang membutuhkan kerjasama semua individu di dalam kelas untuk dapat melaksanakan *role playing* sesuai dengan isi naskah drama yang telah dibuat.⁴⁶

Hasil observasi yang peneliti lakukan terkait dengan metode *role playing* memerlukan persiapan yang teliti dan matang bahwa

⁴⁵ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

⁴⁶ Nur Hidayah, Siswi Kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 16 Agustus 2017.

upaya guru akidah-akhlak adalah dengan cara guru akidah-akhlak langsung melihat naskah drama yang dikarang peserta didik dan memperbaikinya jika ada kesalahan yang tidak sesuai dengan materi agar tidak terjadi kesalahan dalam hal isi baik itu berkaitan dengan nilai-nilai yang dapat diambil dari yang diperankan. Peserta didik harus dapat memerankan karakter yang didapat dengan baik setelah diberi waktu latihan selama seminggu untuk setiap kelompok sambil didampingi oleh guru akidah-akhlak.⁴⁷

- c. Peserta didik keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas sesuai hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan dapat diatasi dengan cara guru akidah-akhlak memberikan peran yang sesuai dengan karakter peserta didik, misalnya jika peserta didik memiliki karakter yang shaleh dalam sehari-harinya maka peran yang diberikan adalah peran sebagai pendakwah. Dalam pelaksanaan metode *role playing* mengalami penolakan untuk melakukan peranan yang diberikan merupakan hal yang sering terjadi yang diakibatkan oleh ketidaksesuaian antara peran yang diinginkan peserta didik dengan peran yang didapat sehingga peran yang diberikan ditolak. Oleh karena itu, guru harus dapat memberikan karakter yang menjadikan peserta

⁴⁷ Hasil Observasi, tanggal 22 Agustus 2017.

didik lebih semangat memerankannya dengan peran yang mudah dihafal kalimatnya serta mudah untuk diingat.⁴⁸

Hasil wawancara dengan siswa yang bernama Mahmul Affansa mengatakan bahwa untuk mengatasi kendalanya guru akidah-akhlak mengatasinya dengan cara membuat undian dengan menaruh setiap karakter yang ditentukan dalam setiap undian dan peserta didik mengambil undian masing-masing satu bagian dengan cara diacak dan setiap undian yang siswa peroleh harus dapat diterima tanpa ada penolakan dari siswa untuk setiap peran yang didapatnya.⁴⁹

Terkait dengan untuk menjawab pertanyaan yang terakhir mengenai upaya guru akidah-akhlak mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing* terkait dengan peserta didik keberatan untuk memerankan karakter yang diberikan bahwa upaya guru akidah-akhlak adalah dengan cara guru menawarkan peran yang ditolak peserta didik yang bersangkutan dengan peserta didik yang mau menerima peran yang ditolak peserta didik dengan suka rela sehingga semua peran dapat diperankan dalam *role playing*.⁵⁰

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman

⁴⁸ Masjuniati, Guru Akidah-Akhlak, *Wawancara* tanggal 11 Agustus 2017.

⁴⁹ Mahmul Affansa, Siswa kelas IX MIA 3, *Wawancara* tanggal 23 Agustus 2017.

⁵⁰ Hasil Observasi, tanggal 15 Agustus 2017.

Materi Akidah-Akhlak Siswa Di MAN 1 Padangidimpuan ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru akidah-akhlak dan peserta didik serta hasil observasi yang peneliti lakukan. Efektifitas dari penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di MAN 1 Padangsidimpuan dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akidah-akhlak. Dimana metode *role playing* membuat peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran akidah-akhlak yang dianggap sebagai pelajaran yang lebih menekankan kepada keagamaan saja.

Penyelesaian tugas secara individual di dalam kelas oleh peserta didik tidak dikerjakan dengan baik dengan alasan lupa leh 5 orang siswa. Walaupun pertanyaan yang diberikan sama tetapi jawaban dari setiap peserta didik tidak boleh sama karena murni harus pendapat diri sendiri bukannya orang lain. Penyelesaian tugas secara kelompok peneliti melihat bahwa peserta didik dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik karena semua peserta didik harus terlibat dalam metode *role playing* karena setiap peserta didik dalam kelompok harus dapat memberikan masukan untuk keberhasilan tugasnya dalam kelompok.

Dengan metode *role playing* peserta didik dikenalkan dengan masalah sosial yang sangat berguna. Dalam pembelajaran Akidah-Akhlak dengan menggunakan metode *role playing* di MAN 1

Padangsidimpuan ada kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakannya. Kendala guru dalam pembelajaran Akidah-Akhlak yang penelititemukan, yaitu banyak menyita waktu, memerlukan persiapan yang teliti dan matang, peserta didik keberatan untuk melakukan peranan yang di berikan.

Untuk menghadapi kendala dalam pembelajaran ada upaya yang dilakukan guru akidah-akhlak, yaituterkait dengan menyita waktu dalam pelaksanaan *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak ibu Masjuniati mengatakan bahwa untuk mengatasi kendala ini guru akidah-akhlak harus dapat membagi waktu dengan membuat waktu atau durasi dalam permainan drama.

Dan terkait dengan memerlukan persiapan yang teliti dan matang guru akidah-akhlak yaitu Masjuniati mengatakan bahwa dalam pelaksanaan *role playing* harus dimulai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam *role playing* sehingga diperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas dapat diatasi dengan cara guru memberikan peran yang sesuai dengan karakter peserta didik, dan membuat undian dengan menaruh setiap karakter yang ditentukan dalam setiap undian dan setiap siswa mengambil undian masing-masing satu bagian dengan cara

diacak dan setiap undian yang siswa peroleh harus dapat diterima tanpa ada penolakan dari siswa untuk setiap peran yang didapatnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN 1 Padangsidempuan sesuai dengan judul “ Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan“ sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Efektifitas *role playing* dilihat melalui observasi yang peneliti lakukan masih dikategorikan kurang karena siswa mendapat nilai harian yang diperoleh nilai rata-rata dengan jumlah 76,5 masih di bawah KKM dengan nilai 85.
2. Kendala dalam penggunaan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidempuan dipengaruhi beberapa hal, yaitu menyita banyak waktu, memerlukan persiapan yang teliti dan matang, dan siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan.
3. Adapun upaya yang dilakukan guru akidah-akhlak untuk mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing* di dalam kelas adalah untuk setiap pertemuan yang terdiri dari 2 jam pelajaran setiap minggu guru menampilkan 2 kelompok *role playing* untuk mendramatisasikan akhlak tercela dengan durasi waktu untuk setiap kelompok selama 30

menit. Pelaksanaan *role playing* 4 jam pelajaran yaitu pertemuan 1 dan 2, untuk pertemuan ke 3 selama 2 jam pelajaran guru mengevaluasi siswa dengan bertanya secara langsung dan tulisan yang berkaitan dengan materi yang dilaksanakan dengan *role playing*.

B. Saran-Saran

1. Kepada guru-guru akidah-akhlak agar betul-betul serius dalam memberikan metode dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa tersebut agar lebih efektif.
2. Kepada guru akidah-akhlak agar dapat meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa melalui pelaksanaan metode *role playing*.
3. Kepada Bapak kepala sekolah dan seluruh tenaga pendidik pada umumnya agar dapat memberikan metode yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Qadir Abdul Muhammad, *Metodologi Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Proyek Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1985
- _____*Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Ahmadi Khoiru Iif, dkk, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011
- Ali Daud Mohammad, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011
- Arief Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Asmadawati, *Desain Pembelajaran Agama Islam*, Padang: Rios Multicipta, 2013
- Assegaf Rahman Abd, *Aliran Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013
- Budimanjaya dan Said Alamsyah, *95 Strategi Mengajar*, Jakarta: Kencana, 2015
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007
- Dananjaya Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*, Sariwangi: Nuansa, 2010
- Djamal Murni, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* Jakarta: Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama, 1993
- Djatnika Rahcmat, *Sistematika Etika Islam* Jakarta: Pustaka Panjimas, 1992
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001
- Daradjat Zakiah, dkk, *Pengajaran Agama Islam* Jakarta: Bumi Aksara, 1995
- Hamanik Omar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001
- _____*Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*, Medan: Media Persada,

2014

Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2014

K.N Roestiyah, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Rineka cipta, 2008

Makbuloh Deden, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011

Mulyasa E, "*Metode Bermain Peran*" [http.co.org](http://co.org). diakses 22 Desember 2016

Mudzakkir Jusuf dan Mujib Abdul, *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta: Kencana, 2006

Nata Abuddin, *Perpektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group, 2009

Nizar Samsul, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002

Rahman Taufik, *Tauhid Ilmu Kalam* Bandung: Pustaka Setia, 2009, hlm. 14

Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* Padang: Kalam Mulia, 1990

Rangkuti Nijar Ahmad, *Metode Penelitian Pendidikan*, Padangsidempuan: Citapustaka Media, 2014

Satrio Adi, *Kamus Ilmiah Populer*, Jakarta: Sasongko, 2005

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Alfabeta, 2013

_____ *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D* Yogyakarta: Alfabeta, 2013

Suprijanto H, *Pendidikan orang dewasa* Banjarbaru: Bumi Aksara, 2005

Suryosubroto. B, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009

Al Rasyidin, *Falsafah Pendidikan Islam*, Medan: Perdana Mulya Sarana, 2008

Tafsir Ahmad, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009

Basyaruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Padang: Ciputat Pers, 2002

Wina Sanjaya H, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2008

Lampiran I

PEDOMAN WAWANCARA

Dalam rangka melaksanakan penelitian yang berjudul efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlaksiswa di MAN 1 Padangsidempuan. Peneliti memberikan daftar-daftar pertanyaan kepada bapak/ibu agar dapat memberikan jawaban dengan jujur. Peneliti mengucapkan terimakasih atas partisipasi bapak/ibu demi terlaksananya penelitian ini.

I. Wawancara Dengan Guru Di MAN 1 Padangsidempuan

1. Bagaimanakah menurut ibu efektifitas penggunaan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidempuan?
2. Apakah menurut ibu peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran akidah-akhlak dengan menggunakan metode *role playing*?
3. Siapakah menurut ibu yang berperan aktif ketika menggunakan pembelajaran akidah-akhlak ?
4. Apakah menurut ibu peserta didik secara individual dan kelompok dapat menyelesaikan tugas yang diberikan?
5. Kapanakah peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran akidah-akhlak?

6. Darimanakah menurut ibu peserta didik memperoleh naskah untuk pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak?
7. Dimanakah menurut ibu metode *role playing* paling cocok dilaksanakan dalam pembelajaran akidah-akhlak?
8. Kenapakah menurut ibu metode *role playing* digunakan di dalam pembelajaran akidah akhlak?
9. Apakah kendala ibu dalam menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak?
10. Apa sajakah menurut ibu kendala dalam menggunakan metode *role playing*?
11. Bagaimanakah menurut ibu cara mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing*?

II. Wawancara Dengan Siswa Di MAN 1 Padangsidempuan

1. Bagaimanakah menurut saudara/i efektifitas penggunaan metode *role playing* di MAN 1 Padangsidempuan?
2. Apakah menurut saudara/i siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran akidah-akhlak dengan menggunakan metode *role playing* ?
3. Apakah kendala saudara/i dalam menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak?
4. Siapakah menurut saudara/i yang berperan aktif ketika menggunakan pembelajaran akidah-akhlak ?

5. Apakah menurut saudara/i peserta didik secara individual dan kelompok dapat menyelesaikan tugas yang diberikan?
6. Kapanakah saudara/i dilibatkan secara langsung dalam penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak?
7. Darimanakah menurut saudara/i memperoleh naskah untuk pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran akidah-akhlak?
8. Dimanakah menurut saudara/i metode *role playing* paling cocok dilaksanakan dalam pembelajaran akidah-akhlak?
9. Kenapakah menurut saudara/i metode *role playing* digunakan di dalam pembelajaran akidah akhlak?
10. Apa sajakah menurut saudara/i kendala guru akidah-akhlak dalam menggunakan metode *role playing*?
11. Bagaimanakah menurut saudara/i cara guru akidah-akhlak mengatasi kendala dalam penggunaan metode *role playing*?

III. Wawancara Dengan KTU Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1

Padangsidimpuan

1. Berapakah jumlah guru yang mengajar di MAN 1 Padangsidimpuan?
2. Berapa jumlah guru akidah-akhlak di MAN 1 Padangsidimpuan?
3. Berapa jumlah siswa di MAN 1 Padangsidimpuan?
4. Bagaimanakah keadaan sarana dan prasarana di MAN 1 Padangsidimpuan?

5. Apakah ada guru akidah-akhlak yang masih berstatus sebagai pegawai honorer di MAN 1 Padangsidempuan?

Lampiran II

PEDOMAN OBSERVASI

1. Lokasi sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan, di Jln. Sutan Soripada Mulia No. 31 C Padangsidempuan Utara.
2. Keadaan dan situasi siswa pada saat proses metode *role playing* di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidempuan.
3. Keadaan sarana dan prasarana sebagai penunjang pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak.
4. Efektifitas penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman materi akidah-akhlak siswa di madrasah aliyah negeri 1 Padangsidempuan.
5. Cara guru menyampaikan materi dalam penggunaan metode *role playing*
6. Cara guru menggunakan waktu yang ditetapkan sesuai RPP.
7. Kendala dan upaya guru akidah-akhlak dalam penggunaan metode *role playing*.

Lampiran III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MAN 1 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Aqidah Akhlak

Kelas/Semester : IX / I

Materi Pokok : Menghindari Akhlak Tercela

Alokasi Waktu : 2 X 45 menit (6 jam pelajaran)

A. Kompetensi Inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3. Menyadari kewajiban menghindari perilaku dosa besar
- 2.3. Menghindari dampak negatif akibat perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
- 3.3. Memahami dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
- 4.3. Menyajikan contoh perbuatan besar di masyarakat dan akibatnya

C. Indikator

- 1.3. Memiliki sikap anti pasti terhadap perilaku dosa besar
- 2.3. Menunjukkan sikap keseriusan dalam menghindari dampak negatif perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
- 3.3. Menjelaskan pengertian dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
- 3.3. Mengkategorikan perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, dan mencuri)
- 3.3. Menjelaskan hikmah menghindari dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
- 4.3. Mampu menyajikan contoh perbuatan dosa besar di masyarakat dan akibatnya

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pengamatan, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan, siswa diharapkan:

1. Memiliki sikap anti pasti terhadap perilaku dosa besar
2. Menunjukkan sikap keseriusan dalam menghindari dampak negatif perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
3. Menjelaskan pengertian dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
4. Mengkategorikan perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
5. Menjelaskan hikmah menghindari dosa besar (mabuk-mabukan, mengkonsumsi narkoba, berjudi, zina, pergaulan bebas dan mencuri)
6. Mampu menyajikan contoh perbuatan dosa besar di masyarakat dan akibatnya

E. Materi Pembelajaran (Rincian Materi Pokok)

1. Berzina

Pengertian zina (الزنا) adalah persetubuhan antara pria dan wanita yang tidak memiliki ikatan perkawinan yang sah menurut agama. Islam memandang perzinaan sebagai dosa besar yang dapat menghancurkan tatanan kehidupan keluarga dan masyarakat. Berzina dapat diibaratkan seperti memakai barang yang bukan menjadi hak miliknya. Zina adalah setiap persetubuhan yang terjadi bukan karena pernikahan yang sah, bukan karena semua nikah, dan bukan pula karena pemilikan (terhadap hamba).

Macam-macam perzinaan yang ada di masyarakat? Zina dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. Zinamuhshan, yaituzina yang dilakukan oleh seorang laki-laki atau perempuan yang sudah pernah menikah. Hukum zinamuhshan adalah harus dirajam sampai mati, jika memenuhi saksi sejumlah empat orang.
- b. Zinaghairumuhshan, yaituzina yang dilakukan oleh seorang laki-laki atau perempuan yang belum pernah menikah atau masih perjaka/gadis.

2. Khamar

Khamar adalah cairan yang dihasilkan dari peragian biji-bijian atau buah-buahan dan mengubah dari sari pati menjadi alkohol dengan menggunakan katalisator (Enzim) yang mempunyai kemampuan untuk memisahkan unsur-unsur tertentu yang berubah melalui proses peragian.

3. Pencurian

Pencurian adalah pengambilan properti milik orang lain secara tidak sah tanpa izin pemilik. Kata ini juga digunakan sebagai sebutan informal untuk sejumlah kejahatan terhadap properti orang lain, seperti perampokan rumah, penggelapan, larseni, penjarahan, perampokan, pencurian toko, penipuan dan kadang pertukaran kriminal. Dalam yurisdiksi tertentu, pencuri dianggap sama dengan larsenis sementara yang lain menyebutkan pencuri telah menggantikan larseni. Seseorang yang melakukan tindakan atau berkarir dalam pencurian disebut pencuri, dan tindakannya disebut mencuri.

F. Pendekatan/Metode/Model Pembelajaran

Pendekatan : Scientific Learning

Metode : Pengamatan, tanya jawab, diskusi, role playing

G. Media/Alat/Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran : LCD, internet

Sumber Pembelajaran: Buku paket Akidah Akhlak kelas XI, Buku buku yang relevan dengan materi yang diajarkan, Al-Qur'an dan terjemahannya, dll

H. Proses Pembelajaran

1	Persiapan
	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran d. Media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan manusia dipapan tulis
2	Pelaksanaan
	Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1, 2 dan 3
	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta peserta didik mencermati gambar yang ada di kolom mari “merenungkan” b. Peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang hasil pengamatannya tentang gambar tersebut c. Guru menambahkan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap hasil pencermatan-pencermatan peserta didik d. Guru meminta kembali peserta didik untuk mengamati gambar yang ada di kolom “ayo mengamati” e. Peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang hasil pengamatannya tentang gambar tersebut f. Guru menambahkan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap hasil pencermatan-pencermatan peserta didik g. Guru memberi judul materi yang ada dalam akhlak tercela. Masing-masing kelompok diberi judul yang berbeda (contoh: perzinaan, mabuk-mabukan, perjudian, dan khomar).

	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mendramatisasikan secara bergiliran tentang tema yang dibahas. b. Kelompok lain memberi tanggapan tentang <i>role playing</i> yang siap dilaksanakan. c. Kelompok yang melakukan <i>role playing</i> mencatat semua tanggapan dan pertanyaan dari kelompok lain d. Kelompok yang melaksanakan <i>role playing</i> menjawab pertanyaan dan jika tidak bisa maka akan dibantu/dijelaskan oleh guru. e. Guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap materi yang telah didiskusikan. f. Guru dan peserta didik menyimpulkan inti sari pelajaran sesuai dengan buku teks siswa pada kolom rangkuman
3	<p>Kegiatan ahir pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberi evaluasi, penguatan materi, dan mengajak berlefeksi tentang salah satu materi yaitu: b. Guru memberi penguatan materi sekaligus mengajak para siswa untuk menyimpulkan materi c. Guru mengngatkan untuk mempelajari materi berikutnya. d. Guru memberi tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Aspek dan rubrik penilaian

1. Kejelasan dan kedalaman informasi
 - a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 0,6
 - b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 0,4
2. Penghayatan yang diperankan
 - a. Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi skor 0,6
 - b. Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi skor 0,4
 - c. Jika kelompok tersebut berperan kurang aktif dalam diskusi skor 0,2
3. Kerja sama
 - a. Jika kelompok tersebut dapat berkerja sama dengan sangat baik diskusi skor 0,6
 - b. Jika kelompok tersebut dapat berkerja sama dengan baik diskusi skor 0,4
 - c. Jika kelompok tersebut dapat berkerja sama dengan kurang baik diskusi skor 0,2

2. Kolom “Ayo Berlatih”:

a. Pilihan ganda : jumlah jawaban benar x 0.1 (maksimal 10 x0.1 =1).

1. Suatu perbuatan yang melanggar ketentuan syariat Allah dan Rasul-Nya seperti meninggalkan shalat disebut....
 - a. Maksiat
 - b. Tahayyul
 - c. Dosa
 - d. Khurafat
 - e. Bid'ah

2. Zina adalah dosa besar, maka hukuman pelaku zina muhsan adalah...
 - a. Dicambuk 100 x
 - b. Di qhishas
 - c. Dirajam sampai mati
 - d. Diusir dari kampung halamannya
3. Berikut ini termasuk perbuatan dosa yang berkaitan dengan zina kecuali
 - a. Sodomi
 - b. Lesbian
 - c. Poligami
 - d. Free seks
 - e. Homoseksual
4. Berikut adalah termasuk dan pengaruh minuman khomar terhadap mental peminum, kecuali...
 - a. Menderita sakit perut
 - b. Mentalnya labil dan mudah tersinggung
 - c. Mudah terpancing untuk berkelahi
 - d. Hati jauh dari mengingat Allah
 - e. Mudah terjerumus berbuat maksiat
5. Berikut ini termasuk bentuk-bentuk perjudian, yaitu...
 - a. Bermain kartu remi
 - b. Bermain domino
 - c. Membeli undian
 - d. Bermain billiar
 - e. Bermain dadu
6. Menjauhiperbuatanzina, pergaulanbebas (free sex), menjauhipelacuran, gonta-gantipasanganseksual yang tidaksahmenurut agama adalahsebagai...
 - a. Upayauntukmembinadirimenjadi orang baik
 - b. Perbuatan yang dapatmendatangkakeselamatan

- c. Perbuatan yang dapat mendatangkan kedamaian
 - d. Upaya preventif dari terjangkitnya virus HIV dan penyakit AIDS
 - e. Upaya memperkenalkan virus HIV dan penyakit AIDS
7. Tujuan Islam menetapkan undang-undang yang menghukum orang yang sukameminum khamar ataupun mengonsumsi narkoba adalah demi....
- a. Untuk menjaga masyarakat dari bahaya yang ditimbulkan
 - b. Untuk menjaga diri umat Islam agar tidak terjerumus ke dalam api neraka
 - c. Untuk mendapatkan kesenangan dan keamanan
 - d. Untuk mendapatkan kedamaian dalam hidup berumah tangga
 - e. Untuk menjaga kesucian diri dan keluarga\
8. Faktatelah banyak menunjukkan bahwa sebagian siswa tingkat SLTP/SLTA yang hamil di luarnya akibat dari pergaulan bebas. Di bawah ini adalah upaya dan kiat agar tidak terjerumus dalam pergaulan bebas, kecuali
- a. Menghindari berdua-duaan dan disertai muhrimnya
 - b. Laki-laki dengan sepeda motornya bergonceng dengan perempuan
 - c. Perempuan dengan sepeda motornya bergonceng dengan laki-laki
 - d. Berdua-duaan atau bersam laki-laki dan perempuan sesama saja asal tidak mengundang nafsu syahwat
 - e. Memisahkan pergaulan antar laki-laki dan perempuan
9. Sifat muslim terhadap teman yang terjerumus dalam permainan judi adalah....
- a. Menasehatinya jika ada kesempatan
 - b. Membiarkannya dan tidak mengganggu
 - c. Mendukungnya karena merupakan hobi
 - d. Menasehatinya sedikit demi sedikit hingga sadar
 - e. Menasehati karena kasihan
10. Jika ada pencuri yang telah kehilangan kedua tangan dan kakinya tetapi

mereka masih mencuri, maka hukumannya...

- a. Dipotong sisa tangan kirinya
- b. Dipotong sisa tangan kanannya
- c. Dipotong sisa kaki kanannya
- d. Dipotong sisa kaki kirinya
- e. Dipenjara sampai reda

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh (pilih jawaban dan uraian)}}{100} \times 100$

100

2. Tugas

Skor penilaian sebagai berikut:

- a. Jika peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya tepat pada waktu yang ditentukan dan perilaku yang diamati serta alasannya benar, nilai 1.0
- b. Jika peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya setelah waktu yang ditentukan dan perilaku yang diamati serta alasannya benar, nilai 0.8
- c. Jika peserta didik dapat mengumpulkan tugasnya setelah waktu yang ditentukan dan perilaku yang diamati serta alasannya sedikit ada kekurangan, nilai 0.6

Nilai akhir yang diperoleh oleh peserta didik adalah sebagai berikut.

- a. Rata-rata dari jumlah nilai pada kolom (diskusi, dan bermain peran), x 60 %.
- b. Jumlah nilai rata-rata pada kolom "Ayo berlatih", pilihan ganda/uraian, dan tugas x 40 %.

Nilai akhir = nilai a + nilai b

Mengetahui

Padangsidempuan,

10 AGUSTUS 2016

Kepala MAN 1 Padangsidempuan

Mahasiswa/Peneliti

Jannes Sihombing, S.Pd

Dewi Khairani Sihombing

NIP. 19670608 200312 1 001

13 310 0212

LAMPIRAN IV

DOKUMENTASI PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*

DI MAN 1 PADANGSIDIMPUAN



Gambar 1. Guru sedang mengarahkan siswa dalam pelaksanaan metode *role playing* di dalam kelas



Gambar 2. *Role Playing* sedang diperankan siswa di dalam kelas



Gambar 3. *Role playing* sedang dilaksanakan oleh siswa di dalam kelas



Gambar 4. Wawancara dengan ibu Masjuniati selaku guru bidang studi akidah-akhlak di MAN 1 Padangsidempuan



Gambar 5. Wawancara dengan siswi mengenai penggunaan metode *role playing* di dalam kelas oleh guru akidah-akhlak.



Gambar 6. Wawancara dengan siswa mengenai penggunaan metode *role playing* di dalam kelas oleh guru akidah-akhlak.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1364 /In.14/E.4c/TL.00/08/2017
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

09 Agustus 2017

Yth. Kepala MAN 1 Padangsidimpuan

Dengan hormat, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

Nama : Dewi Khairani Sihombing
NIM : 13.310.0212
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI
Alamat : Untemanis Gg Swadaya

adalah benar Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul " Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah-Akhlak Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan ". Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

D. Inaya Hilda, M.Si
NIP.19720920 200003 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
Jalan Sutan Soripada Mulia No. 31 C Sadabuan, Padangsidimpuan 22715
NPSN : 10264757 Telp : 0634 4320719

SURAT KETERANGAN
Nomor : 631/Ma.02.28/PP.00.3/10/2017

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Jannes Sihombing, S.Pd
NIP : 196706082003121001
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Jalan Sutan Soripada Mulia No. 31 C Padangsidimpuan

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Dewi Khairani Sihombing
NIM : 13 310 0212
Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PAI
Universitas : IAIN Padangsidimpuan

benar telah melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan pada tanggal 07 Juni - 07 September 2017 dalam rangka pengumpulan data untuk penulisan skripsi yang berjudul : **"Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah - Akhlak Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Padangsidimpuan"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk di pergunakan seperfunya, terimakasih.

Padangsidimpuan, 25 Oktober 2017



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Nama : Dewi Khairani Sihombing
Nim : 13 310 0212
Tempat/Tgl Lahir : Pangaribuan, 3 Agustus 1994

B. Nama orang tua

Ayah : Mastua Sihombing
Pekerjaan : Tani
Alamat : Jl.Sudirman, Untemanis Gg.Swadaya II Kota
Padangsidimpuan
Ibu : Nur Aisyah Tanjung
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl.Sudirman, Untemanis Gg.Swadaya II Kota
Padangsidimpuan

C. Pendidikan

SD : SD 200405 Hutaimbaru, tamat tahun 2007
SMP : SMP Negeri 4 Padangsidimpuan, tamat tahun 2010
SMA : MAN 1 Padangsidimpuan tamat tahun 2013
Perguruan Tinggi Negeri : Masuk IAIN Padangsidimpuan tahun 2013