

Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak *The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*

Dudun Najmudin

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Syamsul 'Ulum Gunungpuyuh
Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia
dudunnajmudin1989@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran aqidah akhlak belum memberikan dampak yang signifikan, oleh karenanya diperlukan penerapan model pembelajaran yang baru dan mampu memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran aqidah akhlak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *role playing* dalam pembelajaran aqidah akhlak. Berdasarkan filosofi pendidikan, penerapan model *role playing* bersifat otentik, inovatif dan inspiratif. Melalui penerapan model *role playing* peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, tes, studi kepustakaan dan dokumentasi. Sedangkan analisis data digunakan yaitu uji statistik. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak pada peserta didik diperoleh rata-ratanya secara keseluruhan yaitu 4.68, angka ini menunjukkan kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran *aqidah akhlak*.

Kata Kunci: *Aqidah Akhlak, Pembelajaran, Role Playing*

Abstract

Based on the preliminary study was found that learning models that implemented in aqidah akhlak learning had not a significant impact, therefore it is need to implement a new learning model and able to contribute to the aqidah akhlak learning. This research aims to describe of the implementation of role playing model in aqidah akhlak learning. Based on the philosophy of education, the implementation of role playing models is authentic, innovative and inspiring. Through the implementation of role playing model, students were expected to have knowledge, skills and attitudes needed to be able to get better learning achievement. This research used a quasi-experimental method. The data collection techniques were carried out observation, questionnaire, test, literature study and documentation. While the data analysis used was the statistical test. This research found that the implementation of role playing models in aqidah akhlak learning among students obtained an overall average of 4.68, this represent is very high qualifications. Based on the results of the research concluded that role playing model very appropriate to implement in aqidah akhlak learning.

Keywords: Aqidah Akhlak, Learning, Role Playing

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang memfasilitasi peserta didik agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Tujuan pembelajaran merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil belajar. Sehingga kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu; *Pertama*, bagaimana peserta didik melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. *Kedua*, bagaimana pendidik melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Selain pembelajaran menjadi kegiatan terencana yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran, pembelajaran juga merupakan suatu rangkaian kegiatan di mana pendidik melaksanakan tugasnya dalam hal

ini membelajarkan peserta didik agar peserta didik dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Mulyasa, 2014). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi perubahan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perubahan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional di atas, bahwa sanya pendidikan tidak hanya berorientasi terhadap perkembangan peserta didik pada aspek kognitif, tetapi aspek afektif dan psikomotor. Dengan demikian, pendidikan bukan sekedar bertambahnya ilmu pengetahuan, namun harus berubahnya aspek sikap dan perilaku sehingga menjadikan peserta didik manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Sejalan dengan hal yang dikemukakan dalam Undang-Undang tersebut, pada hakikatnya pembelajaran aqidah akhlak bukan hanya sekedar mengajarkan peserta didik untuk beriman, taqwa dan beakhlak mulia akan tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik agar melaksanakan dan membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari, dan bagaimana pembelajaran aqidah akhlak mampu menginternalisasikan nilai-nilai islami dalam perubahan akhlak peserta didik.

Permasalahan aqidah dan akhlak merupakan dua sisi yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena terkait dengan hakikat manusia sebagai khalifah Allah di bumi yang mempunyai tugas dan tanggungjawab secara vertikal maupun horizontal. Aqidah Islam bukan sekedar keyakinan dalam hati melainkan pada tahap selanjutnya menjadi acuan dasar dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar inilah pembelajaran aqidah akhlak diharapkan mampu menginternalisasikan nilai-nilai islami dan perubahan akhlak akibat dari implementasi keimanan dan ketakwaan.

Hal ini merupakan salah satu tantangan bagi seorang pendidik

yang mengampu mata pelajaran aqidah akhlak. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan analisis yang lebih mendalam agar pembelajaran aqidah akhlak mampu menginternalisasikan nilai-nilai islami dalam perubahan akhlak peserta didik.

Dalam hal ini, pendidik dituntut harus mempunyai kemampuan dalam mengelola pembelajaran, baik dalam menggunakan model, pendekatan dan metode yang selaras dengan karakteristik peserta didik, karena pengetahuan tidak dapat diperoleh dengan cara ditransfer dan diberikan dari orang lain, tetapi harus dikonstruksi dan dibentuk oleh individu itu sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, di MTsN 1 Kabupaten Bandung pendidik yang mengampu mata pelajaran aqidah akhlak sudah melakukan berbagai model, metode dan pendekatan dalam menyampaikan materi aqidah akhlak. Tapi belum memberikan dampak yang begitu signifikan dalam menginternalisasikan nilai-nilai islami dalam perubahan akhlak peserta didik. Hal tersebut diindikasikan dengan masih ditemukannya peserta didik yang

melakukan pelanggaran misalnya; berbicara kotor, suka mencontek, kepedulian terhadap teman masih kurang, masih terlihat di ruangan kelas masih banyak sampah ini menandakan tidak peduli terhadap lingkungan (Susilawati, 2017).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah ide baru dalam menyampaikan materi aqidah akhlak agar tujuan pembelajaran aqidah akhlak sesuai yang diharapkan. Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, peneliti memberikan sumbangsih pemikiran untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan terlebih dahulu memahami kondisi peserta didik.

Menurut hemat penulis dipandang perlu diterapkannya salah satu model pembelajaran yang baru, dan model tersebut dipandang mampu menanamkan nilai-nilai islami sehingga akhlak peserta didik ada perubahan yaitu dengan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

Pada model ini peserta didik diajak langsung memerankan tokoh tersebut. Selain itu *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya

seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Disamping itu, kebaikan dari model pembelajaran *role playing* yaitu; 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama. 2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. 3) Bakat yang terpendam pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak. 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. 6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa

yang baik agar mudah dipahami orang lain (Majid, 2012).

Dalam model pembelajaran *role playing* peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakoni peran bersama temantemannya pada situasi tertentu. Dengan melakukan berbagai kegiatan dalam bermain peran tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Oleh sebab itu model ini efektif untuk semua pembelajaran (Uno, 2011).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penelitian ini akan fokus pada kajian tentang implementasi model *role playing* pada pembelajaran Aqidah Akhlak.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2011). Penelitian kuantitatif juga dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen

penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011).

Dari beberapa pemaparan tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data tersebut menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/ statistik.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap akhlak peserta didik dari hasil pembelajaran aqidah akhlak.

Penelitian ini diawali dengan mengkaji dan menganalisis teori-teori dan pengetahuan yang sudah ada sehingga muncul sebab permasalahan. Permasalahan tersebut diuji untuk mengetahui penerimaan atau penolakannya berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.

Adapun data yang diperoleh dari lapangan dalam bentuk hasil dari penerapan model *role playing* dan akhlak peserta didik, dihitung

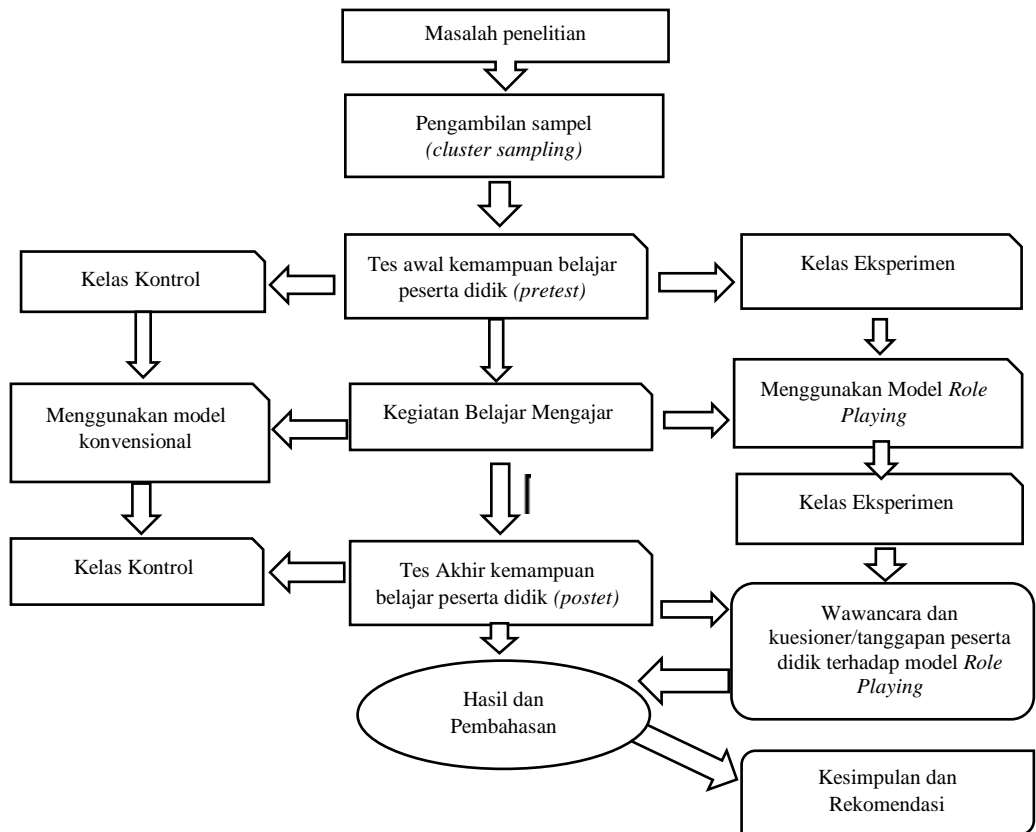
dalam bentuk angka-angka yang sifatnya kuantitatif.

Metode yang digunakan dalam membuktikan kebenaran hipotesis pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan *Pre-test and Post-test Design*. Penelitian eksperimen, dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugyono, 2010). Alur penelitian yang akan digunakan bisa dilihat pada gambar 1.

Populasi adalah sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian, yang padanya terkandung informasi yang ingin diketahui. Objek ini disebut dengan satuan analisis. Satuan analisis ini memiliki kesamaan perilaku atau karakteristik yang ingin diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kab. Bandung. Pada pengambilan

sample ini peneliti memilih dua kelas dalam hal ini kelas VIII A dan kelas VIII B, dengan memposisikan Kelas VIII A dijadikan sebagai kelas eksperimen sebagai X1, sedangkan kelas VIII B dijadikan sebagai kelas control sebagai X2.

Adapun lokasi yang dijadikan penelitian pada model *role playing* ini yaitu di MTsN 1 Kabupaten Bandung. Pemilihan lokasi ini berdasarkan *problematika* yang sesuai dengan judul penelitian yang akan di bahas, pengajuan ini dilakukan dengan cara mengajukan permohonan terlebih dahulu kepada sekolah yang bersangkutan, dan dalam prosesnya sekolah dengan senang hati menerima pengajuan penelitian di lembaga yang dipimpinnya, ketersediaan data yang diperlukan dan lokasi yang mudah dilalui. Selain itu penelitian model *Role Plang* belum pernah ada dilakukan di sekolah tersebut.



Gambar 1 Skema Kerangka Pemikiran

Adapun dalam teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara 1), tes 2), angket 3), Observasi 4), wawancara 5), Studi Dokumentasi. Anderson di dalam *Encyclopedia of Educational Evaluation* yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2002) menyebutkan *Any series of question or exercise or other means of measuring the skill, knowledge, intelligence, capacities, attitudes of on individual or group*. Tes bisa

diartikan sebagai serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002).

Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa *post test* pada setiap akhir tindakan untuk mengetahui tingkat daya serap peserta didik terhadap materi yang

dipelajari setelah proses pembelajaran selesai.

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *role playing*, digunakan paparan hasil analisis lembar obsevasi setiap pertemuan, menganalisis keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* didapat dari hasil observasi. Apabila obsever mengisi Ya dengan memberikan *cheklis* maka nilainya 1 dan kolomnya Tidak nilainya 0 (Purwanto, 2006)
- a. Menghitung jumlah setiap indikator yang terlaksana dari model pembelajaran *role*

playing yang diperoleh dari lembar obsevasi.

- b. Mengolah skor yang diperoleh dalam bentuk presentase (%) dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

NP : Nilai presentase yang dicari atau yang diharapkan.

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

- c. Menafsirkan data yang diperoleh dari perhitungan pada tahap 3 dengan membandingkannya terhadap tabel berikut ini:

Tabel 1 Data Interpretasi Keterlaksanaan

Presentase (%) Keterlaksanaan	Kategori
0,00 - 24,90	Sangat Kurang
25,00 - 37,50	Kurang
37,60 - 62,50	Sedang
62,60 - 87,50	Baik
87,60 - 100	Sangat Baik

- d. Menyajikan data interpretasi keterlaksanaan model pembelajaran *role playing*.
2. Untuk mengetahui perkembangan akhlak peserta

didik setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak. Adalah sebagai berikut:

- a. Membuat hasil analisis tes tentang model pembelajara dan akhlak peserta didik. Tes ini dilakukan dianalisis untuk mengatahui hasil dari proses sains peserta didik tentang pembelajaran akidah akhlak dengan menerapkan model *role playing*. Tahapan-tahapan penyajian analisis tes peserta didik diuraikan sebagai berikut;
- Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *role playing* maka digunakan nilai normal gain (d) dengan persamaan;
- $$d = \frac{\text{sekor postest} - \text{sekor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{sekor pretest}}$$
- Menafsirkan skor nilai gain ke dalam tabel kriteria:

Tabel 2 Katagori Tafsiran NG

No	Nilai d	Kriteria
1	0,00 – 0,30	Rendah
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1	Tinggi

Menyajikan nilai kriteria yang diperoleh dari tabel ke dalam diagram batang.

- b. Pengujian Hipotesis. Prosedur yang akan ditempuh dalam menguji hipotesis ini yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan uji normalitas data yang diperoleh dari pretest dan postest dengan menggunakan rumus:

$$\chi^2 = \sum \frac{O_i - E_i^2}{E_i}$$

χ^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi Obsevasi

E_i = Frekuensi Ekspektasi

- Jika $\chi_{hitung}^2 < \chi^2$ tabel maka distribusi data dinyatakan normal
 - Jika $\chi_{hitung}^2 > \chi^2$ tabel maka distribusi tidak normal
- 2) Uji Hipotesis. Uji hipotesis yang dimaksudkan untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian yang diajukan. Uji hipotesis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Apabila data berdistribusi normal maka digunakan statistik parametris dengan menggunakan uji t. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut;

b) Menghitung harga t_{hitung} menggunakan rumus;

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\text{dsg} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

▪ X = Nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor pretest dan posttest

▪ n = Merupakan jumlah subjek

c) Mencari harga t_{tabel} yang tercantum pada tabel nilai f yang berpegang pada derajat kebebasan (db) yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 1% ataupun 5%. Rumus derajat kebebasan adalah $db = N - 1$

d) Melakukan perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} :

• Jika t_{hitung} lebih besar atau sama dengan t_{tabel} maka H_0 ditolak, sebaliknya H_a diterima atau disetujui yang berarti ada perubahan akhlak peserta didik yang signifikan setelah implementasi model *role playing*.

• jika t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka H_0 diterima, sebaliknya H_a ditolak berarti tidak ada perubahan akhlak peserta didik yang signifikan setelah implementasi model *role playing*.

• Apabila data terdistribusi tidak normal maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik Non-parametrik, yaitu dengan menggunakan tabel penolong uji *Wilcoxon*.

$$W_{hitung} = \frac{n(n+1)}{4} - x \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Dengan Kriteria:

$W_{tabel} \leq W_{hitung}$ maka H_0 ditolak, H_a diterima

$W_{tabel} < W_{hitung}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sutikno (2009) yang mengutip dari pendapat Winkel memberikan sebuah gagasan terhadap pengertian pembelajaran. Pembelajaran merupakan seperangkat kegiatan yang didesain untuk mendukung dalam proses belajar peserta didik, dengan memberikan contoh sebuah fenomena yang terjadi di luar sehingga ada hubungannya pada diri peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, posisi pendidik dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai informasi melainkan sebagai pengaruh dan pemberi fasilitas untuk terjadinya proses belajar.

Kata *aqidah* secara etimologis berasal dari bahasa Arab *Aqidah* berakar dari kata *aqada ya-qidu-aqdan- 'aqidatan*. *Aqdan* berarti simpul, ikatan, perjanjian yang kokoh. Setelah terbentuk menjadi *Aqidah* berarti keyakinan (Munawwir, 1997). Sedangkan Hasan al-Bana sebagaimana dikutip Ilyas (2011) menjelaskan bahwa *aqidah* perkara yang harus diyakini kebenarannya oleh hati manusia, mendatangkan ketentraman jiwa, menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa *aqidah* merupakan ilmu yang mengkaji persoalan-persoalan dan eksistensi Allah berikut seluruh unsur yang tercakup di dalamnya, suatu kepercayaan kepada Allah

beserta ajarannya. Sedangkan Ibnu Miskawaih sebagaimana dikutip oleh Nata (1997) mengatakan bahwa akhlak sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memikirkannya.

Dari uraian tentang *aqidah* dan akhlak di atas dapat dipahami bahwa *aqidah* akhlak merupakan dua kelompok ilmu dalam Islam yaitu ilmu tentang kepercayaan dan ilmu tingkah laku yang merupakan wujud nyata dari kepercayaan. *aqidah* akhlak merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang di dalamnya mencakup persoalan keimanan dan budi pekerti yang dapat perubahan kepribadian peserta didik sehingga memiliki akhlak terpuji dan terhindar dari akhlak tercela (Nurmala, 2011).

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *aqidah* akhlak merupakan upaya sadar dan terencana menyiapkan peserta didik untuk mengenal, menghayati, dan mengimani dan merealisasikannya pada perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Kemudian model bermain peran (*role playing*) merupakan model mengajar yang dilakukan dengan jalan pemeranan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan spontan, tanpa diadakan latihan. Pemeranan ini dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih. Yang selanjutnya dipakai sebagai bahan untuk analisa bagi kelompok yang lain.

Model ini memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka di dalam peran-peran dan situasi yang meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Bermain peran dapat membantu mereka memahami, mengapa mereka dan orang lain berpikir dan bertindak sebagai mana yang mereka lakukan.

Dalam proses mencobakan peran orang-orang yang berbeda dari mereka sendiri, peserta didik dapat mempelajari baik perbedaan maupun persamaan tingkah laku manusia dan dapat menerapkan hasil belajar ini dalam situasi situasi kehidupan yang nyata.

Adapun langkah langkah pokok dalam penggunaan model ini yang dikemukakan oleh R Shaftel

dan George Shaftel (Wahab, 2008) adalah sebagai berikut:

1. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari.

Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik yang akan dimainkan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2. Memilih peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi

kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3. Menyusun tahap-tahap peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

4. Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5. Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

6. Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

8. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam

berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Untuk variabel X yang terdiri dari 20 indikator ini diperoleh rata-ratanya secara keseluruhan yaitu 4.68. Angka ini menunjukkan kualifikasi sangat tinggi karena berada pada interval 4,5 – 5,0 sehingga tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak dalam perubahan akhlak peserta didik merupakan model pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terlihat dinamis. Hal ini bisa dilihat dari adanya keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran mulai dari tahap awal sampai tahap akhir pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias ketika mengikuti pembelajaran, apalagi ketika sudah bermain peran berlangsung, peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lainnya untuk memerankan perannya masing-masing, sehingga pembelajaran terlihat

menyenangkan karena belajar dilakukan sambil bermain.

Model pembelajaran *role playing* ini menekankan kerja sama antara pesereta didik yang satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan peserta didik, menransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi peserta didik, perubahan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Pendekatan pembelajaran saintifik dengan tahapan mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan dilalui dengan maksimal dalam pembelajaran ini.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa tentang tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* ini berjalan dengan sangat tinggi karena dari 20 indikator ini diperoleh rata-ratanya secara keseluruhan yaitu 4.68. Angka ini menunjukkan kualifikasi sangat Tinggi karena berada pada interval 4,5 – 5,0 sehingga penerapan model pembelajaran

role playing pada pembelajaran
aqidah akhlak merupakan model
pembelajaran yang tepat.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian
dapat disimpulkan bahwa model
pembelajaran *role playing* sangat
tepat untuk diimplementasikan
dalam pembelajaran aqidah akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Nata, A. (1997). *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rienka Cipta.
- Hasil wawancara pada pendidik pengampu mata pelajaran *Aqidah Akhlak* di MTsN 1 Kabupaten Bandung.
- Ilyas, Y. (2011). *Kuliah Aqidah Islam*. Yogyakarta: LPPI.
- Mulyasa. (2014). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawwir. (1997). *Kamus Al-Munawwir*. Surabaya: Pustaka Progresip.
- Nurmala. (2011). *Optimalisasi Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. [Tesis]*. Bandung: Perpustakaan Pasca Sarjana UIN Bandung.
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*(Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006) , hal. 102.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, S. (2009). *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Bandung: Prospect.

Susilawati, (2017). *Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak MTsN 1 Kab. Bandung*.

Uno, B. H. (2011) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wahab, S. A. (2008). *Analisis Kebijakan dari Formulasi ke Analisis Kebijaksanaan Negara*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.