

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas X

Nurul Aulia^{1*}, Betti Megawati², Endi Zunaedy Pasaribu³, Ruwaidah⁴, Nursalimah⁵, Defri Rahmat⁶

^{1,2,3,4,5}Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Al-Washliyah Labuhanbatu, Indonesia

⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Al-Washliyah Labuhanbatu, Indonesia

Email: ¹nurulaulia1601@gmail.com, ²bettimegawati0@gmail.com, ³endipasaribu2@gmail.com, ⁴ruwaidahritonga@gmail.com, ⁵nursalimah848@gmail.com, ⁶defriarahmat28@gmail.com

Abstrak

Metode *Role Playing* adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian ataupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Melalui metode *Role Playing* ini siswa dibimbing agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka, melalui empat tahapan yang telah ditentukan.. Dalam permasalahan ini metode yang dipakai yaitu dokumentasi, observasi dan kuesioner. Setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pelajaran Aqidah Akhlak terdapat peningkatan terhadap keterampilan sosial Siswa Kelas X di Sekolah MAS Al-Washliyah Marbau.

Kata Kunci: metode, *role playing*, Aqidah Akhlak, Keterampilan Sosial

Abstract

The Role Playing method is the presentation of learning material by showing demonstrations, either in the form of descriptions or reality. Everything is in the form of behavior in social relationships which several students are then asked to act out. Through this Role Playing method, students are guided to improve their learning outcomes, through four predetermined stages. In this problem, the methods used are documentation, observation and questionnaires. After implementing the role playing learning method in the Aqidah Akhlak lesson, there was an improvement in the social skills of Class X students at the MAS Al-Washliyah Marbau School.

Keywords: *role playing*, method, Aqidah Morals, Social Skills

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam menumbuhkan ilmu dan pengetahuan manusia. Akidah Akhlak merupakan bagian salah satu materi pendidikan yang mempunyai tanggung jawab untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Pada dasarnya pendidikan adalah semacam eksperimen/percobaan yang akan selalu berkesinambungan sepanjang sejarah kehidupan manusia selama masih ada di dunia, karena itu pendidikan tidak bisa terlepas dari kebudayaan dan peradaban manusia yang akan selalu berkembang untuk bisa meningkatkan martabat dan derajat kemanusiaannya.

Dalam sebuah metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini, para siswa diajak untuk memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa.

Menurut Fakrurrozi dalam jurnal Betti Megawati dkk, Aktivitas pendidikan sejatinya tidak membosankan bagi peserta didik. Tetapi menjadikan peserta didik fokus kepada bahan pembelajaran yang menjadi topic. Dengan demikian

peserta didik akan mengerti terkait bahan pembelajaran yang sedang dipaparkan oleh pendidik. Membangun media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik berkonsentrasi dan fokus memperhatikan topik yang sedang diajarkan pendidik merupakan keharusan.

Pendidikan agama Islam dalam hal ini pelajaran Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa Madrasah. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita khususnya pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Dalam menjalankan tugasnya, secara ideal guru merupakan agen pembaharuan. Sebagai agen pembaharuan, guru diharapkan selalu melakukan langkah-langkah inovatif berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Langkah inovatif sebagai bentuk perubahan para guru tersebut dapat dilihat dari pemahaman dan penerapan guru tentang penelitian tindakan kelas. Merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Pelaksanaan atau proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, salah satu lembaga formal yang disediakan untuk kegiatan belajar mengajar adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab atas berlangsungnya proses pendidikan. Melalui sekolah, siswa diharapkan menjadi terpelajar, terampil dalam meningkatkan wawasan dan kemampuannya, sehingga penuh percaya diri dan akhirnya menuju pada peningkatan kualitas hidup.

Guru diposisikan sebagai garda terdepan dan posisi sentral didalam pelaksanaan proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu, maka guru akan menjadi bahan pembicaraan banyak orang, dan tentunya tidak lain berkaitan dengan kinerja dan totalitas dedikasi dan loyalitas pengabdianya dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam, tugas pendidik menurut Malik Fadjar adalah: "Menanamkan rasa dan amalan hidup beragama bagi peserta didiknya. Dalam hal ini yang dituntut adalah bagaimana setiap pendidik agama mampu membawa peserta didik untuk menjadikan agamanya sebagai landasan moral, etik dan spiritual dalam kehidupan kesehariannya".

Metode *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 ini bergantung pada apa yang diperankan

Metode *Role Playing* adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian ataupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.

Melalui metode *Role Playing* ini siswa dibimbing agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka, melalui empat tahapan yang telah ditentukan. Berdasarkan observasi awal penelitian ini, peserta didik menunjukkan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif di dalam proses pembelajaran, seolah-olah peserta didik menonton apa yang harus dikatakan oleh guru.
2. Rendahnya tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik dan merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran.
4. Sedangkan guru Akidah Akhlak sendiri kurang aktif dalam menyampaikan pendidikan agama Islam pembelajaran karena menggunakan metode cerita dan ceramah saja sehingga guru maupun siswa kadang-kadang merasa bosan.

Dari penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru dituntut untuk berusaha menerapkan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak didik yang dihadapi. Agar para siswa tertarik dengan materi pembahasannya, maka oleh karena itu setiap guru diharapkan menguasai pengetahuan tentang penerapannya.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Metode *Role Playing*

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan. Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Kokom Komalasari *Role Playing* adalah suatu metode 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 diperankan.

Role Playing juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa inggris simulation artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan "melakukan sesuatu" dalam kondisi tidak nyata. Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.

Konsep metode *Role Playing* ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.

Metode *Role Playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama. Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, 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 kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam

suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Metode *Role Playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial. Khususnya masalah antar manusia. Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

2.2 Pengertian Akidah Akhlak

Pendidikan adalah berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang (pendidik) terhadap seseorang (anak didik) agar tercapai perkembangan yang maksimal dan positif. Dalam masyarakat yang dinamis, pendidikan memegang peran penting yang menentukan eksistensi dan perkembangan masyarakatnya, karena pendidikan merupakan proses usaha melestarikan, mengalihkan serta mentransformasikan nilai-nilai kebudayaan dalam segala aspek dan jenisnya kepada generasi penerus. Demikian pula peranan Akidah Akhlak. Keberadaannya merupakan salah satu bentuk manifestasi dari cita-cita hidup Islam yang dapat melestarikan, mengalihkan, menanamkan (internalisasi), dan mentransformasikan nilai-nilai Islam kepada generasi penerusnya sehingga nilai-nilai kultural-religius yang dicita-citakan dapat tetap berfungsi dan berkembang dalam masyarakat dari waktu ke waktu.

Syaikh Abu Bakar Al-Jaziri menyatakan bahwa akidah adalah kumpulan dari hukum-hukum kebenaran yang jelas yang dapat diterima oleh akal, pendengaran dan perasaan yang diyakini oleh hati manusia dan dipujinya, dipastikan kebenarannya, ditetapkan keshalehannya dan tidak melihat ada yang menyalahinya dan bahwa itu benar serta berlaku selamanya. Seperti keyakinan manusia akan adanya Sang Pencipta, keyakinan akan ilmu kekuasaannya, keyakinan manusia akan kewajiban ketaatan kepada-Nya dan menyempurnakan akhlak-yang dimaksud akidah dalam bahasa Arab (dalam bahasa Indonesia ditulis akidah).

Kata akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak kata *khuluq* atau *al-khulq* yang secara bahasa antara lain berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat.

Pada hakikatnya *khulq* (budi pekerti) adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dari jiwa dan menjadi kepribadian hingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa melakukan pemikiran.

Dari beberapa definisi akhlak di atas dapat dilihat ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pertama, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam diri seseorang sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- b. Kedua, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa pada saat melakukan suatu perbuatan yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, tidur atau gila. Pada saat yang bersangkutan melakukan suatu perbuatan dalam keadaan sehat akal pikirannya.
- c. Ketiga, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya tanpa adanya paksaan atau tekanan dari orang, yakni atas kemauan pikiran atau keputusan dari yang bersangkutan.
- d. Keempat, perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan sesungguhnya bukan main-main atau bukan karena sandiwara.
- e. Kelima, perbuatan yang dilakukan karena ikhlas semata-mata karena Allah, bukan karena ingin dipuji-puji orang atau karena ingin mendapatkan suatu pujian.

Dari pengertian akidah dan akhlak di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

2.3 Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

Pada dasarnya anak sebagai makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Anak harus diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, maupun orang yang lebih dewasa disekitar lingkungannya. Pada saat anak berinteraksi dengan orang lain maka anak membutuhkan sebuah keterampilan sosial sehingga anak dapat menunjukan perilaku yang baik dan positif saat berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial. Maksudnya pendapat tersebut bahwa keterampilan merupakan keterampilan yang dimiliki seorang anak dimana anak mampu menjalani hubungan yang baik dengan orang-orang disekitarnya dan dapat memperhatahkan hubungan tersebut dengan baik. Keterampilan sosial sebagai dasar dari kecerdasan sosial. Kecerdasan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya, mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antara teman, memperoleh simpati dari siswa lain dan sebagainya.

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan kondisi dan situasi yang terjadi di lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sujiono yang dikutip dalam Setiawan yang mengartikan ketrampilan sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial; ketrampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai. Maksud pendapat tersebut adalah keterampilan sosial merupakan kemampuan seorang anak untuk mengetahui cara berperilaku yang sesuai dengan situasi sosial yang terjadi. Sebagai contoh pada saat ada temannya yang sedang bersedih anak menunjukan rasa kepeduliannya terhadap temannya tersebut, hal tersebut menunjukan bahwa anak mampu menilai apa yang sedang terjadi dilingkungannya.

Berdasarkan pendapat yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya. Perilaku yang ditunjukkan oleh anak pada saat sedang berinteraksi merupakan perilaku yang baik sesuai dengan situasi social yang terjadi dilingkungan.

Keterampilan seseorang untuk mempertahankan tujuan pribadi yang hendak dicapai dengan hubungan baik dengan orang lain dengan cara yang dapat diterima secara social. Keterampilan social meliputi :

1. Empati : Penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian pada sesame
2. Afiliasi dan resolusi konflik : komunikasi dua arah atau hubungan antar pribadi, kerjasama, dan penyesuaian konflik.
3. Mengembangkan kebiasaan positif : tata krama atau kesopanan, kemandirian dan tanggung jawab social.

Caldarella dan Marrell seperti yang dikutip Rita Eka Izzaty mengemukakan 5 (lima) dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial:

1. Hubungan dengan teman sebaya (peer lation), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain.
2. Manajemen diri (self management), merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
3. Kemampuan akademis (academic) ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
4. Kepatuhan (Compliance), menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
5. Perilaku asertive (assertion) didominasi oleh kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situsi yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa aspek di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang yang memiliki keterampilan sosial yang baik dapat menunjukkan akhlak yang baik dalam pergaulan dengan bersikap ramah terhadap orang lain, memiliki tanggung jawab yang tinggi, menghormati yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda, serta mampu menjaga diri dari perilaku tercela atau pengaruh hal-hal yang negatif.

2.4 Kerangka Berfikir

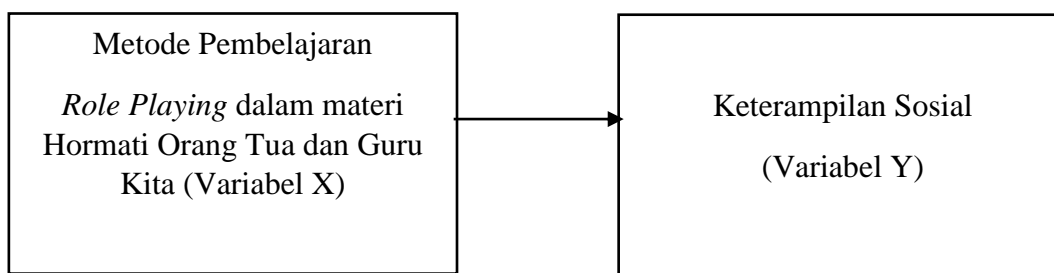
Guru yang profesional dapat menarik minat dan perhatian serta dapat membangkitkan motivasi siswa dengan berbagai macam metode pembelajaran, sehingga siswa dapat mengungkapkan keterampilan proses, kreativitas dan sikap serta dapat berpartisipasi aktif didalamnya. Sehingga belajarpun akan terasa menyenangkan tidak akan terasa membosankan.

Oleh sebab itu, salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan kreativitas siswa yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan suatu metode pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru dengan menggunakan cara membagi beberapa kelompok siswa dalam membahas pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk memahami pelajaran serta menjadikan siswa lebih kreatif. Pada penerapan teknik *Role Playing* guru akan membagikan materi sesuai dengan pokok-pokok bahasan. Selanjutnya siswa mencari isi materi yang telah dibagikan oleh guru diawal. Maka siswa akan mempresentasikan dengan menjelaskan materi yang sudah di bagikan kepada siswa. Untuk kelompok yang lain dapat memperhatikan dan mencatat apa yang telah dipresentasikan oleh kelompok lain.

Role Playing menjadikan siswa lebih aktif dalam berfikir dan mengeluarkan segala kreativitasnya sehingga materi yang dipelajari dapat mudah dipahami oleh setiap siswa. Kreativitas itu sendiri merupakan kemampuan untuk menghasilkan karya yang orisinal, tetapi tetap tepat guna dan bermanfaat. *Role Playing* akan membuka pikiran siswa yang selama ini hanya terpaku mendengarkan penjelasan dari guru pengajar, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Teknik metode *Role Playing* akan mendorong siswa lebih kreatif pada saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung. Guru tidak hanya membuat siswa berfikir sendiri terhadap suatu permasalahan, tetapi juga membuat mereka dapat menciptakan sebuah ide, konsep, gagasan atau karya yang baru. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan adalah pemahaman materi pada bab Ayo Hormati Orang Tua dan Guru Kita (Adab terhadap orang tua dan Adab terhadap guru) dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, maka variabel X nya Hormati Orang Tua dan Guru Kita dan variabel Y nya keterampilan Sosial Siswa. Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.2 Pengaruh Antara Variabel X Dengan Variabel Y



Adapun indikator dari Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam pemahaman materi Hormati Orang Tua dan Guru Kita (Variabel X) :

1. Siswa mampu menyebutkan dalil Al-Quran yang memerintahkan untuk menghormati dan menaati orangtua dan guru
2. Siswa mampu menyebutkan hadis tentang perilaku hormat dan patuh pada orangtua dan guru
3. Siswa mampu menerjemahkan hadis tentang perilaku hormat dan patuh pada orangtua dan guru.
4. Siswa mampu menjelaskan kandungan hadis tentang perilaku hormat dan patuh pada orangtua dan guru.
5. Siswa mampu menjelaskan siapa saja yang harus dihormati dan dipatuhi.

Sedangkan indikator-indikator keterampilan sosial siswa (variabel Y) adalah:

1. Siswa senantiasa menuruti nasehat orangtua dan guru
2. Siswa bertanya kepada orangtua dan guru dengan penuh adab dan lemah lembut
3. Siswa memperhatikan dan mendengarkan ketika guru menjelaskan pelajaran Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru
4. Siswa meminta maaf ketika berbuat salah
5. Siswa mengucapkan salam (menyapa) ketika bertemu orangtua dan guru
6. Siswa menghormati dan memuliakan orangtua dan guru
7. Siswa tidak memotong perkataan atau pembicaraan orangtua dan guru
8. Siswa berbicara dengan baik dan sopan kepada orangtua dan guru
9. Siswa semangat dalam belajar

2.5 Hipotesis

Hipotesis ini merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.¹.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual, maka peneliti merumuskan hipotesis bahwa :

A. Hipotesis Alternatif (Ha):

Ada “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas X di Sekolah MAS Al- Wasliyah Marbau”.

B. Hipotesis Nol (HO): Tidak Ada “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas X di Sekolah MAS Al- Wasliyah Marbau ”.

3. SIMPULAN

Tingkat kemampuan siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak tergolong baik, bahwa terdapat 5 orang siswa yang memperoleh nilai C, maka persentasinya 16%, siswa yang mendapat nilai B berjumlah 17 orang dengan persentasi 57 %, serta 8 orang siswa yang mendapat nilai A dengan persentasi 27%. Tingkat kemampuan siswa dalam memahami pelajaran, saat tidak diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak rendah, hal tersebut dapat di lihat bahwa terdapat 3 orang siswa yang memperoleh nilai C, maka persentasinya 10%, siswa yang mendapat nilai D berjumlah 10 orang dengan persentasi 33 %, serta 17 orang siswa yang mendapat nilai E dengan persentasi 57%. Metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap keterampilan sosial siswa dalam memahami mata pelajaran akidah akhlak, karena berdasarkan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikansi variable X terhadap variable Y. Sedangkan jika di lihat dari thitung $>$ ttabel yaitu $(3,275 > 1,701)$ maka terdapat pengaruh signifikansi antara variable X dan variable Y. Maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima sedangkan Ho, sehingga dalam penelitian ini terdapat Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas X di Sekolah MAS Al- Wasliyah Marbau.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, 2006, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Sabri, 2005, Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching, Jakarta: PT. Ciputat Press
- Arikunto, S, 2016, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Betti Megawati.dkk, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Shalat Bagi Siswa Sekolah Dasar*. At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam Vol. 13 No. 1 Juni 2021, 39 – 47
- Desti Pujianti, 2013, Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Kegiatan Bermain Peran. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 7
- Djumingin, Sulastriningsih, 2011, Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra, Makasar: Badan Penerbit
- Endi Zunaedy Pasaribu, dkk, 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Negeri 2 Rantau Selatan. Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 02, No 01, April 2021.
- Hamzah B.Uno, 2009, Model Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara
- Heriawan Adang, 2012, Metodologi Pembelajaran Kajian Teoretis Praktis, Baros : Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru
- Kokom Komalasari, 2011, Pembelajaran Kontekstual, Bandung: Refika Aditama
- Khoirul Huda, 2015, Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode *Role playing*, Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK, vol. 16 no. 3
- M. Hery Yuli Setiawan. 2015, Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 5. Januari 2015
- M. Arifin, 2008, Ilmu Pendidikan Islam (Tinjauan Teoritis dan Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner), Jakarta: PT Bumi Aksara
- Oemar Hamalik, 2010, Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan sistem, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008, Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta : Pusat Bahasa
- Ramayulis, 2002, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Kalam Mulia
- Sugiyono, 2013, Metode Penelitian Manajemen, Bandung: Alfabeta
- Triyo Supriyanto dkk, 2006, Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi, Malang: UIN Malang Press