

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAY BERBANTU MEDIA FILM TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MA AL- WASHLIYAH
TEBING-TINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh

AHMAD RIAN GUNAWAN
NPM. 1201020031



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Ahmad Rian Gunawan

NPM : 1201020031

PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam

HARI, TANGGAL : Senin, 14 Oktober 2019

WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Munawir Pasaribu, S.PdI, MA

PENGUJI II : Hasrian Rudi Setiawan, S.PdI, M.PdI

PANITIA PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris

Zailani, S.PdI, MA



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAY BERBANTU MEDIA FILM TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MA AL-WASHLIYAH
TEBING-TINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

AHMAD RIAN GUNAWAN

NPM: 1201020031

PROGRAM STUDI PAI

Pembimbing


Zailani, S.Pd.I, M.A

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA**
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Unggul, Berani & Berprestasi

Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Ahmad Rian Gunawan

Npm : 1201020031

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Play* Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MA AL-WASHLIYAH Tebing-Tinggi

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

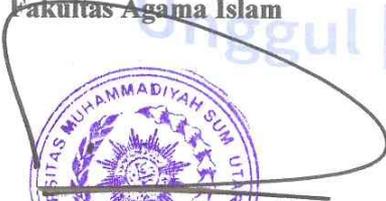
Medan, 27 September 2019

Pembimbing Skripsi


Zailani, S.Pd.I, M.A

**Diketahui/ Disetujui
Oleh:**

**Dekan
Fakultas Agama Islam**


Dr. Muhammad Qorib, MA

**Ketua Program
Studi Pendidikan Agama Islam**


Robie Fanreza, M.Pd.I





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Unggul, Cerdas & Terpercaya

Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : AHMAD RIAN GUNAWAN
 Npm : 1201020031
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S-1 (Strata Satu)
 Ketua Program Studi : Robie Fanreza, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Zailani, S.Pd.I, M.A
 Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Play* Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MA AL-WASHLIYAH Tebing-Tinggi

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
	Perbaiki bab I khusus nada latar belakang dan kembali masalah.		
	Perbaiki sistematis penulisan skripsi / abstrak kembali mengkritik kembali		
	disidangkan.		ada untuk disidangkan

Medan, 2019

Diketahui / Disetujui.
 Dehan

 Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

 Robie Fanreza M.Pd.I

Pembimbing

 Zailani, S.Pd.I, M.A



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

Website : www.umsu.ac.id E-mail : rektor@umsu.ac.id

Unggul, Berani & Terpercaya

Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk mempertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama Mahasiswa : Ahmad Rian Gunawan
Npm : 1201020031
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Play* Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MA AL-WASHLIYAH Tebing-Tinggi

Medan, 27 September 2019

Pembimbing Skripsi

Zailani, S.Pd.I, M.A

Disetujui Oleh:

Diketahui/ Disetujui
Dekan
Fakultas Agama Islam



Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program
Studi Pendidikan Agama Islam

Robie Fanreza, M.Pd.I

Medan, 27 September 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Eksemplar
Hal : Skripsi a. n. Ahmad Rian Gunawan
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU

Di-

Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa an. Lia Juliana Sari yang berjudul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* BERBANTU MEDIA FILM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MA AL-WASHLIYAH TEBING-TINGGI. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat di terima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing



Zailani, S.Pd.I, M.A

PERSEMBAHAN

Karya Nisiah ini kusembahkan kepada kedua orangtuaku

Ayahanda Suparto

Ibunda Rumiana Sinaga

Tak lekang selalu memberikan do'a kesabaran &

keberhasilan bagi diriku

Motto :

*Usaha dan doa harus selalu di niatkan agar
selalu memacu semangat dan integritas,
karena usaha dan doa takkan pernah
menghianati Hasil.*

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Rian Gunawan

NPM : 1201020031

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Play* Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MA AL-Washliyah Tebing-Tinggi. merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 02 Oktober 2019

yatakan :

Ahmad Rian Gunawan
1201020031

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE
PLAY* BERBANTU MEDIA FILM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI SEKOLAH MA AL-WASHLIYAH TEBING-TINGGI**

Oleh :

AHMAD RIAN GUNAWAN
NPM : 1201020031

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah
skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk
dipertahankan dalam ujian skripsi*

Medan, *2 oktober* 2019

Pembimbing


Zailani, S.Pd.I, M.A

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

ABSTRAK

Ahmad Rian Gunawan, 1201020031. Efektivitas penggunaan Metode pembelajaran *Role Play* Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al- Washliyah Tebing-Tinggi, Skripsi, Medan : Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019. Dosen Pembimbing Zailani, S.Pd.I, M.A

Tujuan penelitian ini di buat adalah untuk mengetahui Efektivitas belajar dengan metode Role Play, Di bantu dengan Media Film untuk mengetahui peran Aktif belajar Siswa. Sehingga menyebabkan Siswa menjadi aktif dan mengetahui serta minat dari Hasil belajar Siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif, dalam pendekatan eksperimen lapangan. Dengan Metode eksperimen di tinjau dari objek nyata. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes tulis, Observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol uji hipotesis, independent sampels test, Descriptive statistic. Jenis data yang di gunakan adalah data primer merupakan data yang di dapat secara langsung dari sumber data pertama, unit analisis nya adalah Guru mata pelajaran Fiqih dan Siswa kelas XI dan X2 Madrasah Aliyah Tebing – tinggi. Dan sumber dan sekunder yang berasal dari dokument lama atau Tata usaha MA- Al Washliyah Tebing – Tinggi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan penerapan Metode kuantitatif eksperimen di lokal sekolah sudah tergolong baik. Terbukti dengan adanya Guru melakukan persiapan dengan mencocokkan materi dan menyusun RPP serta ukuran target akhir yaitu KKM hasil belajar. Namun Pada tahap pelaksanaan langkah-langkah Metode Role Play belum sempurna tanpa dibarengin media Film. Jadi faktor pendukungnya adalah praktek dan media Film, untuk menghadapi peserta didik.

Kata Kunci : Metode pembelajaran Role Play, Hasil Belajar, Media Film, Materi Fiqih Tajyiz Jenazah

ABSTRACT

Ahmad Rian Gunawan, 1201020031. The Effectiveness of the use of role-play learning methods assisted with Film media on Student Learning Outcomes at the MA Al-Washliyah School in Tebing - Tinggi, Scriptions, Medan: Department of Islamic Education Muhammadiyah University of North Sumatra, 2019. Supervisor Zailani, S.Pd.I, MA

The purpose of this study was made to determine the effectiveness of learning with the role-play method, assisted with Film Media to find out the active role of student learning. So that it causes students to be active and know and interest in Student Learning Outcomes.

In this study is using quantitative research methods, in the field experiment approach. With the experimental method in terms of its object. Data collection techniques using writing tests, observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used in this study were the normality test, the homogeneity test of the experimental class and the control class of the hypothesis test, independent samples, Descriptive statistics. The type of data used is primary data which is data that can be obtained directly from the first data source, the unit of analysis is the Fiqih subject teacher and students in class X1 and X2 Madrasah Aliyah Tebing - Tinggi. And sources and secondary sources derived from the old documents or the Administration of MA-Al Washliyah Tebing - Tinggi.

The results of this study indicate that at the planning stage the application of quantitative methods of experimentation in local schools is already quite good. Evidenced by the existence of the teacher making preparations by matching the material and preparing lesson plans and the final target size, namely KKN learning Outcomes. But at the implementation stage the steps of the Role Play method are not perfect without being accompanied by Film media, so the supporting factors are the practice and the Film media, to deal with students.

Keywords: Role Play Method, Learning Outcomes, Film Media, Tajyiz, Jenazah Fiqih Materials

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur marilah kita ucapkan kepada Allah SWT yang masih melimpahkan nikmat serta rahmat Nya kepada kita semua, sehingga kita dalam keadaan sehat wal'afiat khususnya bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya selawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam Rasulullah Muhammad Saw, yang telah menunjukkan dan membawa umat manusia menuju kebenaran dengan iman dan islam.

Peneliti menyadari bahwa ada kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengharapkan masukan, kritikan serta sarannya pembaca khususnya pembimbing. Demi perbaikan skripsi ini kedepannya dan juga untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam mencapai gelar Sarjana S-1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, maka peneliti mengajukan skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-Washliyah Tebing Tinggi”**.

Untuk penyusunan skripsi ini peneliti telah berusaha dengan segenap pikiran dan kemampuan yang dimiliki, namun hal ini tidak terlepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Almarhum dan Almarhumah orang tua saya, teman-teman, dosen dan pembimbing yang telah mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti juga mengucapkan ribuan terima kasih atas bantuan semua pihak sehingga

skripsi ini dapat peneliti selesaikan tepat waktu dan dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada :

1. Kepada Almarhum dan almarhumah kedua orang tua tercinta. Terima kasih yang sedalam-dalamnya atas kasih sayang, doa dan perjuangan bapak dan ibu yang telah membina dan membimbingku terima kasih keluarga tercintaku yang selalu menyertai aku dengan doa, semangat, dan bantuan materi dan bersyukur kepada Allah masih diberi kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada saudara kandung saya M. Nazri Elfian, SE yang saya banggakan yang telah member semangat dan membantu sebagian materi sehingga skripsi ini berjalan dengan baik.
3. Bapak Dr. Agussani, M.Ap selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA sebagai Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan arahan dan motivasi serta bimbingan kepada penulis.
5. Bapak Zailani, S.Pd.I, MA sebagai Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus pembimbing saya yang banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan kepada saya selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I sebagai Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam dan sekretaris prodi Bapak Hasrian Rudi, M.Pd.I

yang telah banyak memberikan arahan sehingga penulis skripsi bisa berjalan dengan baik.

8. Terima kasih juga kepada Biro Fakultas Agama Islam yang telah banyak membantu penulis dengan memberikan informasi terkait kampus dan melancarkan segala administrasi terkait perkuliahan.
9. Terima kasih kepada sahabat dan seluruh pejuang skripsi PAI UMSU yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya yang telah memberikan semangat motivasi dan dukungan mengucapkan banyak terima kasih atas kepedulian dan perhatiannya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Hormat Saya
Peneliti

Ahmad Rian Gunawan
NPM. 1201020031

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumus Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
G. Sistematika Penelitian	7
BAB II LANDASAN TIORETIS	9
A. Hasil Belajar	9
1. Pengertian Hasil Belajar	9
2. Faktor-faktor Hasil Belajar	11
B. Metode Role Playing	13
1. Pengertian Metode Role Playing	13
2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Role Playing	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Role Playing	16
4. Fungsi Role Playing bagi anak	19
5. Jenis – Jenis Role Playing bagi anak	20
C. Materi.....	21
D. Penelitian yang Relevan	24
G. Kerangka Berpikir	25
H. Hipotesis	25

BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Metode Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
C. Variabel Penelitian	28
D. Definisi Operasional Variabel	28
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Instrumen Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	36
A. Profil Sekolah.....	36
B. Hasil Penelitian.....	40
BAB V KESIMPULAN	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Objek Penelitian di kelasX MA Al-Washliyah Tebing Tinggi.....	27
Tabel 3.2 Subjek Penelitian di kelasX MA Al-WashliyahTebing Tinggi	28
Tabel 4.1 Jumlah Siswa yang Diteliti.....	38
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Hasil Tugas Siswa Sebelum <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	40
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Hasil Tugas Siswa Sebelum <i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka berpikir	25
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 2 Tabel Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 3 analisis Deskripsif Latihan Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Latihan I Kelompok Eksperimen
- Lampiran 5 Analisis Data Uji Normalitas dan Uji Homogenitas
- Lampiran 6 Uji Hipotesis *Pre Test*
- Lampiran 7 Uji Hipotesis *Post Test* Kelas Experiment dan Kontrol
- Lampiran 8 Deskriptif Statistik
- Lampiran 9 Foto Proses Pembelajaran
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, karena itu akan memberikan ketentuan yang pasti dalam memilih materi (isi), metode, alat evaluasi dalam kegiatan yang dilaksanakan.¹ Kegiatan pendidikan yang telah disusun diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan memiliki kekuatan untuk mengubah dan membangun bangsa ke arah yang lebih baik.

Menurut Undang-Undang No 2 Tahun 1989 pasal 3 tujuan pendidikan nasional pada dasarnya untuk membentuk anak didik menjadi manusia seutuhnya, yang mempunyai ilmu pengetahuan dan teknologi serta beriman dan bertakwa atau dikenal juga untuk membentuk manusia Pancasila.² Tujuan pendidikan tersebut mempunyai cita-cita untuk menciptakan insan yang beriman dan bertakwa dan mempunyai pengetahuan dan keterampilan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain pendidikan atau guru, orang tua, strategi atau metode, media, evaluasi, sarana dan prasarana.

Menurut UNESCO dalam upaya meningkatkan kualitas suatu negara, tidak ada cara lain kecuali peningkatan mutu pendidikan dan UNESCO merencanakan lima pilar pendidikan yang baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yaitu :

- 1) *Learning to Know* (Bagaimana untuk mengetahui dan memiliki materi informasi sebanyak-banyaknya, menyimpan dan berkembang yang tidak melalui logika empiris semata, tetapi juga secara transendental),
- 2) *Learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu)
- 3) *learning to be* (belajar untuk mandiri) dan,
- 4) *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), *learning how to learn* (belajar mencari sendiri dan menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan

¹ Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 9

² Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

yang dihadapinya) bagaimana caranya untuk belajar).³ Pendidikan di Indonesia harus diarahkan pada peningkatan kualitas kemampuan intelektual dan profesional serta sikap, kepribadian dan moral. Kemampuan dan sikap bangsa Indonesia yang demikian maka akan menjadikan masyarakat indonesia masyarakat yang bermartabat di masyarakat dunia.

Dunia pendidikan Indonesia memiliki masalah lemahnya proses pembelajaran. Peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Proses pembelajaran hanya diarahkan kepada kemampuan menghafal, sehingga otak anak akan dipaksa mengingat berbagai informasi tanpa memahami makna dari informasi tersebut, Hal ini terjadi karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan di dalam proses pembelajaran.⁴ Dalam proses pendidikan, komponen yang dianggap paling berpengaruh ialah guru. Guru adalah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang menarik, efektif, kreatif, inovatif dengan penggunaan strategi, teknik dan metode pembelajaran yang pada dasarnya komponen-komponen tersebut menitik beratkan pada aktifnya keterlibatan siswa (*student Centered*), sedangkan pembelajaran yang kurang baik dan kurang berkualitas adalah pembelajaran yang sifatnya masih konvensional, dimana pembelajaran itu hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga dalam pembelajaran yang sifatnya konvensional akan menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan. Pembelajaran ini dianggap tidak efektif karena tidak memberikan peluang bagi siswa untuk kreatif, aktif, dan mandiri. Sering sekali dalam kegiatan pembelajaran, guru kurang memperhatikan strategi, teknik dan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Jadi, pendidikan yang berkualitas ditentukan oleh proses pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Inovasi–inovasi yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam pembelajaran akan menghasilkan suatu rancangan pembelajaran yang akan membuat siswa tidak akan bosan dalam mengikuti berbagai macam materi

³ Abdul Kadir, *Dasar-dasar pendidikan* (Jakarta : PT Kecana Prenada Media Group. 2012), h. 143-144.

⁴ Sanjaya, W. *Strategi dan Model Pembelajaran*. (Yogyakarta : Aswaja Pressido. 2006), h. 134

pelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa metode pembelajaran dan media-media pembelajaran yang relevan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti materi yang disampaikan. Akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran pada dasarnya dapat dikembangkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan seorang guru dapat mengelola dengan terencana, terkendali dan terukur hasilnya. Salah satu pilihan strategi yang dapat dikembangkan untuk bisa menciptakan Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan strategi yang baik.⁵

Untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan guru harus menyiapkan strategi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di dalam kelas, salah satunya adalah model pembelajaran Role Playing. Role Playing adalah model pembelajaran bermain peran yang bertujuan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, kejadian-kejadian masa kini dan masa yang akan datang masa kini dan masa yang akan datang. Guru harus membuat kelas menjadi menyenangkan untuk belajar sejarah sehingga akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan menggunakan model Role Playing peserta didik dapat berperan sebagai orang yang hidup di masa lalu sehingga peserta didik akan lebih memahami suatu materi karena ia seolah-olah pernah mengalami hal tersebut melalui Role Playing. Selain itu guru dapat menggunakan bantuan media dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing. Media yang dapat membantu model pembelajaran Role Playing adalah media Film. Film memiliki daya tarik tersendiri karena kemampuannya yang dapat menghasilkan gambar hidup dan suara sehingga Film bisa digunakan untuk pendidikan.⁶

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Oleh karena itu banyak upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kepentingan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran dalam metode *Role Play* berbantu media film

⁵ Siti Halimah, *Strategi Pembelajaran Pola dan Strategi Pengembangan dalam KTSP*. (Bandung : Ciptapustaka Media Perintis. 2008), h. 143

⁶ Arsyad, A. *Media pembelajaran*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2005), h. 78

Penggunaan metode pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung.⁷Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat Madrasah Aliyah khususnya MA Al-wahsliyah Tebing-Tinggi dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruhpsikologis terhadap siswa. Penggunaan media film dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru untuk melakukan semi praktik ketika minimnya alat dan waktu untuk memungkinkan melakukan praktik langsung dalam belajar, karena proses kerja media film menyerupai keadaan dalam situasi yang sebenarnya (nyata) dengan menampilkan gambar bergerak sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah di pahami meskipun video film / gambar yang di tampilkan hanya dalam bentuk dua dimensi.

Penggunaan media film dalam pembelajaran PAI sangat membantu terhadap materi pelajaran yang membutuhkan praktik langsung, juga bermain peran dalam hal drama. media film ini dapat menampilkan sebuah gambar dan alur cerita baik tentang motivasi, pengetahuan terhadap belajar. Media video film ini dapat menjadi contoh langsung dan di kombinasikan dengan metode *Role Play* seperti dapat memainkan peran sejarah islam, memainkan peran karakter tokoh-tokoh bersejarah, dan lain sebagainya, yang pada dasarnya memerlukan tempat yang luas, waktu yang cukup banyak dan peralatan yang memadai. Namun hal ini dapat diwakilkan hanya dengan melihat tayangan video atau film di layar slide atau LCD.

MA Al-WashliyahTebing-Tinggi merupakan salah satu sekolah Madrasah Aliyah yang terletak di Jalan, 13 Desember, Tebing-Tinggi Kota, Kota Tebing-Tinggi. Sekolah ini merupakan salah satu Sekolah yang sudah memiliki fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti LCD, Proyektor dan Laboraturium dan lain sebagainya yang dapat menunjang proses belajar mengajar yang efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan Di Sekolah MA Al-WashliyahTebing-Tebingpembelajaran kurang menarik bagi sebagian siswa, guru masih menyampaikan materi pelajaran dengan metode konvensional dengan

⁷ Sukriantana, Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama di SMP Waru Sudiarjo, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2/No 1, (2014), h. 5.

menggunakan metode ceramah Sehingga Membuat siswa malas belajar dan cenderung bosan dan proses pembelajaran belum terlaksana secara maksimal yang ditandai dengan tidak tersedianya media pembelajaran dan model pembelajaran yang tidak digunakan guru untuk menarik perhatian siswa. Perlu upaya untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam setiap pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan siswa. Memberikan kesempatan pada siswa untuk bisa mengamati dengan melihat sebuah film dengan metode Role Play (bermain peran) dan bertukar pendapat, menanggapi pemikiran siswa yang lain, menggunakan media yang ada, agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan akan membuat siswa mengingat lebih lama materi yang dipelajari berbantu dengan media film.

Berdasar permasalahan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-WashliyahTebing-Tinggi.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya variasi metode dalam pembelajaran
4. Terbatasnya media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode Role Playing berbantu Media Flm Efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas X 1 di MA Al-WashliyahTebing-Tinggi tahun pelajaran 2019/2020.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kegiatan belajar dengan menggunakan metode role play berbantu media film terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas X 1 di MA Al-WashliyahTebing-Tinggi
2. Untuk mengetahui efektivitas motode role play berbantu media film terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas X 1 di MA Al-WashliyahTebing-Tinggi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Menambahkan Khazanah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan pembaca.
 - b. Memberikan Kontribusi pemikiran dan informasi ilmiah bagi guru.

- c. Memberikan sumbangsih Ilmu pengetahuan baru atau pengembangan ilmu yang sudah ada.
2. Manfaat Praktis :
- a. Sebagai bahan masukan bagi guru PAI untuk dapat menggunakan metode pembelajaran Role Play berbantu media film karena dengan menggunakan metode pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Dapat memberikan gambaran seberapa besar efektivitas metode Role Play dibantu media Film terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam di MA Al-WashliyahTebing-Tinggi.
 - c. Dapat memberi wawasan bagi penulis, serta penulis dapat mengetahui bagaimana sesungguhnya efektifitas metode pembelajaran Role Play di bantu Media film dengan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Penulisan

Demi kemudahan dalam penulisan dan pemahaman, maka sistematika penulisan susunan skripsi ini sebagai berikut :

Bagian pengantar yaitu halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik, dan daftar lampiran

1. BAB I yaitu pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.
2. BAB II yaitu landasan teoretis, yang berisi sub bab media film meliputi pengertian media, pengertian film, pengertian media film, deskripsi teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, hipotesis. Penggunaan media film untuk meningkatkan motivasi siswa mengikuti layanan informasi belajar dalam pelayanan dan bimbingan.
3. BAB III yaitu metodologi penelitian meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi, sampel dan tehnik penarikan sampel, variabel penelitian, defenisi operasional variabel, tehnik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan tehnik analisis data, dan menyajikan data hasil

penelitian tentang metode role play terkait dengan efektivitas dan keunggulan dan kelemahan metode tersebut dalam pendidikan agama islam di MA Al-WashliyahTebing-Tinggi.

4. BAB IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan, deskripsi institusi, deskripsi karakteristik responden, penyajian data, analisis data, interpretasi hasil analisis data dan hasil penelitian.
5. BAB V yaitu simpulan dan saran serta foto dokumentasi, lembar persetujuan judul skripsi, halaman berita acara bimbingan skripsi, surat izin riset, balasan surat izin riset,dan daftar riwayat hidup.
Selanjutnya diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Slameto belajar adalah “Salah satu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸ Sederhananya belajar itu adalah mencari pengetahuan baru untuk diamalkan dalam kehidupan setelah pengetahuan itu didapatkan.

Untuk memperoleh pengertian yang obyektif tentang hasil belajar, perlu dirumuskan secara jelas dari kata di atas, karena secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Menurut kamus Bahasa Indonesia, hasil adalah suatu yang ada (terjadi) oleh suatu kerja, berhasil sukses.⁹ Menurut R. Gagne yang dikutip oleh Prof. Dr. S. Nasution, MA dalam bukunya yang berjudul “Belajar Dan Mengajar” hasil dipandang sebagai kemampuan internal yang menjadi milik orang serta orang itu melakukan sesuatu.¹⁰

Sedangkan menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.¹¹

Menurut R. Gagne yang dikutip oleh Drs. Slameto dalam bukunya yang berjudul “Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya”, belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.¹²

Menurut Herman Hudojo yang dikutip oleh Purwanto dalam bukunya yang berjudul “*Evaluasi Hasil Belajar*” belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang,

⁸ Slameto. 2003. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, h. 2.

⁹ Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 53.

¹⁰ S. Nasution, *Belajar Dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 8.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), h. 2.

¹² *Ibid.*, h. 13.

pengetahuan, keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar.¹³ Belajar berarti proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Adapula yang mengatakan belajar adalah suatu perubahan terjadi dalam diri organism disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organism tersebut.¹⁴ Selain itu bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya yang ada dalam rohani tidak dapat kita lihat¹⁵

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah berakhirnya perbuatan belajar baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik. Indikator yang dijadikan tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurnakan, dan yang saat ini digunakan adalah:¹⁶

- a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus dicapai siswa baik secara individu maupun kelompok.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri tertentu di antaranya sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010), h. 45.

¹⁴ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rosada 2008), h. 90

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar*, h. 30

¹⁶ Muhammad User Utsman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h. 3

yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.

- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan (wawasan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik keterampilan atau perilaku.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

2. Faktor-Faktor Belajar

Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Belajar yang efektif sangatlah dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada yaitu:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan
Siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris dan sebagainya maupun kegiatan yang lainnya diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan minat.
- 2) Belajar memerlukan latihan
Belajar memerlukan latihan dengan jalan, *relearning*, *recalling*, *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali, dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah di pahami.
- 3) Belajar siswa lebih berhasil
Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapat kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana menyenangkan.

- 4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman.
- 6) Pengalaman masa lampau dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk meneruskan pengalaman-pengalaman dan pengertian-pengertian baru.
- 7) Faktor kesiapan belajar
Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil.
- 8) Faktor minat dan usaha
Belajar dengan minat dan usaha akan mendorong siswa lebih baik dari pada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar sulit untuk berhasil.
- 9) Faktor fisiologis
Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna.
- 10) Faktor intelegensi
Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingatnya.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor belajar ini merupakan sesuatu yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika hal ini dilakukan oleh siswa tersebut terlebih-lebih yang namanya factor minat dan usaha serta kesiapan belajar siswa.

¹⁷*Ibid, h. 101 .*

B. Metode Pembelajaran *Role Play*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Play*

Metode *Role Playing* (bermain peran) atau sosiodrama adalah pembelajaran seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman terhadap suatu konsep.¹⁸ *Role Playing* (bermain peran) dan metodesosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.¹⁹ Disini hendaknya murid diberi kesempatan untuk berinisiatif dan kreatif serta diberi bimbingan atau lainnya agar lebih berhasil.²⁰

Menurut Wina Sanjaya, *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.²¹ Simulasi sendiri berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa. Pada intinya metode pembelajaran *RolePlaying* (bermain peran) ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Miftahul Huda langkah-langkah dalam menerapkan *Role Playing* terdiri dari tahap-tahap :

1. Pemanasan Suasana Kelompok

¹⁸ Nuryani Y. Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (FMIPA: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 130.

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hal. 84.

²⁰ Sriyono dkk, *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 118.

²¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 161.

- a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah.
 - b) Guru menjelaskan masalah.
 - c) Guru menafsirkan masalah.
 - d) Guru menjelaskan *role playing*
2. Seleksi Partisipan
 - a) Guru menganalisis peran.
 - b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran
3. Pengaturan Setting
 - a) Guru mengatur sesi-sesi peran.
 - b) Guru menegaskan kembalitentang peran.
 - c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah
4. Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat
 - a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas.
 - b) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
5. Pemeranan
 - a) Guru dan siswa memulai *Role Playing*.
 - b) Guru dan siswa mengukuhkan *Role Playing*.
 - c) Guru dan siswa menyudahi *Role Playing*.
6. Diskusi Dan Evaluasi
 - a) Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan).
 - b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama.
 - c) Guru dansiswa mengembangkan pemeranan selanjutnya
7. Pemeranan Kembali
 - a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda.
 - b) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
8. Diskusi Dan Evaluasi
 - a) Dilakukan sebagaimana pada tahap 6

9. Sharing dan generalisasi pengalaman
 - a) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul.
 - b) Guru menjelaskan prinsip umum.²²

Menurut Roestiyah N.K langkah-langkah *Role Playing* sebagai berikut :

- a) Guru menerangkan kepada siswa sekilas tentang metode *Role Playing*.
- b) Menetapkan masalah yang menarik dan tepat jika menggunakan metode ini.
- c) Guru meminta sukarelawan dari siswa untuk berperan, atau menunjuk siswa untuk berperan.
- d) Siswa yang tidak sedang berperan menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar mereka dapat memberikan kritik dan saran.
- e) Siswa yang belum terbiasa dapat dibantu oleh guru dalam menimbulkan kalimat dalam dialog.
- f) Sebagai tindak lanjut dilaksanakan diskusi dan tanya jawab serta mengambil kesimpulan.²³

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode *Role Playing* yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menerapkan metode ini secara garis besar hampir sama. Langkah-langkah tersebut oleh Peneliti dijadikan acuan dalam penyusunan langkah-langkah penerapan metode *Role Play* berbantu media film. Peneliti disini akan menggunakan langkah-langkah *role playing* menurut peneliti yang telah menggunakan metode *role playing* yaitu oleh Wina Sanjaya.

²² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.115.

²³ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 91-92.

Menurut Wina Sanjaya langkah-langkah *Role Playing* yaitu :

1. Persiapan
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - b) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - c) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
2. Pelaksanaan
 - a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - b) Para siswainya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
3. Penutup
 - a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - b) Merumuskan kesimpulan.²⁴

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Begitu juga dengan metode *Role Playing* mempunyai kekurangan dan kelebihan.

1. Kelebihan metode *Role Playing* adalah:
 - a) Menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi.

²⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 162.

- b) Memupuk perkembangan intelektual, kreativitas dan keterampilan sosial.²⁵
 - c) Mendidik siswa mampu menjelaskan sendiri masalah yang dihadapi.
 - d) Memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa.²⁶
 - e) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.
 - f) Menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk.
 - g) Menimbulkan diskusi yang hidup.
 - h) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
2. Kekurangan metode *role playing* adalah:
- a) Karena waktu yang terbatas, maka kesempatan berperan secara wajar kurang terpenuhi.
 - b) Rasa malu dan takut akan mengakibatkan ketidakwajaran dalam memainkan peranan, sehingga hasilnya pun kurang memenuhi harapan.
 - c) Tidak dapat diterapkan pada anak yang masih sangat muda karena mereka belum pernah mendapat informasi yang luas tentang berbagai peran serta belum memiliki keterampilan sosial dalam bermain secara berkelompok
 - d) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
 - e) Menuntut imajinasi dari guru dan siswa serta memerlukan waktu yang cukup lama.
 - f) Tidak semua materi pelajaran biologi dapat diterapkan dalam metode *role playing*.²⁷

²⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 112.

²⁶ Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 118.

²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 160.

Menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain kelebihan metode *Role Playing* adalah :

- a) Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
- b) Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
- c) Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- e) Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²⁸

Kekurangan metode role playing adalah:

- a) Waktu yang terbatas
- b) Rasa malu dan takut.

Menurut Nana Sudjana kelebihan metode *Role Playing* yaitu:

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, serta
- e) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.²⁹

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 89.

²⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), h. 89

Kekurangan metode *role playing* menurut Miftahul Huda antara lain:

- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- c) Ketidakmungkinan menerapkan rpp jika suasana kelas tidak kondusif.
- d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui materi ini.³⁰

Menurut peneliti kelebihan metode *Role Playing* yaitu terkesan kuat dan tahan lama, mendidik siswa untuk berani maju ke depan dan menyenangkan bagi siswa. Kekurangan metode *role playing* yaitu : banyak waktu yang dibutuhkan, rasamalu dan takut. Setiap metode pembelajaran tentunya ada kelebihan dan kekurangan masing-masing. Metode *Role Playing* juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

4. Fungsi Bermain Peran Bagi Anak

Sigmund Freud dalam teori *psikoanalisis* mengatakan bahwa bermain secara umum berfungsi untuk mengekspresikan dorongan *impulsif* sebagai cara untuk mengurangi kecemasan pada anak atau lebih jelasnya bermain adalah alat yang sangat efektif bagi anak dalam melampiaskan emosinya. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemindahan perasaan negatif kepada objek. Bentuk bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Contoh bentuk bermain, seorang anak yang meninju bonekanya dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.³¹ Meskipun demikian, bermain tidak hanya berfungsi sebagai metode terapi pada anak yang bermasalah seperti yang telah dipaparkan di atas, melainkan bermain juga mempunyai fungsi-fungsi bagi perkembangan anak seperti yang dijelaskan sebelumnya.

³⁰Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 211.

³¹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010) Cet-Ke 1, h. 100.

Adapun fungsi atau manfaat *role play* bagi anak adalah sebagai berikut:.

- a) Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa dari sebuah peran yang dilakoninya. Secara tidak sadar ia telah menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya dimasa mendatang.
- b) Sebagai sarana belajar dalam membentuk hubungan sosial serta bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.
- c) Sebagai sarana untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari kegiatan yang dilakukan atas usahanya sendiri.
- d) Sebagai sarana dalam meningkatkan perkembangan bahasanya melalui informasi baru dari teman mainnya, sehingga perbendaharaan katanya semakin luas.³²

5. Jenis-Jenis *Role Play* bagi Anak

Jenis-jenis metode *Role Play* yang dapat diterapkan bagi anak adalah:

- a) Dramatisasi spontan dan bebas. Adalah bermain drama yang dilakukan anak atas keinginan sendiri, dengan cara-cara berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri.
- b) Bermain peran terpimpin, yaitu guru membimbing anak-anak dalam pemilihan peran, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya.
- c) Sandiwara boneka, merupakan bermain peran yang menggunakan alat peraga, yaitu berupa boneka tangan dan panggung boneka.

Adapun berdasarkan kutipan dari buku *Education Games; Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh* yang ditulis oleh Andang Ismail, jenis metode ini terbagi menjadi dua yaitu:

- a) Permainan drama reproduktif. Dalam permainan drama reproduktif anak-anak berusaha mereproduksi (mengulang) situasi yang telah diamatinya

³²Andang Ismail, *Education Games, Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 61-62.

dari kehidupan sebenarnya atau dari media masa seperti komik atau film-film yang ia tonton ke dalam permainannya.

- b) Permainan drama produktif. Dalam permainan drama produktif anak-anak akan memasukkan unsur-unsur baru terhadap apa yang ia amati dalam kehidupan sehari-hari.³³

C. Materi

1. Tajhiz Jenazah

Tajhiz jenazah adalah menyelenggarakan pelaksanaan fardhu kifayah terhadap mayit mulai dari memandikan hingga menguburkan. Sebelum melaksanakan fardhu kifayah tersebut, ada beberapa yang harus dilakukan setelah melihat dan mengetahui seseorang yang telah meninggal dunia. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memejamkan kedua matanya.
2. Melembutkan sendi-sendi mayat agar tidak keras
3. Menutup seluruh tubuh mayat dengan kain.
4. Menyegerakan untuk melaksanakan fardhu kifayah
5. Menentukan tempat penguburannya.

Jadi yang harus dilakukan oleh orang yang ada disekitarnya setelah mengetahui seseorang itu meninggal dunia adalah hendaknya kelopak mata mayat ditutup/di pejamkan, mendoakan dan memintakan ampun atas dosanya. Selanjutnya melembutkan sendi-sendi mayat agar tidak menjadi keras dan meletakkan sesuatu diatas perut mayat agar tidak kembung. Dan kemudian menutup tubuh mayat dengan kain, ini dilakukan sebagai penghormatan atas mayat dan agar auratnya tidak terbuka. Kemudian menyegerakan melaksanakan fardhu kifayah (memandikan, mengafani, menshalatkan dan menguburkan) dan yang terakhir menentukan tempat penguburannya.

³³ *Ibid.*, h. 59-60.

2. Proses Penyelenggaraan Jenazah

Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci tentang pelaksanaan pengurusan jenazah mulai dari memandikan, mengafani, menshalatkan hingga menguburkan mayat

1. Memandikan Jenazah

Semua jenazah Muslim wajib dimandikan kecuali Muslim yang mati syahid, yakni terbunuh dalam peperangan dalam peperangan melawan orang kafir boleh tidak dimandikan, dikafani dan tidak pula dishalatkan, mereka dapat langsung dikuburkan bersama darah dan pakaian yang sedang dipakainya, karena semua itu akan menjadi saksi nyata di hadapan Tuhan nanti atas kegigihannya ketika di dunia dalam membela agama Allah swt.

Syarat-syarat wajib memandikan jenazah ialah:

- 1) Mayat orang Islam
- 2) Ada tubuhnya walaupun sedikit
- 3) Mayat itu bukan mati syahid.

Disaat mayat dimandikan maka disunahkan untuk dimandikan tiga kali, lima kali atau lebih, yaitu dengan air dan daun bidara. Seperti sabda Rasulullah yang diriwayatkan oleh imam Bukhari dan Muslim:

Artinya:

Dari Ummu Athiyah Al-Anshariyah, ia berkata, "Rasulullah saw menemui kami saat putri beliau, Zainab, meninggal dunia lalu bersabda, Mandikanlah dia tiga kali, lima kali, atau lebih banyak lagi jika menurut kalian perlu, dengan air dan bidara. Campurkan kamper atau sebagian dari kamper pada bilasan terakhir. Kemudian setelah selesai beritahu aku, setelah selesai, kami memberitahu beliau. Beliau kemudian memberikan izar (sarung) beliau pada kami lalu bersabda, jadikan ia sebagai pakaian yang melekat pada jasadnya, maksud beliau izar beliau. Dari hadis Rasullulah diatas dapat dipahami bahwasanya jika jenazah itu seorang wanita maka yang memandikannya juga wanita, kecuali wanita dengan suaminya. Jenazah dimandikan sebanyak tiga kali, jika tidak cukup boleh lima kali, jika tidak cukup boleh ditambah jika itu perlu, tetapi ulama membatasinya sampai tujuh kali, namun konteks sabda "jika menurut kalian perlu," beliau menyerahkan hal itu pada mereka sesuai maslahat dan kebutuhan. Kemudian jika setelah dimandikan ada kotoran keluar, maka bagian yang mengeluarkan kotoran tersebut disumbat, air bilasan hendaknya dicampur

dengan daun bidara, karena daun ini dapat membersihkan dan memperkeras jasad mayat.

2. Mengkafani Jenazah

Selain memandikan, kewajiban yang harus dilakukan oleh kaum muslimin terhadap jenazah orang Muslim adalah mengkafani. Untuk mengkafani jenazah dapat menggunakan apa saja asalkan dapat menutupi tubuhnya walau sehelai kain, hukumnya adalah fardhu kifayah. Dalam mengkafani jenazah ada beberapa hal yang akan digunakan untuk mengkafani jenazah, diantaranya:

- 1) Kain bagus atau bersih dan dapat menutupi seluruh tubuhnya.
- 2) Berwarna putih
- 3) Diberiwangi-wangian.
- 4) Mayat laki-laki tiga lapis dan mayat perempuan limalapis.

Adapun tata cara mengkafani jenazah adalah sebagai berikut:

- 1) Potong kain kafan tiga potong untuk mayat laki-laki atau lima potong untuk mayat perempuan.
- 2) Rentangkan potongan-potongan kain kafan tersebut dan letakkan jenazah diatasnya, kemudian dibalutkan ke seluruh tubuhnya.
- 3) Berikan kapas secukupnya pada bagian-bagian tubuh yang berlubang, agar dapat menyumbat cairan yang keluar dari lubang tersebut.
- 4) Taburkan kapur barus keseluruhan tubuh jenazah sebelum dibalut kain.
- 5) Agar kain kafan tidak terlepas maka ikatlah dengan tali kain yang sudah disiapkan

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kain kafan yang wajib untuk mayat adalah satu lembar kain yang dapat menutupi semua badannya, dan disunatkan kain kafan untuk laki-laki tiga lapis kain putih, dan dibuat wangi-wangian kemudian pengawet kapur barus atau wangian khusus untuk orang meninggal. Sedangkan wanita dikafani dengan lima lapis kain yaitu kain sarung, kain penutup kepala, baju dan dua lapis pembalut seluruh tubuhnya.

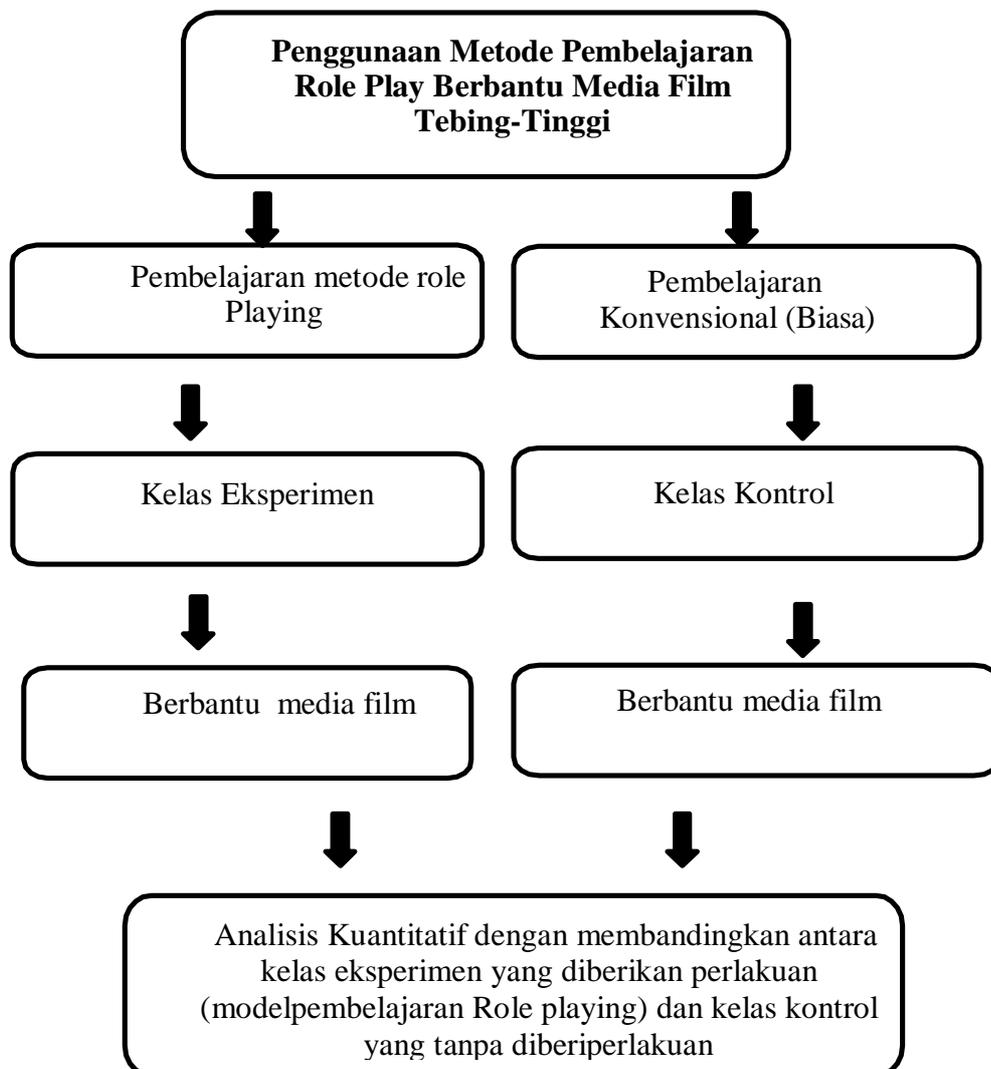
D. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian ochidta ikhwani oktivianto dkk, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini berbentuk quasi experimental design dengan populasi didik kela x di SMA Srijaya Negara Palembang. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik random sampling dan tekni pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket statistik yang digunakan untuk membuktikan hipotesis analisis aa, dalah uji regresi sederhana dengan taraf nyata 0.05. berdasarkan uji hipotesis analisis didapatkan nilai F_{hitung} , F_{tabel} , atau 0,64, 4,20. Jika nilai F_{hitung} F_{tabel} maka tolak karena Flinier hitung lebih kecil dibandingkan dengan Ftabel, maka tolak H_a dan terima H_o , artinya adanya pengaruh implementasi model pembelajaran role playing dengan media film terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah materi perang palembang kelas X di srijaya Negara Palembang.
2. Berdasarkan hasil penelitian umi khoirotun, pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan eksperimen, wawancara, observasi dan dokumentasi, populasi penelitian ini adalah siswa kela x yang berjumlah 16 orang, hasil penelitian model pembelajaran dengan metode role play pada materi pendidikan agama islam termasuk katagori baik karena mampu meningkatkan motivasi belajar anak, antusias anak tinggi terhadap materi dengan menggunakan bermain peran sesuai dengan intruksi yang diberikan dan secara produk yang diambil berdasarkan hasil jawaban yang didapatkan dari post test, dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak dapat menjawab pertanyaan dengan baik, tepat dan benar

E. Kerangka Berpikir

Konseptual teori pada penelitian ini ditunjukkan dalam bentuk gambar sebagai berikut.

Gambar 2.1
Skema Kerangka berpikir



F. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran metode role playing dibantu media flim hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil pelajaran pendidikan agama islam di kelas X 1 di MA Al-WashliyahTebing-Tinggi

BAB III

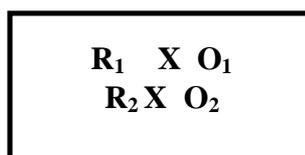
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi.³⁴ Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen lapangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode metode eksperimen. Penelitian ini ditinjau dari objeknya merupakan penelitian lapangan (*field research*). Karena data-data yang diperlukan untuk penelitian ini diperoleh dari lapangan. Desain penelitian ini menggunakan “*Posttest-only Control Design*” Yaitu desain penelitian dalam pengujian rumusan hipotesis hanya menggunakan nilai post-test. Desain ini menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran Role Playing dan kelas Kontrol tidak menggunakan metode pembelajaran Role Playing Melainkan menggunakan metode ceramah.

Dari penjelasan di atas dapat digambarkan dalam skema dibawah ini



Keterangan :

R_1 : Kelompok Eksperimen

R_2 : Kelompok Kontrol

X : Treatment

O_1 : Hasil pengukuran pada kelompok eksperimen

O_2 : Hasil pengukuran pada kelompok Kontrol

³⁴Arief Furchan. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar. 2007), h. 39.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilakukan di kelas X MA Al-Washliyah Tebing Tinggi yang berlokasi jalan 13 Desember Kelurahan Rambung Kecamatan Tebing Tinggi kota Sumatera Utara tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 3.1 Objek Penelitian di kelas X MA Al-Washliyah Tebing Tinggi

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik Kelas X
1.	MA Al-Washliyah X-1	30
2.	MA Al-Washliyah X-2	30
Jumlah		60

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2018/2019 semester 2 (Genap). Kelas sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan beberapa tahapan yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan kemudian dilanjutkan refleksi untuk mengetahui berpikir kritis peserta didik terhadap pembelajaran tematik setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian ini dilakukan pada kelas X MA Al-Washliyah Tebing Tinggi dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* yakni penentuan sample dengan melakukan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan dalam melakukan pemilihan sampel pada penelitian ini dengan kriteria pengambilan sample sebagai berikut:

- a. Hasil belajar peserta didik kelas X pada UAS Semester Genap ajaran 2017/2018.
- b. Sekolah dengan memiliki permasalahan mengenai variable-variabel yang akan diteliti dalam penelitian.
- c. Memiliki kemampuan yang homogen pada peserta didik yang akan dijadikan sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Melalui teknik *purposive sampling* diperoleh dua sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.2 Subjek Penelitian di kelas X MA Al-Washliyah Tebing-Tinggi

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta Didik Kelas V	Kelas
1.	MA Al-Wasliyah X-1	30	Kelas Eksperimen
2.	MA Al-Wasliyah X-2	30	Kelas Kontrol

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.³⁵ Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas (*Independent Variable*) dan dua variable terikat (*Dependent Variable*). Adapun ketiga variable penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variable *Independent* (bebas)

Variable *independent* (bebas) merupakan variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab terjadi perubahan dari variable *dependent* (terikat). Variable bebas dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema udara bersih bagi kesehatan.

D. Definisi Operasional Variabel

Role Playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa cara agar data yang diperoleh merupakan data yang valid. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat akan diperoleh data yang objektif. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya, sebagai berikut:

³⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 3

1. Tes Tulis

Tes tertulis ini didalamnya terdapat pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik.³⁶ Dalam penelitian ini, tes tertulis yang digunakan berbentuk soal uraian berjumlah sepuluh soal. Soal yang diberikan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Tes ini akan diberikan sebelum adanya perlakuan pada kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengetahui proses berpikir peserta didik sebelum dilakukan proses belajar mengajar. Kemudian tes tulis yang sama pula akan diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran *Role Playing (post-test)* pada kelompok eksperimen, dan kelompok kontrol diberikan dengan tanpa adanya menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

2. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa dan guru pada saat proses pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung. Teknik observasi diamati oleh pengamat atau observer. Pengamat memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi tentang aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Selain itu, teknik observasi digunakan untuk mengamati proses berpikir kritis melalui aktivitas peserta didik mengikuti proses pembelajaran di kelas dan mengerjakan soal yang diberikan pada *post test*.

3. Wawancara

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pendahuluan dengan wawancara atau menemukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik wawancara berfungsi untuk mengetahui hal-hal dari responden lebih mendalam. Pada teknik wawancara terdapat dua macam yakni wawancara terstruktur dengan (*face to face*) atau secara langsung dan wawancara tidak terstruktur yakni wawancara yang dilakukan dengan

³⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016), h. 190.

bebas tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap pengumpulan datanya.³⁷

Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara terstruktur dengan (*face to face*) atau secara langsung. Hal itu dilakukan untuk mengetahui lebih dalam permasalahan, kendala yang ada pada objek dan subjek ataupun proses pembelajaran tematik.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.³⁸ Pada penelitian ini, peneliti mendokumentasikan foto pada setiap proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, serta di kelas kontrol tanpa adanya perlakuan.

F. Intrumen Penelitian

Instrument penelitian berguna untuk memperoleh data yang diperlukan melalui alat pengumpul data atau instrument. Instrumenn merupakan sebagian perangkat lunak dari seluruh rangkaian proses pengumpulan data penelitian di lapangan. Instrumen ini penting dalam sebuah penelitian. Hal tersebut disebabkan instrument dapat membantu penelitian dalam menemukan bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data di lapangan dan instrumen juga berhubungan terhadap hasil penelitian.³⁹ Instrument yang baik akan menghasilkan data-data yang baik dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai.

Pada penelitian ini terdapat beberapa instrument diantaranya sebagai berikut:

1. Penyusunan instrument tes untuk menilai hasil berpikir kritis peserta didik melalui soal uraian yang diberikan. Penyusunan instrumen tes memperhatikan beberapa hal, yaitu:

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, h. 137-138.

³⁹Sukandarumidi, *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, h. 94.

- a. Soal mengacu pada kurikulum yang digunakan pada sekolah
- b. Penilaian dilihat dari aspek kognitif peserta didik
- c. Butir-butir soal berbentuk uraian
- d. Alat ukur yang dipakai memenuhi validitas dan reliabilitas

Pada instrument soal test terdapat beberapa langkah sampai pada penggunaan soal. Berikut ini langkah-langkah instrument test:

a. Validitas dan Reliabilitas

Instrument test terlebih dahulu dipastikan akan kevalidan dan reliabel. Hal tersebut perlu adanya pelaksanaan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal-soal yang akan diujikan. Adapun pelaksanaan uji coba dilakukan diluar subjek penelitian. Pengujian instrument tes meliputi:

1) Validitas

*A valid instrument is one that measures what it says it measures.*⁴⁰ Untuk menentukan validitas butir soal digunakan rumus korelasi Product Moment dengan angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

N = jumlah peserta didik

X = skor item soal

Y = skor total peserta didik⁴¹

Harga r_{xy} perhitungan dibandingkan dengan r pada tabel

harga kritik *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%, jika r_{xy}

$\geq r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid

⁴⁰ Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen.. *Student Workbook to Accompany How To Design And Evaluate Reseachr In Education*, (New York: McGraw-Hill. 2003), h. 46.

⁴¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian*, h. 146.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari sampel yang digunakan, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Pengujian normalitas data yang diperoleh dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov* dalam dengan memakai SPSS 23.⁴² langkah pengujian sebagai berikut ini.

- Langkah 1. Mengurutkan skor dari yang terkecil sampai yang terbesar
- Langkah 2. Menentukan frekuensi tiap-tiap data, frekuensi kumulatif, dan menentukan nilai Z dari tiap-tiap data.
- Langkah 3. Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarlan tabel z, dan sebut dengan $F(z_i)$. Untuk nilai z_i positif, maka nilai $F(z_i) = 0,5 +$ nilai yang tertera pada daftar yang berada dalam tabel z. Untuk nilai z_i negatif maka nilai $F(z_i) = 0,5 -$ nilai yang tertera pada daftar yang berada dalam tabel z.
- Langkah 4. Menghitung selisih antara perbandingan frekuensi relatif dan banyaknya data dengan peluang untuk masing-masing nilai Z.
- Langkah 5. Menentukan koefisien hitung *Kolmogorof-Smirnov* (D) untuk masing-masing skor yang salah satu perhitungannya
- Langkah 6. Menentukan nilai *Kolmogorof-Smirnov* yang diambil dari nilai yang terbesar (D_{hitung})
- Langkah 7. Koefisien D_{hitung} dibandingkan dengan koefisien D_{tabel} yang diambil dari tabel Kolmogorof-Smirnov. Menentukan nilai D_{tabel} , yaitu dengan melihat taraf signifikansi dan jumlah data.
- Langkah 8. Untuk menentukan bahwa data berada dalam sebaran

⁴² Mikha Agus Widiyanto, *Statistika Terapan*, (Jakarta: PT Gramedia. 2013), h. 154-157.

normal, dengan membandingkan D_{hitung} dengan D_{tabel} .
 Apabila $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁴³

2. Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji yang dilakukan adalah uji varians terbesar dibanding varians terkecil menggunakan tabel F. Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut ini.

a. Menghitung varians terbesar dan varians terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

b. Membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel}

db pembilang = n-1 (untuk varians terbesar)

db penyebut = n-1 (untuk varians terkecil) r f

Taraf signifikan (α) = 5%

c. Kriteria pengujian

- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak homogen
- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka homogen⁴⁴

3. Uji Hipotesis *Paired Sample t-test*

Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan. Perhitungan uji dua sampel *dependent* dengan menggunakan SPSS 23. Adapun langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut ini.

$$t_{hit} = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{1}{\sqrt{n_1}} + \frac{1}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

⁴³ Mikha Agus Widiyanto. *Statistika Terapan*, (Jakarta: PT Gramedia. 2013), h. 154-157.

⁴⁴ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, h.120.

- X = nilai pengukuran sebelum
 Y = nilai pengukuran sesudah
 R = nilai koefisien korelasi
 n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1
 n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

Adapun penentuan satu dari dua rumus uji-t diatas yang akan digunakan dalam uji hipotesis selanjutnya, mengacu pada beberapa ketentuan sebagai berikut:

- a. Bila jumlah siswa pada kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen dan kedua kelas homogeny, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t baik rumus pada persamaan *separated varians* maupun *polled varians*. Sedangkan untuk mengetahui nilai t table digunakan derajat kebebasan $db = n_1 + n_2 - 2$. Bila jumlah siswa pada kelas kontrol tidak sama dengan kelas eksperimen dan kedua kelas homogeny, maka dapat digunakan rumus *polled varians*, dengan derajat kebebasannya adalah $db = n_1 + n_2 - 2$.
- b. Bila jumlah siswa kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen dan kedua kelas tidak homogen, maka pengujian hipotesis dapat menggunakan uji-t baik yang *separated varians* atau *polled varians*. Untuk penentuan nilai t dapat menggunakan derajat kebebasan $db = n_1 - 1$ atau $db = n_2 - 2$.
- c. Menentukan nilai t pada tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha/2$ dan $db = n - 1$, kemudian dicari nilai t tabel pada tabel distribusi.
- d. Menentukan kriteria pengujian dengan membandingkan nilai t_{hit} dengan t_{tab} , apabila $t_{hit} > t_{tab}$ berbeda secara signifikansi maka (H_a ditolak) dan $t_{hit} < t_{tab}$ tidak berbeda secara signifikansi maka (H_a diterima).⁴⁵.

⁴⁵Syofian Siregar. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017. cet. 4), h. 248-252.

4. Uji n-Gain

Uji yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai peningkatan skor hasil belajar antara pretest dan posttest setelah adanya perlakuan atau diterapkannya suatu media, metode, model dalam proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah MA Al-Washliyah Kota Tebing-Tinggi

Nama Sekolah adalah MA Al-Washliyah Tebing Tinggi, yang ber-alamat di Jalan 13 Desember Nomor. 03 Kecamatan Tebing Tinggi Kota Kelurahan Rambung. Kepala Sekolah **Imbalo Marisi, SP**. Penelitian ini dilakukan di kelas X Agama.

PROFIL SEKOLAH

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. Nama Madrasah | : MA AL WASHLIYAH |
| 2. N S M | : 131212760001 |
| 3. NPSN | : 10264780 |
| 4. Izin Operasional | : 1193 Tahun 2015 |
| 5. Akreditasi | : B, Tanggal 23 Desember 2015 |
| 6. Alamat | : 13 Desember Nomor. 03 |
| 7. Kelurahan | : Rambung |
| 8. Kecamatan | : Tebing Tinggi Kota |
| 9. Kota | : Tebing Tinggi |
| 10. Tahun Berdiri | : 1955 |
| 11. NPWP | : 02.684.594.1-11.000 |
| 12. Nama Kepala Madrasah | : IMBALO MARISI, SP |
| 13. No. Telp/HP | : 081361341414 |
| 14. Nama Yayasan | : AL JAM'IYATUL WASHLIYAH |
| 15. Alamat Yayasan | : Jl. 13 Desember No. 03 Tebing Tinggi |
| 16. No. Telepon Yayasan | : 0621 23218 |
| 17. Akte Yayasan / Notaris | : |
| 18. Kepemilikan Yayasan | |
| a. Status Tanah | : Sertifikat |
| b. Luas Tanah | : 2.946 m ² |
| c. Tanah Kosong | : -- |

KEADAAN SARANA PRASARANA

NO	KEADAAN GEDUNG	JUMLAH	KEADAAN/KONDISI				
			BAIK	RUSAK RINGAN	RUSAH BERAT	LUA S M ²	KET
1	Ruang Kelas	10	10			6	
2	Ruang Perpustakaan	1	1			0	
3	Ruang Laboratorium IPA	1	1			2	
4	Ruang Kepala	1	1			8	
5	Ruang Guru	1	1			7	
6	Musholla	1	1			5	
7	Ruang Serbaguna / Aula	1	1			44	
8	Ruang UKS	1	1			0	
9	Ruang BP/BK	1	1			2	
10	Gudang	1	1			2	
11	Ruang Sirkulasi						
12	Ruang Kamar Mandi Kepala	1	1				
13	Ruang Kamar Mandi Guru	2	2				
14	Ruang Kamar Mandi Siswa	4	4				
15	Halaman/Lapangan Olahraga	1	1			75	

KEADAAN TENAGA PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN

No.	PENGELOLA TENAGA PENDIDIK	PNS		NON PNS		JUMLAH
		L	P	L	P	
1	Guru PNS diperbantukan tetap	-	--	--	--	--
2	Guru Tetap Yayasan	-	--	17	9	26
3	Guru Honorer	-	--	--	--	--
4	Guru Tidak Tetap	-	--	--	--	--

5	Kepala Tata Usaha	-	--	--	1	1
6	Staf Tata Usaha	-	--	4	1	5
7	Staf Tata Usaha Honorer	-	--	--	--	--
JUMLAH		-	--	21	11	32

Penelitian dilakukan di MA Al-Washliyah Kota Tebing-Tinggi dan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 01s/d 27 September 2019. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XII-1 MA Al-WashliyahKota Tebingtahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini dilakukan di kelas XII-1 MA Al-Washliyah Kota Tebingyakni yang terbagi dalam dua kelompok kelas yakni kelas A dan B, kemudian untuk siswa kelas XII-1MA Al-Washliyah Kota Tebing Dan XII-2 MA Al-Washliyah Kota Tebing-Tinggi berjumlah 70 siswa yang terbagi dalam dua kelompok kelas yakni kelas A dan B. Penelitian ini masing-masing dilakukan di kelas XII1sebagai kelas eksperimen dan XII 2 sebagai kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1
Jumlah Siswa yang Diteliti

Kelompok	NamaSekolah	Kelas	Keterangan	N
Eksperimen	MA Al-Washliyah	XII-1	Laki-laki	12
			Perempuan	24
Kontrol	MA Al-Washliyah	XII-2	Laki-laki	10
			Perempuan	23

Penelitian yang dilakukan di sekolah adalah melihat bagaimana Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-Washliyah Tebing-Tinggi. Sesuai judul yang akan diteliti, maka sekolah memberikan waktu untuk menerapkan pendekatan pembelajaran PAI tersebut dikelas. saya dengan guru mata pelajaran PAI serta wali kelas bekerjasama dalam menerapkan pendekatan pembelajaran tersebut.

Variabel dalam penelitian ini terdapat tiga variabel dengan satu variabel bebas (*independent variable*) yaitu variabel yang memberikan pengaruh atau variabel X (pendekatan Metode Role playing) dan dua variabel terikat (*dependent*

variable) yaitu variabel yang diberikan pengaruh atau variabel Y dengan Y_1 (hasil Belajar) Adapun deskripsi variabel penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Variabel bebas (X)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran matematika realistik. Untuk mengukur pendekatan pembelajaran PAI Menggunakan Role Playing ini adalah dengan melihat keterlaksanaan sintaks atau langkah pembelajaran PAI pada tiap pembelajaran yang dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasikan siswa, membimbing penyidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, mengevaluasi dan menganalisis.

Adapun untuk menganalisis pendekatan pembelajaran PAI ini sesuai atau layak digunakan pada pembelajaran PAI yaitu dengan mengukur respon minat siswa terhadap pendekatan pembelajaran PAI melalui angket yang tervalidasi. Respon siswa ini diperoleh dari hasil angket yang diberikan di kelas eksperimen (kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik) dan di kelas kontrol (kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional berupa ceramah dan penugasan) sebagai pembandingan. Adapun lembar angket untuk respon minat siswa terhadap pendekatan pembelajaran terlampir.

1) Variabel terikat (Y)

Variabel terikat penelitian ini terbagi menjadi dua variabel terikat yakni dijelaskan sebagai berikut.

a. Variabel Y_1

Variabel terikat pertama adalah kemampuan pemecahan masalah matematik siswa (Y_1). Penelitian ini mengukur penggunaan metode Role Playing siswa pada pembelajaran PAI siswa kelas XII-1 MA Al-Washliyah Kota Tebing dengan 4 indikator memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan perencanaan dan mengecek kembali. Adapun untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu menggunakan lima soal uraian *pretest* dan *posttest* yang

telah tervalidasi oleh tim ahli dan hasil ujicoba yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun tes berupa lima soal uraian terlampir.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Dalam Penggunaan Metode Role Playing

a. Kegiatan PraPembelajaran

Kegiatan ini merupakan langkah awal peneliti dalam melaksanakan *pretest* soal matematika untuk *pretest* mencakup kompetensi dasar yang ada pada materi waktu, jarak dan kecepatan yang terdiri dari lima soal uraian. Tujuan *pretest* ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan menguji kehomogenitas antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada tabel 4.3 ini adalah analisis hasil tugas siswa sebelum *pretest* dilakukan.

Tabel 4.2
Analisis Deskriptif Hasil Tugas Siswa Sebelum *Pretest* Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol	N	Mean	sd	Max	Min	n tuntas	n tidak tuntas
1.	Tugas1	56	60	16,108	100	25	15	41
2.	Tugas2	56	65	14,68	98	25	25	31

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa rata-rata tugas 1 PAI siswa di kelas kontrol yakni 60 dengan standar deviasi 16,108. Nilai tertinggi yang diperoleh pada tugas 1 yaitu 100 dan nilai terendah 25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan yang belum tuntas 41 siswa.

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa rata-rata tugas 2 PAI siswa di kelas kontrol yakni 65 dengan standar deviasi 14,68. Nilai tertinggi yang diperoleh pada tugas 1 yaitu 98 dan nilai terendah 25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dan yang belum tuntas 31 siswa.

Langkah kedua yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah membuat perencanaan. Pembuatan RPP disesuaikan dengan kemampuan siswa yang diselaraskan dengan kurikulum yang berlaku di XII-1 MA Al-Washliyah Kota Tebing. sekalipun telah menggunakan kurikulum 2013 tentang

pembelajaran tematik integratif, akan tetapi untuk pembelajaran matematika di kelas tinggi mata pelajaran berdiri sendiri dan masih diberikan secara terpisah. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat RPP dengan berpedoman pada K13 tetapi disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku di XII MA Al-Washliyah Kota Tebing. adapun penyesuaian dengan kemampuan siswa dapat diketahui melalui *pretest* yang telah dilaksanakan sebelumnya. Beberapa hal penting yang dilakukan peneliti pada tahap.

1. Membuat skenario pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Menyiapkan perangkat bahan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran seperti media pembelajaran, spidol, penggaris.
3. Menyiapkan daftar nama siswa kelas kontrol.
4. Membuat lembar tes baik *pretest* maupun *posttest*.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan instrumen-n. Perlakuan berlangsung selama lima minggu dan instrumen yang digunakan dalam penelitian baik tes, lembar observasi dan angket dikonsultasikan kepada pembimbing dan validator instrumen tiga kali pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional). Adapun uji coba soal dilakukan di MA Al-Washliyah Kota Tebing tinggi selain sampel penelitian yakni pada siswa kelas XII.

2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa dalam Penggunaan Metode Role Playing

a. Kegiatan Pra Pembelajaran

Kegiatan ini hampir sama langkah-langkahnya dengan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di kelas eksperimen serta mempersiapkan alat dan media untuk keperluan pembelajaran di kelas, selain itu instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian baik tes, lembar observasi juga telah dikonsultasikan kepada pembimbing. Berikut ini adalah analisis hasil tugas siswa di kelas eksperimen sebelum dilakukan *pretest*.

Tabel 4.3
Analisis Deskriptif Hasil Tugas Siswa Sebelum *Pretest* di Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol	N	Mean	sd	Max	Min	n tuntas	n tidak tuntas
1.	Tugas1	57	61	16,183	93	20	21	35
2.	Tugas2	57	67	13,411	100	25	25	31

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa rata-rata tugas 1 pembelajaran PAI menggunakan metode role playing siswa sebelum di adakannya pretest yaitu 61 dengan standar deviasi 16,183. Nilai tertinggi pada tugas 1 sebesar 93 dengan nilai terendah 20. Adapun jumlah siswa yang tuntas dikelas eksperimen ini sebanyak 21 orang dan yang belum tuntas 35 siswa.

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa rata-rata tugas 2 pembelajaran PAI menggunakan metode role playing siswa sebelum di adakannya pretest yaitu 67 dengan standar deviasi 13,411. Nilai tertinggi pada tugas 1 sebesar 100 dengan nilai terendah 25. Adapun jumlah siswa yang tuntas dikelas eksperimen ini sebanyak 25 orang dan yang belum tuntas 31 siswa.

Perlakuan berlangsung selama lima minggu dengan tiga kali pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan pembelajaran matematika realistik). Peneliti melakukan *pretest* kepada kedua kelas eksperimen pada tanggal 5 September 2019 MA Al-Washliyah dan tanggal 6 september 2019 MA Al-Washliyah untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan untuk menguji homogenitas. Setelah melakukan *pretest* maka diadakan pertemuan pertama di kelas eksperimen kelas XII-1 MA Al-Washliyah dilaksanakan pada tanggal 12 september 2019 dan kelas XII-2 MA Al-Washliyah pada tanggal 14 september 2019. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran.

b. Pembelajaran di kelas Eksperimen (Penggunaan metode Role Playing Bantu Media Film)

Sebelum proses pembelajaran berlangsung peneliti berdiskusi dengan beberapa pihak di MA Al-Washliyah yaitu kepala madrasah, wali kelas XII-1 dan XII-2 dan guru mata pelajaran PAI. Diskusi ini dilakukan agar pada saat proses pelaksanaan eksperimen dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas XII di MA Al-Washliyah Kota tebing tinggi.

Penerapan pembelajaran tersebut juga disesuaikan dengan materi dalam pembelajaran yang ada di Madrasah, karenanya tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan pembelajaran tersebut.

Adapun untuk pendekatan pembelajaran PAI menggunakan Metode Role Playing sendiri idealnya dilakukan dalam proses pembelajaran dengan langkah memahami, menjelaskan, menyelesaikan dan menyimpulkan. Hal ini belum pernah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran PAI agar tidak Bosan. guru hanya pernah menggunakan pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran lain atau tema selain kecuali mata pelajaran PAI.

Demikian pendekatan penggunaan metode role playing media film ini belum berkontribusi dengan maksimal karena guru pun belum memahamu dalam merancang proses pembelajaran dengan baik khususnya dalam penggunaan metode role playing di kelas dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu guru harus dibekali langkah- langkah praktis dalam melaksanakan pendekatan penggunaan metode role playing tersebut. Selain itu pendekatan pembelajaran PAI menggunakan metode role playing ini juga diupayakan untuk mempermudah dalam guru mengajar (*teacheble*), siswa mudah mempelajari (*learnable*), terukur pencapaiannya (*measurable*), bermakna (*meaningfull*), dan bermanfaat untuk dipelajari (*worth to learn*) sebagai bekal untuk kehidupan dan kelanjutan pendidikan pesertadidik

Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti memilih pendekatan pembelajaran PAI menggunakan metode Role Playing dan mempersiapkan sedemikian rupa proses pembelajaran tersebut untuk membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran PAI menggunakan metode Role Playing ini efektif dalam pembelajaran PAI agar anak lebih memahami.

Pertemuan pertama dilaksanakan di MA Al-Washliyah pada hari selasa tanggal 5 September 2019 pada pembelajaran pertama dan kedua yakni pukul 08.00-09.00 dengan jumlah siswa 31 orang dan MA Al-Washliyah pada tanggal 12 September 2019 dengan jumlah siswa 26 orang. Dalam pelaksanaan peneliti, guru kelas V dan guru mata pelajaran PAI berdiskusi mengenai pendekatan pembelajaran Fiqih tentang mengkafankan Jenazah yang akan dilaksanakan dan mempersiapkan RPP yang akan dilaksanakan dikelas.

Tahap ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa untuk memulai proses pembelajaran. Pada tahap pembukaan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan fisik siswa, mengobservasi dan menyiapkan buku pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru memotivasi siswa dengan mengajak bernyanyi lagu "*happy yee*". Guru memberikan penguatan tentang pentingnya semangat dalam belajar. Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti. Kegiatan pembelajaran pada kegiatan inti ini dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan kabar

Pada tahap selanjutnya guru mengorganisasikan siswa, siswa diminta untuk memberikan tanggapan atau pendapat mengenai gambar yang berkaitan dengan jenazah dan guru mulai memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa .

Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan kemudian mulai membagikan beberapa kelompok untuk berdiskusi 1 kelompok terbagi 6 siswa.

Selanjutnya guru menayangkan film tentang praktek mengkafankan mayat dan seluruh kelompok untuk mengamati film yang di tayangkan kemudian setiap kelompok berdiskusi dengan hasil film yang ditangkan.

Kemudian setiap kelompok mengkomunikasikan data hasil diskusinya dan memperaktekkan cara mengkafankan mayat di depan kelas . Kegiatan ini diakhiri dengan memberikan penegasan dan menuntun siswa untuk menentukan bagaimana cara mengkafankan mayat dengan baik dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan menambah informasi.

Kegiatan pada pertemuan ketiga ini guru memberikan penegasan mengenai cara menghafankan mayat dengan baik siswa diberikan evaluasi berupa latihan 10 soal uraian untuk siswa agar siswa semakin mengasah pemikirannya dan tentunya

dalam setiap proses pembelajaran akan dilihat peningkatan pemahaman siswa dalam mengenai cara mengkafankan mayat dari pertemuan sebelumnya.

c. Kegiatan Pasca Pembelajaran

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa dan respon siswa terhadap pendekatan pembelajaran matematika realistik di kelas eksperimen. Kegiatan ini adalah untuk mengerjakan soal setelah perlakuan berupa *posttest* dan pengisian lembar angket yang dilaksanakan pada hari

3. Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-WashliyahTebing-Tinggi

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran PAI terhadap Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-WashliyahTebing-Tinggi. Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pembelajaran PAI dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-WashliyahTebing-Tinggidi kelas eksperimen yakni kelas XII-1 dan XII-2 MA Al-Washliyahdirancang dan dilaksanakan berdasarkan konsep pembelajaran PAI yaitu menggunakan konteks dunia nyata dalam pembelajaran, menggunakan strategi PAI, menggunakan hasil kontribusi siswa, terdapat interaksi antara siswa dan guru, keterkaitan konsep dengan indikator memahami, menjelaskan, menyelesaikan, membandingkan dan menyimpulkan masalah kontekstual.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas ekperimen dengan pendekatan pembelajaran PAI dilaksanakan sebanyak tiga kali dengan materi pertama waktu dan satuan waktu, materi kedua jarak dan kecepatan dan materi ketiga yakni hubungan satuan waktu, jarak dan kecepatan. Kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan baik pertama, kedua dan ketiga ini selalu melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan diawali dengan orientasi siswa pada masalah yaitu menggunakan konteks dunia nyata dalam pembelajaran PAI untuk menjawab pertanyaan awal yang diajukan guru sehingga siswa mulai melakukan penyelidikan individu atau kelompok dengan menggunakan permodelan atau

strategi yang siswa buat sendiri untuk menyelesaikan masalah, mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa sehingga terjadi interaksi antar siswa di depan kelas dan guru membantu memberikan penegasan dan menuntun siswa pada konsep matematika waktu, jarak dan kecepatan.

Dengan kegiatan seperti ini siswa didorong atau ditantang untuk aktif bekerja, bahkan diharapkan dapat mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya. Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik ini berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga siswa aktif dalam Kegiatan pembelajaran dan siswa berkesempatan untuk mengeksplorasi segala kemampuan yang dimilikinya dengan bimbingan dan arahan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran dengan PAI ini membuat guru percaya bahwa siswa mampu memahami sendiri dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memecahkan suatu permasalahan. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen ini tidak hanya siswa belajar menemukan pembelajaran PAI dan memecahkan suatu permasalahan saja, tetapi guru meminta siswa untuk berkomunikasi antara siswa secara berkelompok sehingga terjadi interaksi dan kerjasama baik antara siswa untuk saling mendukung dalam mengelola informasi dan mencari jalan keluar dari satu permasalahan melalui memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan perencanaan dan mengecek kembali dari hasil yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini menganalisis efektivitas pendekatan pembelajaran PAI dalam menggunakan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-Washliyah Tebing-Tinggi. Menggunakan Kedua kelas yakni eksperimen dan kontrol dalam menganalisis kemampuan pemecahan masalah digunakan tes uraian berupa *pretest* dan *posttest*. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan dilakukan latihan soal pada tiap akhir pertemuan

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata latihan siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata latihan di kelas eksperimen lebih tinggi yakni 69,82 dibanding nilai rata-rata latihan siswa di kelas kontrol yang hanya 51,43.

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen nilai rata-rata pretest sebesar 43,19 dan nilai rata-rata posttest sebesar 85,64. Artinya ada kenaikan sebesar 42,45. Sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 37,71 dan nilai rata-rata posttest sebesar 56,62. Artinya ada kenaikan sebesar 18,91. Selain itu dapat dianalisis bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol.

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dinyatakan uji *t pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah identik karena $\text{Sig. } t_{\text{hitung}} 0,130 \geq 0,05$ dan hasil uji hipotesis *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $\text{Sig. } 0,000 \leq 0,05$. Kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran PAI menggunakan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah MA Al-Washliyah Tebing-Tinggi. . Selanjutnya dianalisis dengan *uji effect size cohen's* sebesar 1,47 dengan kategori pengaruh tinggi. Artinya pendekatan pembelajaran PA terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XIIMA Al-Washliyah Tebing-Tinggi memiliki efektivitas tinggi.

Idealnya pembelajaran PAI di kelas tinggi seperti kelas XII sudah mencapai ranah kognitif berpikir tingkat tinggi. Namun demikian pada penelitian ini kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan pembelajaran konvensional masih berada pada tahap berpikir rendah. Pada kelas kontrol kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan perencanaan dan mengecek kembali cenderung kurang dan biasa saja. Pernyataan ini dibuktikan dengan persentase nilai rata-rata klasikal di kelas kontrol $51,43\% \leq 65\%$ kriteria ketuntasan minimal klasikal hal ini disebabkan proses pembelajaran matematika hanya mengacu pada LKS dan buku siswa dengan menggunakan ceramah sehingga membuat kemampuan siswa dalam berpikir dan bernalar kurang terasah.

Pembelajaran konvensional siswa kelas XII MA Al-Washliyah Tebing Tinggi di kelas kontrol belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, bahkan masih tergolong kurang. Adapun temuan dari hasil penelitian di kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan pembelajaran PAI persentase rata-rata $69,82\% \geq 65\%$ kriteria ketuntasan minimal secara klasikal. Selain itu berdasarkan analisis

data kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XIIMA Al-Washliyah Tebing Tinggi memiliki efek atau pengaruh tinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh kesimpulan sebagaiberikut:

1. Efektivitas penggunaan metode role playing dibantu media film untuk meningkatkan hasil belajar siswa . Hasil analisis data penggunaan metode role playing¹⁸³ dan Hasil uji hipotesis posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah Sig. $0,000 \leq 0,05$. Uji *effect size* kriteria nilai *cohen's* 1,47 kategori efektivitas tinggi. Adapun hasil analisis data siswa di kelas ekperimen dan kontrol menunjukkan bahwa perkembangan indikator penggunaan metode role paling di kelas kontrol belum terlihat peningkatan yang signifikan¹⁸⁴ Hal ini diperoleh dari persentase nilai rata-rata komunikasi matematik siswa di kelas eksperimen sebesar 85,09% dan di kelas kontrol 56,96%. Hasil uji hipotesis penggunaan metode role playing dibntu media film siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah Sig. $0,000 \leq 0,05$. Uji *effect size* dengan kriteria nilai *cohen's* 1,76 kategori efektivitas tinggi. Hal ini membuktikan bahwasanya hipotesis noll (H_0) yang diajukan dalam penelitian *ditolak* dan hipotesis alternatifnya (H_a) *diterima*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan metode role playing dibntu media film untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MA Al-Washliyah Tebing-tinggi.

B. Saran-Saran

Mengingat pentingnya meningkatkanhasil belajar peserta didik, maka peneliti mengharapkan beberapa hal yang berhubungan dengan masalah tersebut di atas sebagaiberikut:

1. Guru hendaknya melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media dalam

pembelajaran PAI karena hal ini dapat menarik minat dan semangat siswa untuk belajar yang berakibat prestasi belajar siswa meningkat.

2. Guru hendaknya meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar supaya siswa selalu aktif dalam pembelajaran.
3. Peserta didik dibiasakan untuk menyampaikan ide atau gagasan dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kepadanya. Baik tugas individu maupun kelompok.
4. Diharapkan kepada semua guru agar menggunakan media dalam semua pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2012. *Dasar-dasar pendidikan* (Jakarta: PT Kecana Prenada Media Group Algensindo, 2004
- Djohar, pendidikan strategik alternatif untuk pendidikan masa depan, yogyakarta: lesfi, 2003
- Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996
- Jack R. Fraenkel and Norman E. Wallen, *Student Workbook to Accompany How To Design And Evaluate Reseachr In Education*, New York: McGraw-Hill, 2003.
- Latipun, *Psikologi Eksperimen*, Malang: UMM Press, Cet.II, 2004
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rosada 2008), Oemar Hamalik, *Proses Belajar*.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru)
- Nuryani Y. Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, FMIPA: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010).
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*,) Mikha Agus Widiyanto, *Statistika Terapan*, (Jakarta: PT Gramedia, 2013).
- S. Nasution, *Belajar Dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995).
- Siti Halimah. 2008. *Strategi Pembelajaran Pola dan Strategi Pengembangan dalam KTSP*. (Bandung: Ciptapustaka Media Perintis
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: rineka cipta.
- Sriyono dkk, *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*,

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D).*

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian.*

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sukandarumidi, *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula.*

Suryosubroto . 2010. *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*Jakarta: PT Rineka Cipta.

Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif,* Jakarta: Bumi Aksara, cet.4 2017.

Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wina sanjaya, *strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan,* jakarta: kencana,2007.

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.*

Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2016