

## BAB IV

### ANALISIS HASIL PENELITIAN

#### A. Analisis penerapan Metode *Role Playing* Dalam pembelajaran Akidah-Akhlak Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019

Analisis merupakan sebuah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Dalam bab empat ini , merupakan analisis sebagai hasil akhir dalam penentuan penelitian, sehingga dapat kita peroleh pemahaman tentang kajian pustaka dengan realita data yang diperoleh. Hal ini menjadi penting sekali bahwa suatu penelitian harus dapat menguraikan apa adanya yang disimpulkan meskipun antara realita data dengan kajian pustaka tidak sesuai. Ini menjadi catatan bahwa terkadang realita data ini menyesuaikan dengan keadaan yang berlangsung. Walaupun diinginkan akan idealnya data tersebut.

Data yang diperoleh dari lapangan adalah data hasil observasi, wawancara dokumentasi. Dalam hal ini, tidak adanya kendala untuk menggali informasi wawancara yang dilakukan adalah wawancara tak terstruktur atau bias dikatakan wawancara informal, sehingga poses wawancara ini bersifat santai dan berlangsung dalam kegiatan sehari-hari tanpa mengganggu aktivitas subjek.

Metode *role playing* merupakan sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang ,seringkali dimaksudkan bentuk

aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang.

“Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup”.<sup>1</sup>

Berdasarkan analisa peneliti pelaksanaan pembelajaran guru Akidah Akhlak dapat disimpulkan bahwa guru Akidah Akhlak di MI Al-Fauziyah Surodadi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 mulai dari pendahuluan, kegiatan inti sampai dengan penutup. Strategi yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu dengan menggunakan model atau metode role playing yang disesuaikan atau yang cocok dengan materi yang akan dipelajari, tetapi guru akidah akhlak masih banyak menggunakan metode ceramah dalam mengajar.

Strategi belajar mengajar semua upaya kegiatan atau cara yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam menciptakan suatu lingkup yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran agar apa yang telah dirancang tercapai dan berhasil.<sup>2</sup>

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Moedjiono menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi

---

<sup>1</sup> Udin S.Winaputra et.al., Strategi Belajar Mengajar, (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2015), h. 4.15.

<sup>2</sup> Asis Saefuddin & Ika Berdiati, Pembelajaran Efektif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 40-41

antara aspek dari komponen untuk sistem pembelajaran, untuk itu guru menggunakan siasat tertentu.<sup>3</sup>

Adapun prosesnya di mulai Guru mengkondisikan para siswa agar siap mengikuti pelajaran, mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah dan berdoa bersama, menanyakan kabar anak-anak dengan ungkapan “Bagaimana kabar kalian pagi hari ini, menyampaikan informasi kepada siswa tentang tema yang akan dibahas, yakni tentang membiasakan akhlak yang baik dalam berteman dalam kehidupan sehari-hari dalam kisah drama Umar bin Khattab Masuk Islam dan menjelaskan mengenai teknik dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran beserta tujuannya, memberikan gambaran singkat atau menjelaskan secara singkat tentang Membiasakan berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari dan menjelaskan metode pembelajaran Role Playing dan membentuk dalam beberapa kelompok. Ada siswa yang berperan sebagai Nabi Muhammad, Umar, Saad, Fatimah, Ipar Umar, Adik Umar, Kabbab, Sahabat 1, Sahabat 2, Sahabat 3, Orang Kafir 1, Orang Kafir 2 dan Orang Kafir 3. 8) Guru Menyebutkan contoh-contoh tentang berakhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Begitu juga halnya dengan penggunaan media pendukung metode role playing, guru Akidah Akhlak juga menyesuaikan media yang cocok terhadap materi yang akan dipelajari, walaupun di MI Al-Fauziyah masih kurangnya sarana dan fasilitas yang mendukung pembelajaran K13. Dari penggunaan

---

<sup>3</sup> Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta:RajagrafindoPersada, 2015), h. 185-186

metode yang dilakukan guru Akidah Akhlak menurut siswa masih kurang bervariasi. Hal ini wajar dalam pembelajaran, karena setiap guru pada hakikatnya butuh pengalaman dan pendekatan yang baik agar dapat memahami kriteria peserta didiknya ketika belajar.

Peserta didik di MI Al-Fauziyah Surodadi secara umum telah mengikuti aturan-aturan dan metode pembelajaran yang diterapkan di MI Al-Fauziyah Surodadi. Metode Role Playing tersebut merupakan strategi yang diterapkan untuk mendidik siswa agar mempunyai akhlak yang mulia dan berjiwa Islami yang dimulai sedini mungkin. Adapun implementasi pembelajaran menggunakan Metode Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar akidah-akhlak siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi antara lain : media belajar yang bernuansa Islam, pengenalan kisah-kisah dan musik-musik bernuansa Islam, mengajari baca doa terlebih dahulu Pada awal masuk kelas dan menjelang pulang sekolah, pembelajaran menghafalkan ayat-ayat pendek Al-Qur'an yang dibaca pada saat menjelang pulang sekolah.

Menurut pengamatan peneliti, pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan Metode Role Playing dalam pembelajaran akidah-akhlak siswa madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi telah berjalan. Adapun bentuk Pembelajaran menggunakan Metode Role Playing dalam pembelajaran akidah-akhlak siswa diantaranya :

1. Perumusan masalah untuk dipecahkan siswa, didasarkan pada masalah yang disajikan. Dalam pembelajaran ini guru dapat memunculkan masalah, atau masalah tersebut dapat juga dimunculkan oleh siswa sendiri karena setiap

siswa datang dengan membawa berbagai masalah dari pengalaman dan pengamatannya. Karena setiap masalah membutuhkan jawaban maka siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Melalui proses mencari jawaban ini proses mental yang tinggi sangat dibutuhkan yakni melalui proses berpikir, dari sekian jawaban yang muncul kemudian.

2. Menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan istilah hipotesis, atas permasalahan yang sedang dikaji. Langkah ini membutuhkan kemampuan berpikir yang rasional dan logis yang dapat digali dari setiap siswa berdasarkan wawasan dan pengalaman mereka.
3. Siswa mencari informasi, data, fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan atau hipotesis. Disini siswa dapat saja berperan untuk mengaktifkan potensi berpikirnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Selanjutnya pertanyaan-pertanyaan tersebut nantinya akan mengantarkan siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
4. Menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi. Dalam menguji hipotesis sudah barang tentu kebenaran sebuah jawaban bukan hanya terletak pada argumentasi semata karena dalam langkah ini siswa telah melakukan pengumpulan data. Dengan begitu jawaban yang dimunculkanpun didasarkan pada data yang ditemukan sehingga dapat dipertanggungjawabkan.
5. Merefleksikan kesimpulan/generalisasi dalam situasi baru

Metode role playing digambarkan sebagai suatu perluasan proses-proses yang digunakan dalam suatu cara yang lebih dewasa. Selanjutnya



Metode Role Playing dijelaskan sebagai suatu strategi belajar mengajar yang meniasati agar aspek-aspek dari komponen membentuk sistem instruksional mengarah pada keaktifan siswa untuk mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka butuhkan. Sebagai contoh, didalam standar kompetensi: Mampu menghayati kalimah thayyibah dan sifat-sifat Allah yang terkandung dalam asmaul Husna ( al-Razzak, al-Mughni, al-Fattah, al-wahab, al-Syakuur), berakhlak terpuji, serta menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, Membiasakan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Optimis, Qon'ah, dan tawakkal). Dengan uraian sebagai berikut: Definisi Optimis, Qon'ah, dan tawakkal, Beberapa kegiatan untuk membiasakan sikap Definisi Optimis, Qon'ah, dan tawakkal kepada Allah, Akibat dari sikap Optimis, Qon'ah, dan tawakkal.

Argumen-argumen teoritis dan empirik yang telah dikemukakan di atas dapat dijadikan sebagai pijakan perlunya dilakukan pemahaman tentang pengertian Optimis, Qon'ah, dan tawakkal, Menunjukkan contoh-contoh sifat Optimis, Qon'ah, dan tawakkal, Menyebutkan keuntungan Optimis, Qon'ah, dan tawakkal, Membiasakan untuk bersikap dan berperilaku Optimis, Qon'ah, dan tawakkal

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, maka kegiatan yang berkaitan dengan kompetensi yang diharapkan adalah mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka butuhkan yakni menggali

informasi yang sebanyak-banyaknya dan pada akhirnya membuat kesimpulan.

Ketika Metode Role Playing diterapkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menyajikan suatu masalah berupa contoh kejadian yang terjadi di sekitar lingkungan sosial masyarakat. Contoh kejadian dapat menjadi alat untuk menggerakkan motivasi siswa untuk mengekspresikan gagasan maupun pengalaman mereka dalam proses belajar mengajar. Contoh masalah yang ditampilkan misalnya masalah optimis, Qona'ah dan tawakkal itu perlu dalam kehidupan.

Dalam merumuskan hipotesis siswa harus memiliki landasan berpikir yang kokoh sehingga jawaban yang dimunculkan siswa tidak terkesan sebagai jawaban yang asal menjawab. Untuk menjawab pertanyaan tersebut siswa dapat melakukannya dengan cara mengidentifikasi materi yang disampaikan, sehingga jawaban yang muncul adalah jawaban yang rasional dan logis.

Langkah berikutnya adalah mengumpulkan data. Disini siswa harus mendapatkan informasi yang benar tentang pengertian optimis, Qona'ah dan tawakkal, bagaimana memahami sifat optimis, Qona'ah dan tawakkal. Dalam tahap ini guru dapat terus mengarahkan siswa untuk mengembangkan intelektual mereka melalui proses berpikir untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dan relevan dengan permasalahan yang disajikan, dengan data-data yang ada siswa kemudian dapat menentukan jawaban yang dianggap diterima dan akhirnya mereka akan

membuat kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang dikemukakan tersebut. Inti dari Metode Role Playing dalam pembelajaran akidah akhlak ini adalah bagaimana siswa membiasakan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Optimis, Qon'ah, dan tawakkal)

Dengan Metode Role Playing siswa memegang peranan yang sangat dominan dalam proses pembelajaran disebabkan setiap siswa diberikan kesempatan yang sama untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Oleh sebab itu dalam menyampaikan materi akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Optimis, Qon'ah, dan tawakkal) Metode Role Playing menjadi penting untuk diterapkan.

Dengan demikian, penerapan Metode Role Playing dalam pembelajaran akidah akhlak dengan standar kompetensi : Mampu menghayati kalimah thayyibah dan sifat-sifat Allah yang terkandung dalam asmaul Husna (al-Razzak, al-Mughni, al-Fattah, al-wahab, al-Syakuur), berakhlak terpuji, serta menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Optimis, Qon'ah, dan tawakkal).

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa Penerapan Metode Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar akidah-akhlaq siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi telah sesuai dengan



harapan. Karena siswa telah memahami dan mampu menyerap pengetahuan agama, serta dapat mengidentifikasi simbol-simbol Islami.

**B. Analisis faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *role playing* pembelajaran akidah akhlak di MI Al-Fauziyah Surodadi Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019**

Setelah kita mengetahui langkah-langkah penerapan metode Role Playing tentunya ada faktor pendukung dan penghambat dalam metode Role Playing.

Dari hasil Observasi yang diperoleh, Faktor-faktor **Pendukung** Penerapan Metode Role Playing di MI Al-Fauziyah Surodadi Kedung Jepara antara lain,

Pertama : Adanya sarana dan prasarana yang cukup memadai, seperti perangkat berupa alat peraga, Buku-buku pegangan siswa dan guru, berupa dana yang cukup, Sumber Daya Manusia (*Brainware*) berupa guru, siswa dan orang tua.

Kedua : Metode ini lebih memprioritaskan penerapan kebebasan belajar, sehingga siswa leluasa untuk berkreaitifitas tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Ketiga : Adanya kebijakan dari kepala sekolah untuk mengembangkan kreatifitas guru dan siswa dengan mendatangkan guru dari luar semisal mendatangkan psikologi anak yang dikemas dalam seminar bersama orang tua wali.

**Penghambat** Penerapan Metode Role Playing dalam pembelajaran akidah-akhlaq siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi antara lain :

Pertama : Guru kurang metode *role playing* yang berkembang sehingga implementasi metode tersebut tidak maksimal,

Kedua : Pengalaman mengajar guru sangat minim.

Ketiga : Guru kurang konsisten dalam melaksanakan pembelajaran.

Keempat : Ketidak disiplin siswa yang masih anak-anak yang cenderung bermain sendiri, membuat kesabaran guru terkadang tidak dapat mengontrol.

Kelima : Orang tua yang tidak memahami metode role playing

Untuk mengatasi kondisi yang demikian, MI Al-Fauziyah Surodadi telah melakukan langkah-langkah sebagai berikut : Memberikan Tema dan topik pembelajaran yang bervariasi, alat peraga dan media belajar ditambah dengan yang baru, Mengadakan *Study Tour* sebulan sekali ketempat wisata didalam kota, Guru mengubah metode pembelajaran, Kreativitas guru ditingkatkan dalam metode pembelajaran, Pembentukan karakter sosial anak dengan pembiasaan. Misalnya dengan makan bersama-sama dalam satu tempat.

Dengan demikian probematika dalam meningkatkan motivasi belajar akidah-akhlaq siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi telah berhasil diatasi.

Dari hasil penelitian ini peneliti juga menemukan suatu upaya untuk mengatasi hambatan dalam Penerapan Metode Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar akidah-akhlaq siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Fauziyah Surodadi antara lain : **pertama** Menyampaikan visi dan misi tentang

metode role playing terhadap guru-guru atau lembaga yang peduli dengan metode tersebut. **kedua** Memberikan pelatihan atau Diklat dan memberikan pemahaman kepada wali murid dengan cara bermusyawarah. **Ketiga** Membuat kegiatan seminar tentang tata cara mendidik anak dengan kasih sayang, dengan mendatangkan konsultan terhadap perkembangan anak, atau pelaku pendidikan anak yang lebih maju. **Keempat** Melaksanakan studi banding ke tempat lembaga pendidikan yang lebih maju.

Menurut Glaserfeld, pengetahuan itu dibentuk oleh struktur konsepsi seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan ini terbagi menjadi dua macam yaitu: pertama, bila kita berbicara tentang diri kita sendiri, lingkungan menunjuk pada keseluruhan objek dan semua relasinya yang kita abstraksikan dengan pengalaman. Kedua, bila kita memfokuskan diri kepada suatu hal tertentu, lingkungan menunjuk pada suatu sekeliling hal itu yang telah kita sosialisasikan. dalam hal tersebut sekeliling merupakan lingkup pengalaman sendiri, bukan dunia objektif yang lepas dari pengamat.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Rachmawati Putri, "Pengaruh Gender Terhadap gaya belajar siswa DiSDN 35 Gedung tataan Kabupaten Pesawaran Nureva". Terampil: jurnal pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol.5 No.2, (Desember 2018), h. 209.