

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

Lokus penelitian dalam skripsi ini adalah di MTs Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, untuk mengetahui gambaran secara ringkas tentang situasi sekolah tersebut, maka pada bab ini secara sengaja disajikan data tentang gambaran umum dari sekolah tersebut. Adapun gambaran umum situasi MTs Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus penulis sajikan sebagai berikut :

1. Sejarah berdirinya MTs NU Matholi'ul Huda Kudus

MTs. NU Matholi'ul Huda adalah madrasah swasta di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Cabang Kudus. Madrasah ini didirikan oleh masyarakat dan warga Nahdiiyin desa Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus pada hari Kamis Wage 18 Syawwal 1406 H bertepatan tanggal 18 Juni 1986 M. Dengan tujuan menciptakan peserta didik yang unggul dalam prestasi akademik dan berakhlakul karimah. Terletak di jalan Besito, Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus kode pos 59332, telepon (0291) 435750. Berjarak kurang lebih 3 km dari pusat pemerintah daerah kabupaten Kudus dan kurang lebih 5 km dari pusat pemerintahan kecamatan Kaliwungu. Dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20364178 dan Nomer Statistik Madrasah (NSM) : 121233190005 memperoleh ijin operasional dari kantor Departemen Agama RI dengan Nomor : Wk/5.c/119/Pgm/Ts/1987 dan telah mengalami perkembangan dengan status akhir terakreditasi A pada tahun 2014.

Adapun Faktor yang mendorong berdirinya MTs NU Matholi'ul Huda Kudus adalah Adanya masukan dari para wali murid desa Bakalan Krapyak khususnya wali murid kelas VI MI NU Matholi'ul Huda yang merasa keberatan untuk melanjutkan pendidikan anaknya ke jenjang pendidikan selanjutnya karena

terbentur masalah biaya, termasuk sarana transportasi bila sekolahnya jauh. Selain itu dukungan masyarakat sekitar Bakalan Krapyak juga mempengaruhi berdirinya MTs NU Matholi'ul Huda Kudus, hal ini dibuktikan pada acara jam'iyah yasinan yang saat itu kebetulan bertempat di rumah Bapak Drs. H Munawar Cholil, secara spontan beliau melontarkan gagasan mengenai pendidikan masyarakat Tsanawiyah dan hal tersebut drespon oleh jam'iyah yasinan dengan tanggapan yang positif dan memberi dukungan sepenuhnya atas gagasan tersebut. Ada juga alasan lain seperti dikarenakan MI NU Matholi'ul Huda mendapat bantuan rehab berat 3 lokal yang apabila hanya digunakan oleh MI masih ada kelebihan lokal yang tidak dipakai.

Secara idealis pendirian MTs NU Matholi'ul Huda Kudus merupakan suatu lembaga usaha membantu pemerintah dalam bidang pendidikan dengan berusaha mempertinggi mutu pendidikan dan pengajaran serta kebudayaan. Sejak berdirinya MTs NU Matholi'ul Huda Kudus dalam penerimaan siswa baru selalu berkembang mengenai jumlah siswa yang masuk. Dalam Pelaksanaannya MTs. NU Matholi'ul Huda menginduk pada Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdhatul Ulama` pada tahun 1987 M. dengan surat keputusan No. 564/PW/I 1987 MTs NU Matholi'ul Huda Kudus memperoleh Status Diakui, sehingga dapat menyelenggarakan Ujian Nasional (UN) secara mandiri.

Pada tahun 2014 MTs NU Matholi'ul Huda Kudus mendapat status terakreditasi A dengan SK. Nomor 138/BAP-S/M/X/2014, di dalam pelaksanaannya, lembaga pendidikan MTs NU Matholi'ul Huda Kudus di bawah pembinaan:

- 1) Kementerian Agama Kabupaten Kudus.
- 2) Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Cabang Kudus.
- 3) Badan Pelaksanaan Pendidikan Ma'arif MTs NU Matholi'ul Huda Kudus.

2. Letak Geografis

Secara geografis MTs NU Matholi'ul Huda berlokasi di jalan Besito Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus kode pos 59332. Letaknya strategis karena Berjarak kurang lebih 3 km dari pusat pemerintah daerah kabupaten Kudus dan kurang lebih 5 km dari pusat pemerintahan kecamatan Kaliwungu. sehingga akses ke lokasi MTs NU Matholi'ul Huda sangat mudah. MTs NU Matholi'ul Huda memiliki luas tanah 830 M², lebih jelasnya letak MTs NU Matholi'ul Huda ialah sebelah selatan gang masuk parkir bus peziarah Bakalan Krapyak Kudus.

3. Profil Madrasah

Adapun profil dari MTs NU Matholi'ul Huda Kudus adalah sebagai berikut :¹

a. Identitas Madrasah

- 1) Nama Lembaga : MTs.NU Matholi'ul Huda
- 2) No. Statistik : 121233190005
- 3) Alamat / No Telp. : Jl.Besito Bakalankrapyak
Kaliwungu Kudus /
(0291)435750
- 4) Email : mtsmatholiulhuda.bakra@yahoo.co.id
- 5) Tahun berdiri : 1986
- 6) Pendiri : Drs. KH Munawar Cholil
- 7) Tahun Penegerian : -
- 8) Nama Kepala Lembaga: Kaharuddin Nafis, S.Pd.I
- 9) Akreditasi : A

¹ Dokumentasi Sejarah Berdirinya Madrasah Mts Matholi'ul Huda Krapyak Kudus , Tanggal 18 September 2019.

b. Peserta Didik Serta Sarana Dan Prasarana

1) Peserta Didik Tahun Pelajaran 2019/2020

Tabel 4.1 Data Peserta Didik Tahun 2019/2020

Tahun	Kelas	Jumlah Rombel	Laki – Laki	Perempuan	Jumlah
2010 / 2011	VII, VIII, IX	9	152	108	260
2011 / 2012	VII, VIII, IX	9	147	114	261
2012 / 2013	VII, VIII, IX	9	175	138	313
2013 / 2014	VII, VIII, IX	9	178	145	323
2014 / 2015	VII, VIII, IX	9	168	148	316
2015 / 2016	VII, VIII, IX	9	169	136	305
2016 / 2017	VII, VIII, IX	9	187	112	299
2017 / 2018	VII, VIII, IX	9	204	110	314
2018 / 2019	VII, VIII, IX	9	182	114	296
2019/2020	VII, VIII, IX	9	196	163	299

2) Sarana Prasarana

- a. Jumlah tanah yang dimiliki : 3628 m²
- b. Jumlah tanah yang telah bersertifikat: 2628 m²
- c. Luas Bangunan seluruhnya : 830 m²
- d. Data Ruang dan Gedung MTs NU Matholi'ul Huda Kudus.

Tabel 4.2 Data Ruang dan Gedung

No	Jenis	Lokal	M ²	Kondisi (lkl)		Kekurangan
				Baik	Rusak	
1	Ruang Kelas	9	360	9		
2	R. Kantor / TU	1	20	1		
3	R. Kepala	1	15	1		
4	Ruang Guru	1	25	1		
5	R. Perpustakaan	1	56	1		
6	R. Lab	3	120	2	1	
7	R. Ketrampilan	1	20	1		

8	Aula	1	80	1		
9	Musholla	1	40	1		
10	R. UKS	2	20	2		
11	Halaman / Upacara	1	100	1		

e. Data Peralatan dan Inventaris Kantor

Tabel 4.3 Data Peralatan dan Inventaris Kantor

No	Jenis	Unit	Kondisi (Ikl)			Kekurangan
			baik	Sedang	Rusak	
1	Mebelair	300	300			
2	Mesin ketik	1			1	
3	Telepon	1	1			
4	Faximile					
5	Sumb. Air / PDAM	1	1			
6	Komputer	35	33		2	
7	Kend. Roda-2					
8	Kend. Roda-4					
9	Peralatan Lab.	2	1		1	
10	Sound System	3	2	1	1	
11	Sar. Olahraga	3	2	1		
12	Sar. Kesenian	2	2			
13	Peralatan UKS	2	2			
14	Peralatan Ketrmp	1	1			
15	Daya Listrik	1300				

c. Waktu Sekolah

1. Waktu Sekolah : Pagi hari
2. Jumlah hari Efektif : 26 hari
3. Jumlah Jam Pelajaran tiap minggu : 47jpl
4. Masuk Sekolah : jam 06.55 WIB
5. Pulang Sekolah : jam 13.45 WIB

d. Keadaan Guru Dan Tenaga Kependidikan

- 1) Nama Kepala Madrasah : Kaharuddin Nafis, S.Pd.I
- 2) NIP : -
- 3) Jumlah Wakil Kepala Madrasah: 4 orang.
- 4) Jumlah Guru : PNS 3 orang.
Non PNS 23 orang.
- 5) Jumlah Guru BK : PNS - orang.
Non PNS 1 orang.
- 6) Pendidikan Guru / BK : S2 0 orang.
S1 26 orang.
SLTA/Ponpes 1 orang.
- 7) Jumlah Tenaga TU : PNS - orang.
Non PNS : 3 orang.
- 8) Jumlah Tenaga Laboratorium : PNS - orang.
Non PNS - orang.
- 9) Jumlah Tenaga Perpustakaan : PNS - orang.
Non PNS : 1 orang.
- 10) Tenaga Lainnya : PNS - orang.
Non PNS : 2 orang.

4. Visi Misi dan Tujuan

a. **Visi** : MATA SANTRI (Maju Dalam Prestasi Santun Budi Pekerti).

b. **Misi** :

1. Menanamkan nilai – nilai ajaran Ahlussunnah Wal Jama'ah dan ilmu pengetahuan.
2. Mengamalkan ilmu yang dipelajari untuk menghambakan diri kepada Allah SWT.
3. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bersikap dan bertingkah laku.
4. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai perkembangan potensi yang dimiliki siswa.
5. Melatih dan mengembangkan daya nalar siswa.
6. Membekali kemampuan baca tulis Al-Qur'an dan ketrampilan keagamaan yang sesuai tingkat perkembangannya.
7. Memotifasi dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sesuai bakat dan minat.
8. Menumbuhkan semangat kompetitif keilmuan kepada warga madrasah.
9. Menumbuh kembangkan semangat kekeluargaan dan persaudaraan antar warga madrasah dan masyarakat.
10. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan masyarakat.

c. **Tujuan** :

Membentuk pribadi siswa-siswi :

- 1) Beriman dan Bertaqwa.
- 2) Berilmu Amaliyyah.
- 3) Beramal Ilmiyyah.
- 4) Berakidah Ahlussunnah Wal Jama'ah Berkepribadian Ahlaqul Karimah.

5. Sejarah Singkat Penerapan Metode *Role Playing* di MTs NU Matholi'ul Huda

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreatifitas dan motivasi belajar bagi peserta didik. Guru memberikan stimulus kepada peserta didik berupa metode pembelajaran yang unik dan menyenangkan supaya dalam pembelajaran di kelas dapat memberikan manfaat tersendiri bagi peserta didik khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Pada pembelajaran tahun 2017/2018 guru melihat banyaknya peserta didik yang kurang bersemangat ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadikan hasil belajar peserta didik menurun. Guru berinisiatif memberikan metode pembelajaran baru saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Dengan metode baru yang diterapkan diharapkan dapat membantu peserta didik mempermudah dalam belajar dan memberikan semangat motivasi belajar, guru memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran pun tidak merasa cepat jenuh dan dapat berjalan dengan baik.

Guru berinisiatif memberikan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda. Dengan memberikan stimulus dalam pembelajaran dengan membagikan tugas terlebih dahulu materi yang akan dipelajari, setelah itu peserta didik dapat mempelajari materi yang akan di perankan (*Role Playing*) mereka sendiri untuk melatih daya ingat masing-masing peserta didik, dan juga dapat memberikan motivasi dalam belajar karena pembelajaran yang dilaksanakan dengan mudah dan menyenangkan. Alasan tersebut mendorong guru Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda untuk menerapkan metode pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dalam belajar.

Selain metode *Role Playing* diterapkan, guru juga menggunakan beberapa metode lain, salah satunya

yakni metode ceramah. Namun dalam pembelajarannya, peserta didik hanya fokus mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa mau membaca materi terlebih dahulu. Sehingga setelah diterapkannya metode *Role Playing*, terdapat perubahan pada sikap peserta didik karena dalam pembelajaran nantinya, guru akan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* kepada peserta didik dengan memberikan tugas materi pelajaran terlebih dahulu. Selanjutnya, guru akan meminta kepada peserta didik untuk mempelajari peran yang akan di mainkan (*Role Playing*) mereka masing-masing sesuai materi yang mereka dapat. Hal itulah yang membuat peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi yang telah mereka terima.²

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus

Implementasi metode *Role Playing* Mts Matholi'ul Huda di mulai dengan kegiatan awal yaitu penyusunan RPP. Penyusunan RPP bertujuan untuk membuat pembelajaran dapat berjalan dengana baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Penyusunan RPP oleh guru dilakukan sesuai dengan mengacu pada evaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahun sebelumnya.

Kegiatan pembelajaran di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus dilaksanan setiap hari sabtu sampai kamis. Proses pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai 12.45 WIB. Alokasi 2 jam pembelajaran di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus adalah 40 menit. Proses

²Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

pembelajaran Akidah Akhlak di Mts Matholi'ul Huda berlangsung selama 2x40 menit dalam satu minggu. Kegiatan awal sebelum penerapan pembelajaran Akidah Akhlak diawali dengan penyusunan RPP. Penyusunan RPP bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dari bapak Zaenuri, S.Ag selaku guru Akidah Akhlak di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus.

“Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, terlebih dahulu saya menyusun RPP sesuai dengan standar mutu pendidikan. Penyusunan RPP sendiri bertujuan agar pembelajaran Akidah Akhlak dapat berjalan dengan efektif. Khususnya pada penggunaan metode *Role Playing*, peserta didik dapat termotivasi dalam belajar, sehingga proses pembelajaran dapat dipahami siswa dengan mudah”.³

Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan oleh guru Akidah Akhlak di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus terdiri dari:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal pembelajaran Akidah Akhlak di Mts Matholi'ul Huda pada kelas VIII ini dengan berdo'a bersama yang dipandu oleh guru pengampu, setelah berdo'a guru memotivasi peserta didik terhadap pentingnya kompetensi yang akan dipelajari.

³ Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, guru memberikan materi tentang apa yang akan dipelajari dengan cara menjelaskan tema sesuai dengan apa yang akan dipelajari. Setelah guru menjelaskan peserta didik mengidentifikasi tentang materi tersebut, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan argumen atau pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Setelah itu guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk membuat *Role playing* sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok masing-masing dan bertukar pendapat, mengungkapkan ide-ide kreatif yang dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik. Lalu guru mengevaluasi pembelajaran dengan mengoreksi hasil *Role playing* yang telah dibuat oleh peserta didik.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran ini guru menjelaskan kembali serta memberikan pengutan kepada peserta didik tentang materi yang telah dipelajari. Guru melakukan refleksi kepada peserta didik serta guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk merancang pembelajaran berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran pada saat itu.

Menurut bapak Zaenuri S.Ag, “metode *Role playing* merupakan metode yang menyenangkan. Metode tersebut merupakan perpaduan antara belajar dengan berfikir kreatif. Jadi peserta didik akan merasa senang dan semangat dalam belajar karena dapat menggambarkan pikiran mereka masing-masing

karena mereka lebih mudah mengingat materi yang saya sampaikan”⁴

Guru menyiapkan perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang dipelajari didalam kelas. Setelah guru menjelaskan materi secara rinci peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan guru membagi tema sesuai kelompok. Peserta didik berdiskusi sesuai tema yang telah ditentukan. Selanjutnya peserta didik diminta untuk menuangkan beberapa kata kunci pokok pikiran yang nantinya di tuangkan dalam *Role playing* yang mereka buat.

Metode sangat penting digunakan, karena tujuan digunakannya metode lebih-lebih metode *Role playing* ini agar terciptanya sebuah proses pembelajaran yang maksimal, dan juga bagi peserta didik yang menerima pelajaran terutama pada saat menguasai materi tidak membosankan dan tidak menjenuhkan, karena dengan mengadakan sebuah drama atau percakapan sederhana akan menimbulkan rasa gembira terhadap anak didik tersebut.

Untuk menciptakan suasana dan interaksi belajar mengajar yang baik, salah satu kegiatan yang tidak boleh ditinggalkan oleh seorang guru adalah menentukan metode yang tepat dalam pembelajaran Akidah Akhlak, yang tentunya sesuai dengan kondisi jiwa dan intelegensi peserta didiknya, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta tujuan yang ingin di capai dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang di harapkan.

⁴ Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi’ul Huda Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

Dalam *Role Playing*, anak didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktek-praktek dari pembelajaran Akidah Akhlak bersama teman-teman pada situasi tertentu. Belajar yang efektif di mulai dari lingkungan yang berpusat pada diri anak didik. Anak didik akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan untuk mempraktekan tentang adab dan sopan santun yang sesuai dengan akhlakul kharimah. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif, tanpa adanya aktifitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Penjelasan ini juga diperkuat oleh Muhammad Alamul Yaqin kelas VIII Mts Matholi'ul Huda Bahwa :

“Sebelum guru menggunakan metode *Role Playing*, Kami sangat jenuh ketika disuruh menerangkan bab tentang adab dan sopan santun, kami merasa bosan, namun ketika metode *Role playing* ini di gunakan pada saat pembelajaran Akidah Akhlak kami sangat antusias, guru kami menyiapkan teks drama singkat dan sederhana, kami mempunyai peran masing-masing dalam sebuah drama sederhana tersebut, jadi menurut kami metode ini menyenangkan dan membuat kami aktif secara bersamaan”.⁵

Adapun tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan sikap dan perilaku siswa sehingga mereka terbiasa berperilaku akhlakul karimah dan meningkatnya hasil belajar khususnya penilaian afektif pada siswa. sebagaimana yang di katakan oleh guru Akidah Akhlak bahwa tujuan pembelajaran merupakan inti dari proses kegiatan

⁵ Hasil Wawancara dengan M. Alamul Yaqin Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.00 WIB

mengajar guru karena setiap guru menginginkan murid-muridnya paham dengan materi yang diajarkan dan bisa dijadikan kunci dalam mempelajari materi-materi yang lain. Oleh karena itu saya membuat beberapa program untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran Akidah Akhlak terutama dengan menggunakan metode drama (*Role playing*) dan juga agar terbiasa dengan perilaku Akhlakul karimah. Adapun program-programnya adalah sebagai berikut :

- a. Mengelompokkan siswa sesuai dengan peran masing-masing dalam sebuah drama.
- b. Memberikan materi setiap pelajaran di mulai.
- c. Memberikan teks drama singkat dengan materi sederhana kepada siswa.
- d. Mengadakan drama sederhana selama 10 menit sebelum pelajaran di mulai.
- e. Menanyakan kembali materi yang telah di ingat sebelumnya.
- f. Mewajibkan seluruh siswa memiliki buku panduan lks atau buku paket.
- g. Mengadakan evaluasi terhadap drama yang telah dilakukan agar mengetahui sejauh mana materi yang telah dikuasai siswa.

Dalam proses pelaksanaan metode *Role Playing* di MTs Matholi'ul Huda sebelum mulai pelajaran Akidah dengan menggunakan metode *Role Playing* seorang guru terlebih dahulu membuat kelas menjadi kondusif sebelum menyampaikan beberapa langkah-langkah dalam metode *Role Playing* dalam adab dan sopan santun dan sebelum guru menyampaikan materi pelajaran, guru memulai dengan menyuruh salah satu murid untuk maju mengulangi materi yang sudah di berikan minggu lalu, setelah itu guru memberikan siraman rohani (ceramah) kepada siswa-siswinya

dan setelah itu guru menjelaskan langkah-langkah di dalam proses menguasai materi adab dan sopan santun menggunakan metode *Role playing*.

Beberapa cara yang dilakukan oleh guru Akidah Akhlak sebelum memulai menggunakan metode *Role Playing* yaitu:

Pertama, terlebih dahulu memberikan pegajaran mengenai *Attitude* atau sopan santun yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu pemahaman siswa tentang apa yang akan di akukan sehingga nantinya ketika melakukan percakapan dalam sebuah drama mereka memahami apa yang mereka lakukan dan juga apa yang mereka lakukan.

Langkah awal yang digunakan oleh guru Akidah Akhlak di Madrasah ketika pelaksanaan metode *Role playing* yaitu guru menyiapkan dan membagikan teks drama sederhana untuk siswa-siswinya yang akan dimainkan di depan kelas, setelah itu teks drama tersebut difahami dan dihafalkan sesuai dengan peran masing-masing. Setelah siswa-siswi memainkan drama tersebut, guru meminta beberapa siswa menjelaskan makna dari apa yang telah dipraktiknya. Hal ini sesuai dengan penjelasan Bapak Zaenuri S.Ag, yaitu :

“biasanya saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang di lakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. sehingga peserta didik lebih kreatif dan inovatif untuk mengexspresikan atau memainkan peran sebagai mana pemahaman yang telah mereka tangkap. setelah itu jika waktunya masih mencukupi peserta didik diharapkan mampu mendiskripsikan inti dari tema yang di pentaskan serta siswa mampu

menyampaikan hasil kesimpulannya kepada peserta didik lainnya ”.⁶

Dalam proses pelaksanaan metode *Role Playing* yang telah dilaksanakan oleh guru Aqidah Akhlak tersebut dapat dikatakan bagus walaupun dari segi siswanya masih belum menghayati peran masing-masing drama yang telah diperankan karena belum terbiasa berbicara dan berperilaku sesuai dengan akhlakul karimah. Berkaitan dengan hal tersebut M. Alamul Yaqin (siswa kelas VIII) yang di wawancarai mengatakan bahwa :

“Biasanya juga kita disuruh maju untuk mempraktekan beberapa aktifitas sehari-hari dan juga terkadang kita di suruh mempraktekan beberapa adegan yang sesuai dengan teks drama. menurut saya kegiatan tersebut dapat menjadikan kita terbiasa berperilaku yang sesuai dengan akhlakul karimah dan membantu kita untuk mengerti apa saja perbuatan yang baik di lakukan dan tidak baik untuk dilakukan, dengana kita terbiasa berperilaku baik maka kita tidak mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Akidah Akhlak tersebut”.

⁶ Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi’ul Huda Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

2. Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krpyak Kaliwungu Kudus

Guru Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda Bakalan Krpyak Kudus menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode 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.

Metode *Role Playing* merupakan metode yang sangat cocok diterapkan di MTs NU Matholi'ul Huda, karena peserta didik dapat merasa senang dengan metode yang telah diterapkan oleh guru. Sehingga metode *Role Playing* dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk tetap semangat dan rajin dalam belajar.

Hasil dari observasi atau pengamatan langsung dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti di lapangan bahwa di MTs NU Matholi'ul Huda Bakalan Krpyak Kudus, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat memicu peserta didik untuk lebih fokus, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, peserta didik juga dapat lebih semangat dalam mempelajari materi yang ada. Dengan begitu penerapan metode pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mudah diingat, dan tidak cepat bosan.

Sebelum Bapak Zaenuri menerapkan metode *Role Playing* ini kondisi pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik minat siswa. Dibuktikan dengan hasil wawancara yang peneliti dapatkan di madrasah tersebut. Menurut salah satu peserta didik kelas VIII yaitu Jelita Fika Amalia.

“Kadang-kadang saya merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh

bapak guru, dan itu menjadikan nilai saya kurang maksimal.”⁷

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh peserta didik yang lainnya, yaitu Dwi Putra Ananda mengatakan bahwa:

“Tidak menarik mas, karena sebelum menggunakan metode *Role Playing* Pak Zaenuri lebih fokus menggunakan metode ceramah dan buku pelajaran sehingga pelajaran menjadi membosankan.”⁸

Dari sebagian peserta didik merasa masih bingung dengan materi yang telah disampaikan oleh Pak Zaenuri didalam kegiatan pembelajaran sebelum diterapkannya metode *Role Playing*, karena sebelum menggunakan metode *Role Playing* Pak Zaenuri ini lebih berfokus pada materi yang ada dibuku dan menyampaikan dengan metode ceramah.

“Sebelum saya menggunakan metode *Role Playing* peserta didik cenderung tidak fokus karena metode ceramah yang itu dirasa kurang menarik dan terasa membosankan bagi para siswa, sehingga hasil belajar yang didapat oleh siswa tidak bisa maksimal.”⁹

Berbeda halnya setelah diterapkannya metode *Role Playing* ini peserta didik jadi lebih mudah untuk memahami materi yang ada. Hal ini sesuai dengan apa yang penulis dapatkan di lapangan saat melakukan

⁷Hasil Wawancara dengan Jelita Fika Amalia Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.00 WIB

⁸Hasil Wawancara dengan Dwi Putra Ananda Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 19 September 2019, pukul 12.00 WIB

⁹Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

observasi kepada salah satu peserta didik kelas VIII yang bernama Jelita Fika Amalia.

“Setelah menggunakan metode *Role Playing* saya jadi lebih mudah memahami, karena dalam pembelajaran kita disuruh memerankan sesuai dengan materi yang ada, sehingga lebih memudahkan kita untuk faham dan mendapatkan nilai yang baik”¹⁰

Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh peserta didik yang lain, M. Alamul Yaqin.

“Dari dulu saya sering merasa kesulitan untuk memahami materi yang di sampaikan bapak guru. Tetapi setelah Pak Zaenuri menggunakan metode *Role Playing* saya jadi lebih mudah untuk memahami materi yang ada dan tidak lagi mengalami kesulitan.”¹¹

Peneliti mencoba untuk memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang pernah disampaikan oleh Pak Zaenuri untuk mengetahui apakah memang benar pemahaman peserta didik menjadi lebih baik dengan menggunakan metode *Role Playing* atau tidak. Lalu peneliti mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, dan hasilnya mereka memahami terkait dengan materi yang di berikan oleh Pak Zaenuri. Salah satu jawaban yang diberikan oleh peserta didik kelas VIII, Jelita Fika Amalia.

“ Bagaimana ketika di jalan dan kamu bertemu dengan gurumu apa yang kamu lakukan? dan

¹⁰Hasil Wawancara dengan Jelita Fika Amalia Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.30 WIB

¹¹Hasil Wawancara dengan M. Alamul Yaqin Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.00 WIB

Jelita pun menjawab, ya pastinya menyapa dan mencium tangan beliau.”¹²

Pertanyaan yang lainnya juga peneliti ajukan kepada peserta didik yang lain, yaitu Dwi Putra Ananda dan dapat menjawabnya dengan baik dan benar.

“ Setiap anak wajib berbakti kepada kedua orang tua, oleh karena itu anak harus mengetahui apa saja adab bergaul dengan orang tua sebutkan tiga saja apasaja. yang *pertama* mencintai dan sayang kepada kedua orang tua, *kedua* menaati keduanya dan yang terakhir *ketiga* menjaga perasaan keduanya dan berusaha membuat ridho orang tua dengan perbuatan dan ucapan.”¹³

Dari beberapa pertanyaan di atas yang diajukan oleh peneliti, peserta didik bisa menjawabnya dengan baik dan benar. Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* yang diterapkan di MTs NU Matholi’ul Huda dapat berjalan dengan efektif sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru dan peserta didiknya. Kondisi pemahaman peserta didik jadi lebih baik dari sebelum menggunakan metode *Role Playing*, hal ini akan berdampak pada hasil belajar bagi peserta didik kedepanya ketika mereka menghadapi ujian atau test.

¹²Hasil Wawancara dengan Jelita Fika Amalia Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.30 WIB

¹³Hasil Wawancara dengan Dwi Putra Ananda Peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi’ul Huda Bakalan Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 12.00 WIB

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Pelajaran Akidah Akhlak di Mts Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus

Setiap pembelajaran pasti ada kelebihan ataupun hal yang mengurangi efektivitas pembelajaran itu sendiri. Begitu juga dengan metode *Role playing* dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kelebihan serta kelemahan. Metode *Role playing* menekankan kepada kreativitas yang dapat menumbuhkan semangat belajar baru, sehingga pembelajaran tidak akan mudah cepat bosan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTs Matholi'ul Huda, kelebihan dari penerapan metode *Role playing* yaitu

- a. Peserta didik lebih mudah memahami pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang selalu aktif ketika memerankan peran dan banyak peserta didik yang memberikan pendapatnya terkait materi yang diajarkan.¹⁴
- b. Drama (*Role playing*) yang perankan oleh peserta didik bisa lebih berfokus pada inti materi yang dibuat. Jadi dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang telah disampaikan.

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Zaenuri yaitu:

“Kelebihan dari menggunakan metode *Role playing* ini adalah siswa akan lebih terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif dan menjadikan siswa melatih diri untuk memahami dan mengingat isi materi yang telah di praktekan, disamping itu juga keunggulan dari menggunakan metode *Role playing*

¹⁴Hasil Observasi di Mts Matholi'ul Huda Krapyak Kudus , pada tanggal 18 September 2019, jam 10.00-11.00 WIB

melatih siswa tentang apa arti kerjasama antar pemain drama.”¹⁵

Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh peserta didik kelas VIII M. Alamul Yaqin:

“Kelebihan menggunakan metode *Role playing* adalah siswa lebih mudah memahami pelajaran dan lebih lama dalam daya ingat, disamping itu pelajaran juga menjadi seru dan aktif karena kadang terjadi tingkah lucu dari teman yang memainkan peran tersebut”.¹⁶

Disamping itu juga ada beberapa kelemahan yang terdapat dalam penerapan metode *Role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Matholi’ul Huda, diantaranya yaitu:

Pertama, hanya beberapa peserta didik yang aktif belajar. Karena dalam proses pelaksanaan *Role playing* peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan didalam satu kelompok tidak semua peserta didik mampu dan bisa mempraktekan peran sesuai dengan materi. Hal ini mengakibatkan hanya peserta didik yang aktif dan percaya diri yang mampu ikut andil dalam drama. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh peserta didik kelas VIII, M. Alamul Yaqin.

“Kalau di kelas kadang-kadang ada yang tidak mau untuk mengerjakan atau ikut diskusi dalam pembuatan *Role playing* karena dia merasa sudah ada teman lainnya yang mengerjakan jadi dia santai-santai saja dan

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi’ul Huda Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

¹⁶ Hasil Wawancara dengan M. Alamul Yaqin Peserta didik kelas VIII di Mts Matholi’ul Huda Kranyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.00 WIB

tidak mau ikut membuat bahan *Role playing* kelompok”¹⁷

Kedua, kurangnya waktu dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Seperti yang sudah diketahui bahwa mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada akhlak-akhlak dan kebiasaan melakukan hal baik di setiap hari, materinya pun cukup banyak padahal waktunya terbatas hanya 2 jam setiap minggu. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Zaenuri selaku guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Matholi’ul Huda, yaitu:

“Faktor penghambat dalam implementasi metode *Role playing* yaitu kurangnya waktu pada saat pembelajaran Akidah padahal materinya banyak, jadi guru harus benar-benar memanfaatkan waktu yang ada demi berlangsungnya pembelajaran yang efektif.”¹⁸

Ketiga, guru terkadang merasa kewalahan mempersiapkan *Role playing* yang akan di buat bahan oleh peserta didik.. Hal ini menyebabkan guru harus bekerja keras untuk mempersiapkan sesuai dengan kebutuhan drama yang ingin dipentaskan.

C. Analisis Data

1. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Metode merupakan salah satu aspek terpenting penentu keberhasilan peserta didik dalam proses

¹⁷Hasil Wawancara dengan M. Alamul Yaqin Peserta didik kelas VIII di Mts Matholi’ul Huda Krapyak Kudus, pada 18 September 2019, pukul 13.00 WIB

¹⁸Hasil Wawancara dengan Zaenuri S,Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Matholi’il Huda Bakalan Krapyak Kudus Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

pembelajaran. Pemilihan metode harus memperhatikan berbagai aspek. Karena ketidakcocokan antara metode dengan materi pembelajaran, keadaan peserta didik, maupun sarana di madrasah dapat membuat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan tidak efektif. Oleh karena itu, dalam pemilihan materi harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi dari peserta didik.

Metode *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada beberapa mata pelajaran. Akidah Akhlak merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran tersebut. Penerapan metode *Role playing* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dapat memberikan motivasi belajar pada peserta didik.

Metode pembelajaran *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. Permainan ini, pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang di perankan.

Dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan sebelum menggunakan *Role playing* ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu diawali dengan penyusunan RPP sesuai dengan standar mutu pendidikan yang bertujuan supaya pembelajaran Akidah nantinya dapat berjalan dengan efektif. Khususnya pada penggunaan penerapan metode *Role playing* agar peserta didik termotivasi dalam belajar, sehingga proses jalannya pembelajaran dapat dinikmati karena perencanaan yang baik. Persiapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah dengan meminta peserta didik agar fokus dalam belajar untuk memahami materi yang akan di praktekan nantinya agar memudahkan pelaksanaan *Role playing*. Hal ini serupa dengan apa yang disampaikan oleh B. Uno Hamzah dalam bukunya, antara lain:

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

Metode *Role playing* ini tidak bisa dilakukan tanpa adanya rancangan pembelajaran. Maka disini dibutuhkan untuk membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu. Pada hakikatnya dalam penyusunan RPP ini bertujuan untuk merancang pengalaman belajar pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mulyana, RPP dapat menolong guru dalam memikirkan pelajaran sebelum pembelajaran dimulai sehingga guru dapat meramalkan kesulitan belajar dan dapat mencari jalan keluar. Guru juga dapat mengorganisir fasilitas serta berbagai perlengkapan ataupun alat bantu pengajaran, waktu dan isi dalam rangka mencapai tujuan belajar yang efektif.¹⁹

¹⁹Agung Setiawanto, dkk, "Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Malang:", 2012 : 1, diakses pada 17 September 2019, <http://jurnal->

Metode *Role playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak yang ada di MTs Matholi'ul Huda telah sesuai dengan standar tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan dari pembelajaran adalah sebagai proses perubahan perilaku pada peserta didik. Jadi metode *Role playing* merupakan metode yang dapat mengupayakan perubahan sikap pada peserta didik, dari yang pada awalnya peserta didik merasa kurang semangat dalam belajar menjadi lebih semangat.

Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang dapat menggunakan metode *Role playing* dalam pembelajarannya. Dalam Akidah terdapat banyak materi dapat dimasukkan dalam membuat *Role playing*, sehingga peserta didik dapat menambah wawasan belajar tentang pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran *Role playing* yang diajarkan di MTs Matholi'ul Huda memberikan solusi kepada para guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak cepat bosan dan monoton. Peserta didik pun akan merasa lebih nyaman dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan tersebut, guru akan dapat lebih dekat dengan peserta didik, sehingga peserta didik dengan segan-segan tidak mudah merasa malu ketika akan bertanya tentang materi yang kurang dipahaminya. Dengan demikian pembelajaran akan berjalan dengan efektif.

Bentuk pembelajaran metode *Role playing* yang menitik beratkan pada sikap fokus, aktif dan jeli dapat melatih daya ingat peserta didik. Daya ingat merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran. Untuk dapat mengatakan proses pembelajaran dapat berjalan efektif,

maka daya ingat merupakan faktor terpenting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Jadi pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengembangkan potensi akal yang dimiliki untuk memahami suatu pelajaran tertentu. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru dalam mencerdaskan peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar dengan dapat memperhatikan metode yang cocok untuk diterapkan. Guru juga berpedoman pada silabus dan RPP yang telah dibuat, supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.²⁰ Dengan adanya persiapan yang matang sebelumnya, dapat menjadikan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan oleh guru Akidah Akhlak.

Guru harus pandai menciptakan suasana dalam proses pembelajaran, dan terlebih mampu memancing peserta didik untuk dapat bertanya tentang materi yang telah disampaikan, sehingga peserta didik dapat terlihat aktif dan ikut berpartisipasi dengan jalannya proses pembelajaran. Penciptaan suasana tersebut melalui penerapan berbagai model pembelajaran.

Dalam penerapan metode *Role playing* oleh guru Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Matholi'ul Huda, guru dapat menerapkan langkah-langkah sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap proses pembelajaran harus ada rencana yang matang sebelum melaksanakan kegiatannya.

Penerapan metode *Role playing* di MTs Matholi'ul Huda ini diterapkan oleh guru Akidah Akhlak dengan tahapan pembelajaran antara lain

²⁰Hasil Wawancara dengan Zaenuri S,Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Matholi'il Huda Bakalan Krapyak Kudus Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

pendahuluan, inti, akhir ataupun penutup.²¹ Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru menerapkan metode *Role playig* setelah pemberian materi pelajaran. Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan *Role playing* dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan tema yang sudah dibagi. Pembagian kelompok ini juga dimaksudkan agar peserta didik dapat bekerjasama dengan temannya yang lain dan berdiskusi untuk membuat *Role playing*. Hal ini bisa memudahkan peserta didik untuk mengingat apa saja yang sudah mereka pelajari dan merangkumnya menjadi satu bagian ditambah dengan kreatifitas yang akan mereka tuangkan ke dalam *Role playing* tersebut.

Kegiatan belajar mengajar menjadi efektif ketika antara guru dengan peserta didik sama-sama memiliki hubungan yang baik dalam berinteraksi. Salah satu faktor yang dapat menjadikan interaksi menjadi baik adalah adanya kecocokan peserta didik dengan metode yang diterapkan oleh guru. Guru pun juga akan merasa nyaman dalam mengajar.

2. Analisis tentang Hasil Belajar Peserta Didik setelah Penerapan Metode *Role Playing*

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak serta peserta didik kelas VIII di MTs Matholi'ul Huda menyatakan bahwa kondisi peserta didik pada saat awal pembelajaran sebelum di terapkan metode *Role Playing* pada pelajaran Akidah Akhlak ini daya ingat peserta didik masih kurang. Dengan adanya permasalahan tersebut, guru berinisiatif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau meningkatkan daya ingat peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak salah satunya dengan metode *Role Playing*. Metode pembelajaran

²¹Hasil Wawancara dengan Zaenuri S,Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Matholi'il Huda Bakalan Krapyak Kudus Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

merupakan variabel dependen yang dapat berubah sesuai kebutuhan peserta didik hal tersebut untuk meningkatkan tujuan pembelajaran sesuai yang disampaikan dengan Ihsana El Khuluqo bahwa dalam menetapkan metode pembelajaran, bukan tujuan yang menyesuaikan dengan metode atau karakter peserta didik, tetapi metode menjadi variabel dependen yang dapat berubah dan berkembang sesuai kebutuhan peserta didik.²² Metode *Role Playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak yang berada di MTs Matholi'ul Huda merupakan metode yang dapat merangsang peserta didik dalam belajar. Karena peserta didik dapat termotivasi dengan pembelajaran yang menyenangkan. Daya ingat peserta didik akan semakin membaik jika metode yang dilakukan guru untuk mengajar sudah tepat dengan apa yang akan disampaikan. Metode tersebut sangat mempengaruhi daya ingat peserta didik ke depannya.

Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan metode yang tepat salah satunya adalah metode *Role Playing*. Dengan menggunakan metode *Role Playing* akan membuat peserta didik lebih mudah dalam mengingat materi dan mengingat kembali materi yang dulu pernah disampaikan oleh sang guru. Karena di dalam metode *Role Playing* peserta didik diminta untuk bermain peran sesuai dengan materi yang sudah disampaikan oleh guru sesuai dengan pemahaman peserta didik.

Kondisi peserta didik kelas VIII di MTs NU Matholi'ul Huda sebelumnya belum sebaik yang sekarang, Bapak Zaenuri selaku guru yang mengajar mengungkapkan tingkat pemahamannya hanya 50% dari tingkat daya ingat yang akhirnya berdampak pada

²² Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2017, hlm. 133-134

hasil belajar peserta didik.²³ Kondisi tersebut menjadikan peserta didik tidak dapat secara efektif belajar dan menyerap ilmu yang diterima. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Mita Bety Umaningsih yaitu, model pembelajaran memori juga dapat meningkatkan daya ingat yang dapat dilihat dari semakin meningkatnya peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dan semakin meningkatnya keefektifan belajar peserta didik.²⁴

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTs NU Matholi'ul Huda setelah penggunaan metode *Role Playing* ini daya ingat peserta didik menjadi lebih baik. Hal ini sama halnya yang disampaikan oleh Vivit Khusnul Rosyidah dalam artikelnya yaitu, peserta didik dapat mencatat dan memahami dengan mudah dengan menggunakan *Role Playing* secara benar dan baik, peserta didik juga dapat mengingat dengan cepat materi yang telah diperankan dengan *Role Playing*.²⁵ *Role Playing* merupakan cara belajar kreatif, efektif, dan secara harfiah akan menyerap dan menjiwai apa yang telah diperankan sesuai materi pembelajaran sehingga akan lebih berkesan dan mengena dalam pikiran. Hal ini yang

²³Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

²⁴Mita Bety Umainingsih, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Memori Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Prestasi Belajar Matematika (Studi Pada Siswa Kelas III SD Gugus II Kecamatan Ipuh)*, Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 7(2), 2017, diakses pada 15 September 2019, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diadik/article/viewvFile/3687/1932>

²⁵VivitKhusnur Rosyida, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Daya ingat Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Jedongcangkring*, 2015, diakses pada 15 September 2019, <http://eprints.umsida.ac.id/2966/1/VIVIT%KHUSNUR%20%201558620600234%20terakhir.pdf>

menjadikan peserta didik lebih mudah untuk memahami materi karena metode *Role Playing* yang sangat sederhana.

Metode pembelajaran *Role Playing* ini juga sangat tepat diterapkan pada peserta didik kelas VIII, karena metode *Role Playing* cukup baik juga sangat mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan tidak perlu berfikir secara berat untuk mengikuti alur dari metode tersebut. Penggunaan metode pembelajaran yang maksimal dan mudah untuk peserta didik bisa mempermudah untuk meningkatkan daya ingat. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rapot peserta didik yang menjadi lebih baik lagi.²⁶Seorang guru dinilai berhasil adalah ketika seberapa besar peserta didik yang paham dan mengerti dengan materi yang sudah disampaikannya. Dengan adanya pernyataan tersebut membuktikan bahwa *Role Playing* telah berhasil untuk meningkatkan daya ingat peserta didik di MTs NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus.

3. Analisis tentang Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam setiap metode pembelajaran yang dipakai dalam menyampaikan sebuah materi pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan metode *Role Playing* di mata pelajaran Akidah Akhlak di Mts Matholi'ul Huda Krapyak Kudus. Kelebihan dari metode *Role Playing* adalah peserta lebih mudah memahami dan mengingat materi yang ada dalam pelajaran tersebut. Metode *Role Playing* dibuat sesuai dengan materi yang dipelajari siswa. Metode *Role Playing* dibuat oleh tenaga pendidik agar siswa dapat

²⁶ Hasil Wawancara dengan Zaenuri, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kudus Pada Tanggal 18 September 2019 Pukul 11.00 WIB

fokus pada inti materi dan juga dapat melaksanakan perbuatan yang sesuai dengan materi tersebut.

Menurut Hasibun dan Moedjiono kelebihan dari *Role Playing* antara lain siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan menghayati isi cerita yang harus diperankan, siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreasi, kerja sama antar pemain dapat di tumbuhkan dan di bina sebaik mungkin, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, memvisualisasikan hal-hal yang abstrak, melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang memotivasi dan bakat yang ada padadiri siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul bibit seni drama di sekolah.

Menurut Djamarah dan Zain, metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan, di antaranya yaitu :

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak. Dalam pembelajaran akidah akhlak perlu adanya metode lain selain ceramah, dan metode pembelajaran *role Playing* adalah yang lebih cocok karena nantinya di harapkan materi materi yang ada dalam pelajaran akidah akhlak dapat di terapkan para siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.

Dengan pembelajaran *Role Playing* siswa menjadi lebih kreatif dan juga tidak monoton dengan metode ceramah yang dapat menjadikan siswa menjadi pasif dan menjadi bosan dengan kondisi kelas.

- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

Dalam metode *Role Playing* siswa menjalin kerjasama dengan siswa lain sehingga dapat meningkatkan rasa persaudaraan dan rasa kebersamaan.

- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Dengan metode *Role Playing* siswa dapat mempraktekan peran sesuai dengan materi yang ada, sehingga para siswa lebih mudah faham kan materi yang dipelajari.

Kelemahan atau kekurangan metode *Role Playing*, di antaranya yaitu:

- 1) *Role playing* membutuhkan waktu yang relatif panjang atau banyak. Dalam pembelajaran metode *Role Playing* di butuhkan waktu yang relatif panjang di karenakan para peserta didik harus memahami setiap materi yang ada.
- 2) Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya. Metode ini sangat tergantung pada kreativitas dari guru dan siswa sehingga metode berjalan sebagaimana yang di harapkan.
- 3) Kebanyakan siswa yang di tunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Terkadang dalam metode *Role Playing* beberapa siswa agak menghindar dikarenakan kurangnya rasa percayadiri sehingga pendidik harus memberikan motivasi agar sang siswa mau memerankan sesuai dengan peran yang di dapatkannya.

Jika pelaksanaan bermain peran atau *Role playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Dalam metode *Role Playing* dituntut untuk kreatif dan kerja sama antar guru dan peserta didik sehingga proses penyampaian materi dapat terlaksana secara maksimal sehingga tidak mengalami sebuah kegagalan.

- 5) Tidak semua materi pelajaran bisa di sajikan. Metode ini tidak dapat di terapkan di semua mata pelajaran yang ada di sekolahan dikarenakan beberapa materi dalam pelajaran yang lain harus memakai metode *Ceramah* ataupun *Diskusi*.

