

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**

**Rika Afrillia**

**NPM: 1801020015**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**MEDAN**  
**2022**  
***PERSEMBAHAN***

*Karya Ilmiah Ini Dipersembahkan Kepada*  
*Kedua Orangtuaku*  
*Ayahanda Rahma Sekar Gunawan*  
*Ibunda Suryani*  
*Dan Kedua Adikku*  
*Febriansyah Prayoga dan Afiza Azzahra*

*Tak Lekang Senantiasa Memberikan Do'a*

*Cerdas Dalam Berpikir*

*Cermat Dalam Bertindak*

*Sesungguhnya Bersama Kesulitan*

*Pasti Ada Kemudahan*

*Keberhasilan & Kesuksesan Bagi Diriku*

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :  
Nama : Rika Afrillia  
NPM : 1801020015  
Jenjang Pendidikan : S1 (Strata satu)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan benamya bahwa skripsi ini dengan judul **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**. Merupakan hasil asli karya saya. Jika kemudian 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, 06 September 2022

menyatakan



**RIKA AFRILLIA**  
NPM : 1801020015



UMSU

UIN

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8056/SK/BAN-PT/Akred/PT/010/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20218 Telp. (061) 66224567 - 6611003

http://fai@umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Rizka Harfiani S.Pd.I, M.Psi  
Dosen Pembimbing : Drs. Mario Kasduri MA

Nama Mahasiswa : Rika Afrillia  
Npm : 1801020015  
Semester : VIII  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6/2022 19	perbaiki cara penulisan sumber dan ukuran. perbaiki cara menggambar tabel. perbaiki nomor daftar pustaka		
7/2022 15	skripsi ini sudah dapat sಿದರಣೆ.		

Medan, September 2022



Diketahui/Disetujui  
Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui  
Ketua Program Studi

Dr. Rizka Harfiani S.Pd.I, M.Psi

Pembimbing Skripsi

Drs. Mario Kasduri, MA

**PERSETUJUAN**  
**Skripsi Berjudul**  
**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL**  
**BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA**  
**ISLAM KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

**OLEH :**

**RIKA AFRILLIA**  
**NPM : 1801020015**

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

**Medan, September 2022**  
**Pembimbing**

  
**Drs. Mario Kasduri MA**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**MEDAN**  
**2022**

Nomor : istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi

Medan, 07 September 2022

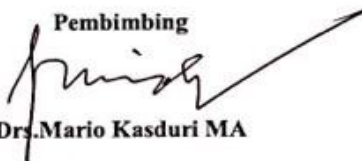
**Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di  
Medan**

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa "RIKA AFRILLIA" yang berjudul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan diajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Dr. Mario Kasduri MA



## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

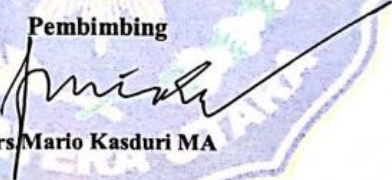


Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Rika Afrillia  
NPM : 1801020015  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan

Medan 07 September 2022

Pembimbing

  
Drs. Mario Kasduri MA

DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI

  
Dr. Rizka Harfiani  
S.Pd.I, M.Psi

Dekan,

  
Dr. Muhammad Qorib, MA



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : Rika Afrillia  
NPM : 1801020015  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Medan 07 September 2022

Pembimbing



Drs. Mario Kasduri MA

DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI



Dr. Rizka Hartiani  
S.Pd.I, M.Psi

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

# 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 : Rika Afrillia  
NPM : 1801020015  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : IX  
Tanggal Sidang : 24/09/2022  
Waktu : 09.00 s.d selesai

## TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Ellisa Fitri Tanjung, MA  
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, MA



## PENITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA



**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN**  
**KEPUTUSAN BERSAMA**  
**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**REPUBLIK INDONESIA**

**Nomor : 158 th. 1987**

**Nomor : 0453bJU/1987**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	te

ث	Ša	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	Š	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	Đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	Ž	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	„	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Waw	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ی	Ya	Y	ye

## 1. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong:

### a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
’	Fathah	A	a
	Kasrah	I	i
’	Dammah	U	u

### a. Huruf Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
’-ى	Fathah	Ai	a dan i
’-و	Fathah	Au	a dan u

Contoh :

- kataba : كَتَبَ
- fa‘ala : فَعَمَ
- kaifa : كَيْفَ

### b. Madadah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Huruf dan Tanda	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا-	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و	Dammah dan waw	ū	u dan garis di atas

Contoh :

- qāla : قام
- ramā : زو
- qīla : قم

#### d. Ta marbūtah

Transliterasi untuk ta marbūtah ada dua :

- 1) Ta marbūtah hidup

Ta marbūtah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dammah transliterasinya (t).

- 2) Ta marbūtah mati

Ta marbūtah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

- 3) Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata terpisah, maka ta marbūtah itu di transliterasikan dengan ha (h)

Contoh :

- Rauḍah al-aṭfāl - rauḍatul aṭfāl : زوَضت انطَفب :
- al-Madīnah al-munawwarah : ان ً دتَان نَزَةٌ :
- ṭalḥah: طهحت:

#### e. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid transliterasinya ini tanda tasydid tersebut dilambangkan dengan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

- Rabbanā : زب بُ :
- nazzala: زَل ّ
- al-birr : انب س :
- al-hajj : جانح :
- nu‘īma: عى ّ

#### f. Kata Sandang



Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

**i. Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah**

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu (II) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

- ar-rajulu : زجام
- as-sayyidatu : انضدة
- asy-syamsu : انشش
- al-qalamu : انقهى

**g. Hamzah**

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

- ta`khuzūna : تبحرؤ
- an-nau` : انئء
- syai`un : شئء
- inna : ا
- umirtu : ائسئ
- akala : اكم

#### **h. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

#### **i. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD. diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

- Wa mamuhammadunillarasul
- Inna awwalabaitinwudi'alinnasilallažibibakkatamubarakan

- Syahru Ramadan al-lazunzilafihil-Qur'an
- SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur'an
- Walaqadra'ahubilufuq al-mubin
- Alhamdulillahirabbil-'alamin

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh :

- Narummunallahi wafathunqarib
- Lillahi al-amrujami'an
- Lillahi-amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in ,alim

#### **j. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

## **ABSTRAK**

***Rika Afrillia, 1801020015. Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan.***

***Pembimbing Mario Kasduri M.A***

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran di SMP Muhammadiyah 57 Medan, serta kurangnya partisipasi para guru dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat membuat para siswa merasa bosan dalam suasana belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan beralamat Jl. Mustafa No.1, Glugur Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 68 orang.

Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol (45,59) dan kelas eksperimen (83,52), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan metode role playing lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu kelas konvensional. Kemudian dari nilai hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga ( $7,086 > 1,987$ ) dapat disimpulkan bahwa “Ada perbedaan penggunaan metode role playing dengan kelas konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah 57 Medan. Dilihat rata-ratanya menggunakan metode role playing. Maka, ada pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , ada perbedaan penggunaan metode role playing dengan kelas kontrol. Maka, dapat disimpulkan ada pengaruh.

***Kata Kunci : Pembelajaran, Role playing, Hasil belajar***

## **ABSTRACT**

***Rika Afrillia, 1801020015. The Effect of Role Playing Learning Methods on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects Class VII SMP Muhammadiyah 57 Medan.***

***Supervisor Mario Kasduri M.A***

*The problem in this study is the lack of use of learning media at SMP Muhammadiyah 57 Medan, as well as the lack of teacher participation in the use of learning media, so that it can make students feel bored in a learning atmosphere. This study aims to determine student learning outcomes and to determine the effect of the use of learning media using the role playing method on student learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education class VII SMP Muhammadiyah 57 Medan having the address Jl. Mustafa No.1, Glugur Darat I, Kec. East Medan, Medan City. The population in this study were students of class VII, amounting to 68 people.*

*There is a difference in the average value between the control class (45,59) and the experimental class (83,52), it can be seen that the average value in the experimental class, namely the class that uses the role playing method, is higher than the average value in the control class, namely the conventional class. Then from the value of the t test results obtained  $t_{count} > t_{table}$ , so  $(7.086 > 1.987)$  it can be concluded that "There are differences in the use of role playing methods with conventional classes on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMP Muhammadiyah 57 Medan. Seen on average using the role playing method. So, there is an effect of using the role playing method on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. because  $t_{count} > t_{table}$ , there is a difference in the use of the role playing method with the control class. So, it can be concluded that there is an influence.*

***Keywords: Learning, Role playing, Learning outcome***

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN”** guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ucapan terima kasih terbesar peneliti panjatkan kepada Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orangtua peneliti yang telah mendoakan peneliti sehingga peneliti skripsi ini dapat diselesaikan. Dan kedua adik peneliti yang telah mendoakan peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A Selaku Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Zailani, M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang juga memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan ini.

6. Bapak Dr. Munawir Pasaribu, M.A selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I., M.Psi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Fadil Amanda Wijaya selaku support system. Semoga Allah mempermudah segala urusannya.
11. Sahabat-sahabat seperjuanganku : Sarah Rhausan Nisa S.Pd, Elsi Witria Angraini Sari S.Pd, Kiki Puspita Dewi S.Pd, Echa Novia, Putri Ayuni, Bertha Angela S.Pd, Rifa Dalillah S.Pd, Putri Clarisa Hsb S.Pd. Semoga Allah mempermudah segala sesuatu urusan mereka.
12. Bapak Mario Kasduri, M.A yang telah membantu dan mengarahkan dalam merancang setiap BAB skripsi ini.
13. Kepala sekolah beserta dewan guru di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Medan, 26 Juli 2022



Rika Afrillia



## DAFTAR ISI

<i>ABSTRAK</i> .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II .....	7
LANDASAN TEORITIS .....	7
A. Pendidikan Agama Islam .....	7
1. Pengertian dan Tujuan Pendidikan Agama Islam .....	7
2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam .....	11
B. Pembelajaran Tentang Sikap Jujur dan Adil .....	13
1. Pengertian Sikap Jujur .....	13
2. Pengertian Sikap Adil .....	15
C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam .....	16
1. Pengertian Belajar .....	16
2. Pembelajaran .....	18
3. Motivasi Belajar .....	19

4.	Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.....	21
D.	Metode Pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	24
1.	Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	24
2.	Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	28
3.	Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i> .....	28
4.	Langkah – langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	30
5.	Alasan Pemilihan Metode <i>Role Playing</i> .....	30
E.	Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
F.	Kerangka Pikir .....	38
G.	Hipotesis Tindakan.....	39
BAB III.....		41
METODE PENELITIAN.....		41
A.	Metode Penelitian.....	41
B.	Lokasi Dan waktu Penelitian .....	42
1.	Populasi dan sampel .....	42
2.	Sampel .....	43
3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	43
C.	Variabel Penelitian .....	43
D.	Defenisi Operasional Variabel .....	44
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	44
F.	Kisi kisi Instrumen .....	45
G.	Instrument Penelitian .....	48
H.	Teknik Analisis Data.....	49
1.	Uji Validitas.....	49
2.	Uji Reliabilitas.....	50
3.	Uji Normalitas .....	51
4.	Uji Homogenitas.....	52
5.	Uji Hipotesis.....	52

BAB IV .....	54
HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Temuan .....	54
1. Identitas Sekolah .....	54
2. Sejarah dan Latar Belakang Berdiri SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	54
3. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	55
4. Tujuan Pendidikan SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	56
5. Daftar nama dan Jabatan SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	56
6. Keadaan Siswa dan Program Kesiswaan.....	57
7. Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 57 Medan.....	57
B. PEMBAHASAN .....	60
1. Uji Validitas .....	64
2. Uji Realibilitas .....	65
3. Uji Normalitas.....	66
4. Uji Homogenitas .....	67
5. Uji hipotesis .....	67
6. Interpretasi Hasil Analisis Data .....	69
BAB V.....	72
KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	72
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	31
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir .....	39
Table 3.1 Jumlah Populasi .....	43
Table 3.2 Kisi-kisi Intrumen Soal.....	45
Tabel 4.1 Nama dan Jabatan .....	56
Tabel 4.2 Keadaan Siswa yang diterima disekolah.....	57
Tabel 4.3 Jumlah Siswa.....	57
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 57 Medan.....	58
Tabel 4.5 Frekuensi Jenis Kelamin Responden .....	58
Tabel 4.6 Frekuensi Usia Responden.....	58
Tabel 4.7 Asal Sekolah Responden.....	59
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa .....	59
Tabel 4.9 Hasil Validitas.....	65
Tabel 4.10 Hasil reliability tatististic .....	66
Tabel 4.11 Hasil uji Normalitas .....	66
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.13 Hasil uji hipotesis.....	68

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses dalam menumbuhkan ilmu dan pengetahuan manusia. Pendidikan merupakan suatu investasi terhadap suatu sumber daya manusia untuk meningkatkan daya dan kemampuan manusia, bahkan dalam peningkatan ekonomi sangat memerlukan sumber daya manusia yang berbobot dengan keutamaan yang baik dalam kompetensi akademik dan penguasaan teknologi serta sikap mental sehingga dapat menjadi manusia yang bijak dalam bidangnya. Proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran Agama Islam merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan, Pendidikan Agama Islam merupakan bagian salah satu materi pendidikan yang mempunyai tanggung jawab untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan , pengajaran, atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Abdul Majid 2012).

Adapun dalil yang menjelaskan tentang pelajaran surah Shad ayat 29 :

الْأَلْبَابِ أُولُوا وَلِيَتَذَكَّرَ ءَأَيُّهُمْ لِيَذَّبَرُوا مَبْرُكٌ إِلَيْكَ أَنْزَلْنَاهُ كِتَابٌ

Artinya : “ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati

mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan , pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman (Farenza, 2020).

Pengetahuan Agama islam sangat diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dan diharapkan dapat mewujudkan pelajaran yang didapat dalam pembauran dan tingkah laku sehari-hari dipusat masyarakat. Dengan ini dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu menggunakan metode yang memberikan wawasan dan peresapan siswa yang mendalam lagi terhadap materi yang ajarkan, untuk meningkatkan efek yang lebih mendalam terhadap pemahaman dan peresapan siswa perlu menentukan metode yang sesuai materi yang akan disampaikan.

Guru sebagai pengajar yang menciptakan situasi belajar siswa yang dibuat seceara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sementara siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran dikelas, keduanya saling mendorong dan memberi masukan.

Oleh karena itu kegiatan belajar adalah aktivitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki misi. Kemudian kedisiplinan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah hal yang sangat penting sebab merupakan modal dasar bagi siswa agar dapat mencapai ilmu pembelajaran yang diharapkan.

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu penciptaan, pembinaan, pengembangan jasmani peserta didik agar menjadikan pondasi serta sarana bagi pengembangan jiwa. Hal yang paling penting menjadikan perserta didik agar membiasakan prilaku yang telah diajarkan oleh Agama Islam dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pendidikan Islam menurut Al-Qur'an yaitu : (1) Menjadikan tempat peserta didik sebagai manusia diantara makhluk Allah lainnya dan tanggung jawabnya dalam aktivitasnya. (2) Menjelaskan ikatannya sebagai makhluk sosial dan tanggung jawabnya aturan

kehidupan bermasyarakat. (3) Menjelaskan ikatan manusia dengan alam dan kewajiban untuk memahami hikmah penciptaan dengan cara mensejahterakan alam semesta. (4) Menjelaskan kaitannya dengan khaliq sebagai pencipta alam semesta.

Agar proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan kondusif dibutuhkan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa didalam kelas. Selain itu juga untuk mencapai keberhasilan sebuah ilmu yang telah diajarkan. Untuk itu ada metode pembelajaran yang menyangkut siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud merupakan pembelajaran sosial. Pembelajaran sosial memprioritaskan pada usaha meningkatkan keahlian siswa agar memiliki komunikasi untuk berhubung dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial.

Metode pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri didalam kelas maupun dunia sosial dan membuka dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan oleh para peserta didik dan pendidik. Implementasi ini diharapkan bermanfaat dalam proses belajar mengajar dikelas. Dari uraian tersebut, penulis memilih judul tentang **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan peneliti, yaitu menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa belajar Pendidikan Agama Islam itu membosankan dan mengantuk.



2. Rendahnya keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Pemilihan Metode pembelajaran yang kurang tepat masih sering dilakukan oleh guru, akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.
4. Para guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan media papan tulis

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* di SMP 57 Muhammadiyah Medan
2. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Maka berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada

peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai metode pembelajaran *Role Playing*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Siswa merasakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan terlibat langsung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- b. Mengembangkan kemauan atau minat belajar dalam diri siswa.
- c. Membutuhkan rasa kerja sama dan percaya diri pada setiap siswa.
- d. Guru mendapatkan metode pembelajaran yang baru.
- e. Guru memperoleh pengalaman langsung pada waktu proses pembelajaran dengan metode yang baru.
- f. Metode pembelajaran *Role Playing* menjadi acuan bagi para guru.
- g. Sebagai dokumen untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi disekolah.
- h. Menumbuhkan rasa percaya dalam memajukan Sekolah.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran yang jelas mengenai isi penelitian ini, maka pembahasan ini dibagi menjadi tiga bab. Berikut Uraian masing-masing bab ini disusun sebagai berikut:

BAB I : Merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II : Landasan Teori, yang terdiri dari pengertian Pendidikan Agama Islam, Peran guru Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran Tentang Sikap Jujur dan Adil, Tinjauan tentang hasil belajar Pendidikan Agama Islam, Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*), Hasil Penelitian yang Relevan, Kerangka Pikir, Hipotesis Tindakan.

BAB III : Metode Penelitian terdiri dari Metode Kuasi, Lokasi dan Waktu Penelitian, Variabel Penelitian, Defenisi Operasional Variabel, Teknik Pengumpulan Data, Kisi-kisi Intrumen, Intrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data

BAB IV : Hasil Temuan dan pembahasan, terdiri dari Hasil Temuan, Karakteristik Responden, Pennyajian Data, Pembahasan Analisis data, Pembahasan

BAB V : Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian dan Tujuan Pendidikan Agama Islam**

###### **a. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberikan awalan “pe” dan akhiran “an” yang berarti “perbuatan” (hal, budi pekerti dan sebagainya).

Kata pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yang berarti “pedagogi”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Kata tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab kata ini sering diterjemahkan dengan “Tarbiyah” yang berarti pendidikan.

Menurut Kingsley Price mengemukakan bahwa pendidikan ialah proses dimana kekayaan budaya non fisik dipelihara atau dikembangkan dalam mengasuh anak-anak atau mengasuh orang-orang dewasa. Pendapat tersebut mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses pengasuhan baik untuk anak maupun orang dewasa, dimana pendapat ini masih beranggapan bahwa pendidikan merupakan proses pengajaran (Rusmaini, 2014).

Menurut S.A Bratanata dkk, pendidikan adalah usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun dengan cara yang tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaannya (Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati, 2012).

Pengertian Agama dalam bahasa Arab dan konsep Al-Qur’an, kata agama dapat serta dengan kata *al-adin* itu dirangkaikan, dengan lafaz Allah atau dengan *al-baq*, sehingga menjadi *din Allah* atau *al-baq*,

berarti mengandung pengertian bahwa ia adalah Agama yang datang dari Allah atau Agama yang baik (Mahmud 2013).

Kata Islam merupakan turunan dari kata *assalmu, assalamu, assalamatu* yang

berarti bersih dan selamat dari kecacatan lahir dan batin. Islam berarti suci, bersih tanpa cacat. Islam berarti menyerahkan sesuatu, jadi Islam adalah memberikan keseluruhan jiwa raga seseorang kepada Allah SWT.

Sedangkan Agama Islam adalah Agama Allah yang disampaikan kepada Nabi Muhammad, untuk diteruskan kepada seluruh umat manusia, yang mengandung ketentuan-ketentuan keimanan (aqidah) dan ketentuan-ketentuan ibadah dan muamalah (syariat), yang menentukan proses berfikir, merasa dan berbuat dan proses terbentuknya kata hati (Abu Ahmadi & Noor Salimi, 2012).

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa ( Kurikulum PAI). (Abdul Majid, 2014).

Adapun pengertian Pendidikan Agama Islam menurut Achmadi adalah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, pendidik tidak hanya perlu menggunakan media atau perangkat pembelajaran untuk

mempelajari mata pelajaran, strategi, dan metode pengajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Pendidik perlu terus-menerus menciptakan suasana yang membantu dalam lingkungan pendidikan dan memaksimalkan tugas kelas mereka sehingga pembelajaran yang efektif dapat tercapai.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu secara keseluruhan terliput dalam lingkup Al-Qur'an dan Hadist, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt. Diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya. (Abdul Majid, 2012).

Proses pembelajaran yang efektif juga memberikan hasil belajar yang optimal. Namun, pada kenyataan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai kurang menarik dan masih banyak yang menganggapnya remeh. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Misalnya, sistem pendidikan yang kekurangan materi tentang adab dan sifat-sifat ketuhanan, kurangnya ketelitian seorang pendidik dalam pemilihan strategi dan metode, gaya pendidikan pendidik yang monoton, dan kurangnya kecakapan ilmiah. Tentang pendidik dari perspektif teori dan praktik agama. Pendidik yang berpengetahuan tidak hanya dapat memberikan gambaran dan pemahaman agama yang utuh kepada siswa, tetapi juga dapat mengamalkan ilmu yang telah diperoleh dalam kegiatan sehari-hari.

Kesimpulannya Pendidikan Islam adalah pendidikan berimbang yang berupaya mencapai keseimbangan antara kepentingan duniawi dan kepentingan masa depan. Pendidikan Islam bukan hanya pendidikan

sekuler, tetapi juga pendidikan pribadi atau sosial, dan tidak mengutamakan aspek spiritual atau material.

#### **b. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan Pendidikan Agama Islam pada tingkat program studi adalah tujuan pendidikan yang disesuaikan dengan program studi. Rumusan dan tujuan pendidikan Islam pada tingkat kurikulum ini mengandung pengertian bahwa proses Pendidikan Agama Islam yang dilalui dan dialami oleh siswa disekolah, dimulai dari tahapan kognisi, yakni pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam, untuk selanjutnya menuju ke tahapan afeksi, yakni terjadinya proses internalisasi ajaran dan nilai agama ke dalam diri siswa, dalam arti menghayati dan meyakinkannya. (Muhaimin, Suti'ah dan Nur Ali, 2012).

Kemudian secara umum Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjaddi pribadi yang mencerminkan ajaran-ajaran

Islam dan bertakwa kepada Allah, atau hakikat tujuan Pendidikan Islam adalah terbentuknya insan kamil. (Abu Ahmadi & Noor Salimi, 2012).

Menurut Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa tujuan Pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt. Selama hidupnya, dan matipun tetap dalam keadaan Muslim pendalat ini didasari firman Allah Swt. (Akmal Hawi, 2014).

Kesimpulannya tujuan yang dicapai oleh semua kegiatan pendidikan, baik melalui pendidikan maupun dengan cara lain. Kita perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang terkandung dalam sabda Allah SWT yang ideal dan sabda Nabi Muhammad SAW tentang ajaran



Islam yang diwujudkan sebagai sebuah pola. Kepribadian Islam sejati yang memenuhi tuntutan ideal Islam.

## **2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam**

Peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan pada preskripsi (ketentuan) dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu-individu harus lakukan dalam suatu situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain menyangkut peran-peran tersebut. (Hermansyah, 2015).

Kemudian defenisi guru sendiri adalah orang yang dapat memberikan respon positif bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. (Akmal Hawi, 2013). Guru adalah tenaga profesional yang bertanggung jawab untuk mendidik dan mengajarkan anak didik dengan pengalaman yang dimilikinya, baik dalam wadah formal maupun wadah non formal, dan melalui upaya ini maka anak didik bisa menjadi orang yang cerdas dan beretika tinggi (Remaja Rosdakarya Offse, 2016).

Seorang guru adalah seseorang yang berdiri di depan kelas, mengajar mengenai suatu pengetahuan dan keterampilan tertentu kepada siswa yang datang untuk belajar. (Nuansa Cendekia, 2013). Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Maka dari itu, pekerjaan atau profesi ini tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan sebagai guru (Rosdakarya, 2013).

Menurut Baedowi, sebagaimana dikutip oleh Arif Barnawi “Guru adalah agen pembelajaran yang dituntut untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya dalam kerangka pembangunan nasional” (Ar-Ruzz Media, 2012).

Peranan guru artinya banyak sikap yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru. Guru memiliki peranan yang sangat luas, baik disekolah, keluarga dan didalam masyarakat. Disekolah guru berperan sebagai perancang atau perencana, pengelola pengajaran. Sebagai pengajar dan pendidik serta sebagai tenaga kerja. Berdasarkan kedudukannya sebagai guru, ia harus menampilkan perilaku yang layak atau menjadikan contoh yang diguguh dan ditiru.

Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam penerapan di sekolah sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam, Peranan guru PAI akan senantiasa mencitrakan pola tingkah laku yang diharapkan dalam berbagai hubungannya, baik dengan siswa sesama guru maupun dengan orang lain.

Peran guru Pendidikan Agama Islam menanamkan akhlakul karimah pesera didik dengan cara : memberi contoh atau teladan, memberi motivasi, memberi teguran, memberikan bimbingan, dan latihan pembiasaan baik dari segi ucapan maupun dalam tingkah laku, hanya berbeda dalam aspek-aspek tertentu saja terutama yang erat kaitannya dengan misinya sebagai pendidik pada umumnya. Diantara peran guru tersebut antara lain :

1. Sebagai pendidik dan pengajar, bahwasannya setiap guru berperan melakukan transfer ilmu pengetahuan, mengajarkan , dan membimbing anak didiknya serta mengajarkan tentang segala sesuatu yang berguna bagi mereka dimasa depan. Pendidik juga adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap berlangsungnya proses pertumbuhan dan perkembangan potensi anak didik, baik potensi kognitif maupun potensi psikomotoriknya.
2. Sebagai anggota masyarakat, guru berperan membangun interaksi dan hubungan sosial masyarakat, dan menjadi bagian dari masyarakat.

3. Sebagai administrator, seorang guru berperan melaksanakan semua administrasi sekolah yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran .
4. Sebagai pengelola pembelajaran, bahwasannya guru berperan aktif dalam menguasai berbagai metode pembelajaran dan memahami situasi belajar mengajar didalam maupun diluar sekolah (Imam wahyudi, 2012).

Kesimpulannya dalam hal ini guru merencanakan pembelajaran, mempelajari dan mengembangkan mata pelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan strategi kegiatan belajar mengajar. Keseluruhannya dibuat kondisi siswa.

## **B. Pembelajaran Tentang Sikap Jujur dan Adil**

### **1. Pengertian Sikap Jujur**

Menurut La Pierra sikap adalah sebuah pola perilaku, kesiapan antisipatif untuk menyesuaikan diri kepada sebuah situasi sosial, ataupun sederhana, sikap merupakan respon terhadap sebuah lingkungan yang telah terkondisikan. Dapat dikatakan kesiapan yang dimaksud lebih cenderung potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu dengan seseorang yang akan dihadapkan dengan stimulus yang akan hendak menjadi respon (Saiffudin Azwar, 2015).

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan suatu sikap yang mengandung komponen kognitif dan juga konatif yaitu sebuah sikap yang dapat merespon sebuah keadaan dengan baik maupun tidak. Ini berarti berkaitan juga dengan sebuah perilaku. Sikap yang penulis maksud adalah sebuah sikap jujur yang terdapat dalam diri seseorang. Secara harfiah, jujur adalah sebuah sikap yang tidak berbohong, tidak curang dalam suatu hal. Jujur tidak hanya di dalam

ucapan saja tetapi juga jujur dalam perilaku yang tercermin di dalam diri (Muhibbin Syah, 2012).

Jujur adalah sebuah perilaku yang seharusnya tertanam di dalam diri seseorang agar selalu dapat dipercaya dalam perkataan, perbuatan, tindakan dan juga didalam pekerjaan (Ngimun Naim, 2012). Orang yang selalu berperilaku jujur maka ia akan selalu mendapatkan dampak positif terhadap dirinya. Orang lain juga akan senang tiasa selalu memberikan kepercayaan yang penuh terhadap dirinya.

#### **b. Contoh-contoh Perilaku Jujur Dlam Kehidupan Sehari-hari**

- (1) Jujur terhadap Allah SWT, yaitu dengan cara beriman kepada-Nya, selalu berzikir hanya kepada Allah SWT, senantiasa selalu memohon dan meminta pertolongan kepada-Nya. Sebagaimana yang terdapat didalam surah ar-Ra'd ayat 28.
- 2) Jujur terhadap diri sendiri yaitu dengan cara mengerjakan atau melakukan apa yang telah kita katakana, bukan sebaliknya.
- 3) Menyampaikan sebuah pesan atau informasi dengan cara tidak melebih-lebihkan pesan tersebut (Gunawan, 2012).

#### **b. Macam-macam Jujur Dan Makna-Maknanya**

- 1) Jujur dalam berbicara dalam perkataan adalah salah satu bentuk kejujuran. Setiap hamba Allah SWT, harus selalu menjaga setiap perkataan atau ucapannya. Artinya, kejujuran dan sebaiknya menjauhi kata-kata sindiran, karena cocok dengan kebohongan.
- 2) Kejujuran dalam niat kehendak adalah perasaan keikhlasan seseorang. Jika seseorang tidak suci kepada tuhan yang maha esa, tetapi demi nafsunya, itu berarti dia tidak setia pada niatnya. Oleh karena itu, Allah selalu mengingatkan manusia untuk selalu jujur dan

bejihad di jalan-Nya dengan niat ridha Allah dan mengorbankan harta dan nyawanya demi Islam, Agama dunia dan Akhirat.

3) Jujur tentang agama keikhlasan dalam urusan agam merupakan derajat keikhlasan yang paling tinggi, dimana seseorang takut kepada Allah, mengharap keridhaan-Nya dan selalu bertawal kepada-Nya. Orang yang jujur adalah orang yang dapat mencapai esensi dan mengatasi keinginan untuk tidak berbohong.

## 2. Pengertian Sikap Adil

Secara harfiah adil berasal dari kata adl-‘adl/adilun yang artinya adi, tidak sewenang-wenang, tidak zalim. Dalam arti keadilan, itu adalah sikap yang menegaskan kebenaran suatu masalah atau beberapa masalah yang diselesaikan menurut aturan yang diterapkan oleh agama. Adil (Ar;al-adl) adalah salah satu sifat yang harus dimiliki manusia untuk menegaskan kebenaran, bahkan merugikan diri sendiri, bagi semua orang tanpa kecuali.

Adil secara termologis adalah perilaku memperlakukan satu hal sama dengan yang lain, tidak sepihak, tidak membuat perbedaan, tidak memihak siapa pun dalam hal besarnya. Dari berbagai konteks makna “keadilan”, kita dapat menyimpulkan bahwa keadilan adalah sikap yang tidak memihak terhadap dua atau beberapa hal yang dapat di defenisikan. Sebagai suatu keadaan perlakuan yang sama dari sudut hukum, ha katas pengidupan yang layak, dan kepolosan dari pihak manapun.

### a. Contoh Perilaku adil dalam Kehidupan Sehari-hari.

- 1) Saling mencintai tanpa diskriminasi satu sama lain.
- 2) Jangan memihak ketika teman ada disekitar mencari solusi.
- 3) Orang tua yang memberikan uang kepada anaknya yang membuhkan.

b. Macam- Macam Adil

1) Keadilan Dalam Kepercayaan

Menurut Al-Qur'an adalah salah untuk percaya pada syirik. Menjadikan tuhan satu adalah bentuk kezaliman hanya Allah sumber kehidupan manusia.

2) Keadilan Dalam Rumah Tangga

Ada juga kebutuhan akan keadilan dirumah, dan keadilan bukan hanya tujuan formal, tetapi juga keadilan yang mendasari hubungan kasih sayang kepada istri.

3) Keadilan Dalam Perjanjian

Islam juga mengatur adanya keadilan, dalam kesaksian yang sering ditemukan dalam perjanjian.

**C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

**1. Pengertian Belajar**

Menurut Lester D. Crow belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Sedangkan Hilgard dan Marquis berpendapat bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri. (Syariful Sagala, 2012).

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Indah Komsiyah, pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Indah Komsiyah, 2012).

Menurut Pohan, bahwa setiap individu sebagai hasil dari proses pendidikan diharapkan mampu mencari cara hidup (*way of life*) yang akan membawa kepada kedamaian duniawi dan kebahagiaan dan kebahagiaan akhirat (Zailani Selamat Pohan, 2018).

Belajar adalah proses seseorang mencoba membuat perubahan baru dalam tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan yang melibatkan berbagai kegiatan, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Belajar diartikan sebagai proses mengubah perilaku individu dengan lingkungan individu tersebut. Belajar berbagai proses perubahan perilaku, termasuk perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, dan nilai. Perubahan kemampuan mereka, yaitu peningkatan kemampuan mereka untuk melakukan sesuatu. Berbagai jenis kinerja (*performance*).

Tindakan proses belajar dapat membuat siswa mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Perubahan-perubahan akibat proses belajar adalah perubahan yang relative tetap atau tidak mudah hilang. Karena saat siswa menjalani proses belajar siswa akan diajarkan dalam segala aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga akan terjadi peningkatan. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi pada siswa tidak mudah hilang, bahkan akan terus berkembang bila siswa sering melakukan kegiatan belajar.

Kesimpulannya hasil belajar Pendidikan Agama Islam adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik dari segi kognitif, emosional dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan sebagai hidupnya. Berlandaskan Al-Qur'an dan Hadistnsebagai sumber Pendidikan Islam.

## 2. Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, dalam arti sempit, pembelajaran merupakan suatu proses belajar agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman (Zainal Arifin, 2012).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks pengupayaan tercapainya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan belajar (Ngalimun, 2013).

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakangnya akademisnya dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indicator suksesnya pelaksanaan pembelajaran (Syaiful Saagala, 2014).

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sehingga, kondisi belajar yang optimal sangatlah menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang perlu dilakukan guru untuk menciptakan kondisi yang optimal tersebut adalah dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran. (Jamil Suprihatiningrum, 2013).



Menurut mavianti, keberhasilan peserta didik dalam belajar akan dilihat dari nilai raport maupun sikap dan tingkah lakunya sehari-hari dalam proses pembelajaran terdapat perubahan diri peserta didik (Mavianti, 2019).

Kesimpulannya setiap pembelajaran yang berhasil tentu saja membutuhkan sebuah proses yang tidak mudah. Dengan penyesuaian yang tidak mudah dan usaha untuk mau belajar dan terus mencari pengalaman pembelajaran yang diharapkan akan berhasil.

### **3. Motivasi Belajar**

Dilihat dari asal katanya, motivasi diartikan sebagai dorongan. Motivasi diartikan sebagai usaha untuk mendorong seseorang individu atau kelompok untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Motivasi belajar dapat didorong oleh faktor-faktor esensial: keinginan dan keinginan untuk sukses, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Faktor eksternal adalah rasa syukur, lingkungan belajar yang membantu, dan kegiatan belajar yang menarik.

Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan (tetap), tidak pernah berakhir, berfluktuasi dan bersifat kompleks, dan hal itu kebanyakan merupakan karakteristik universal pada setiap organisme. Sedangkan Atmaja menyimpulkan motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi (Purwa Atmaja Prawira, 2012).

Inti dari motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal kepada siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku, biasanya dengan menggunakan beberapa indikator atau faktor pendukung.

Hal ini menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk sukses
2. Belajar memiliki dorongan dan kebutuhan
3. Memiliki harapan dan cita-cita untuk masa depan
4. Memiliki rasa penghargaan dalam belajar
5. Ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran
6. Adanya lingkungan belajar untuk membantu mewujudkannya siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar seorang siswa. Fungsinya untuk mendorong dan menggerakkan kegiatan belajar. Oleh karena itu, prinsip-prinsip yang memotivasi belajar itu sendiri. Siswa akan lebih memilih dan memotivasi mereka untuk mempelajari apakah penelitian memiliki implikasi khusus bagi mereka. Pelajaran yang disajikan oleh guru mungkin tidak dianggap bermakna, bahkan jika anda membuatnya bermakna bagi semua siswa. Rahasiannya adalah mengaitkan pelajaran dengan pengalaman masa lalu siswa, tujuan-tujuan masa depan, dan minat serta nilai-nilai siswa yang bermakna.

Ada banyak cara untuk membangkitkan motivasi siswa. Yang diinginkan adalah munculnya motivasi intrinsik, namun motivasi ini tidak mudah dan tidak selalumuncul. Guru bertanggung jawab atas keberhasilan belajar, dan oleh karena itu guru bertanggung jawab untuk membangkitkan motivasi ekstrinsik pada siswanya. Diharapkan secara bertahap timbul kesadaran diri untuk melakukan kegiatan belajar. Guru berusaha mendorong dan merangsang motivasi diri untuk tumbuh dalam diri siswa.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh guru sebagai fasilitator karena dalam kegiatan pembelajaran, peran guru sangat penting dalam membina motivasi belajar siswa. Jika siswa kurang termotivasi maka

proses belajar mengajar kurang efektif. Guru berperan penting dalam memberikan dorongan dan dorongan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Disinilah peran guru sebagai fasilitator kepada siswa.

Kesimpulannya memotivasi rasa ingin tahu siswa dapat menantang mereka untuk terus belajar mengajar dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran dan juga seorang evaluator yang membuat evaluasi terus menerus.

#### **4. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam**

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan mengajar tertentu yang rumusnya telah diatur sebelumnya oleh guru. Hasil dan bukti belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi karena proses pendewasaan dan hasil belajar yang tidak permanen, misalnya dari pengetahuan ke pengetahuan dan dari dalah paham ke pemahaman. Sikap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya ingin mengetahui hasil, sekaligus belajar. Untuk memperoleh hasil belajar dilakukan dengan cara menukur dan mengevaluasi. Evaluasi adalah upaya untuk menemukan sesuatu sebagaimana adanya, dan mengevaluasi adalah upaya untuk itu bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar keterampilan dasar siswa.

Menurut sudjana, hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses pembelajaran ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan sikap, tingkah laku serta perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar (Rohmawati, 2012).

Sedangkan menurut Syaiful Bahri, di dalam bukunya menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajaryang berupa perubahan ini, mka harus nelalui proses-proses yang di

dalam di prngaruhi beberapa faktor, yait faktor dalam diri individu dan faktor dari luar individu (Syaiful Bahri Djamarah, 2012).

Menutrut juliah, hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Sedangkan menurut Hamalik hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas( Asep Jihad & Abdul Haris, 2012).

Dengan demikian, pengukuran hasil belajar merupakan upaya untuk mentukan keadaan kompetensi dengan menggunakan alat ukur yang sesuai dengan apa yang diukur, sedangkan penilaian merupakan upaya untuk mengembangkan hasil pengukuran dengan tolak ukur yang telah ditetapkan. Setiap siswa dalam sistem pendidikan memiliki karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya, seperti minat, motivasi, dan kemampuan kognitifnya.

Proses belajar yang dialami siswa menyebabkan terjadinya perubahan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap. Adanya perubahan itu terlihat pada hasil belajar siswa melalui tes atau tugas yang ditagih kepada guru. Guru perlu melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa selalu meningkatkan baik model pembelajaran maupun pengajarannya diterapkan dan penguasaan materi pelajaran, hasil yang diperoleh dari menilai hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok dalam kelas, menjelaskan kemajuan yang dia buat dari waktu ke waktu aman.

Hasil belajar adalah proses berfikir untuk mengembangkan hubungan antar bagian bagian dari informasi yang diproses sebagai pemahaman. Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan hubungan inilah yang memungkinkan orang tersebut menunjukkan pemahaman dan penguasaan subjek.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam upaya belajarnya. Hasil evaluasi siswa menjelaskan kemajuan yang telah dia buat selama periode waktu tertentu. Hasil mempelajari siswa dikelas Pendidikan Agama Islam dalam bentuk pengetahuan sebagai hasil dari perlakuan dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, yaitu hasil belajar siswa dari mata pelajaran tersebut Pendidikan Agama Islam merupakan hasil dari suatu proses pembelajaran. Mempelajari Pendidikan Agama Islam ada faktor-faktor yang secara umum mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Faktor yang berasal dari dalam diri manusia faktor ini dapat dipecah menjadi dua faktor : (1) Faktor kedewasaan dan kesehatan, (2) Kelelahan, suasana hati, Motivasi minat, kebiasaan belajar.
2. Faktor yang berasal dari luar diri orang itu sendiri faktor-faktor ini terbagi menjadi dua kategori : Faktor manusia dan faktor non-manusia. Seperti alam, benda, binatang, dan lingkungan fisik.

Menurut Gagne, dalam bukunya Nana Sudjana, ia mengelompokkan lima kategori hasil pembelajaran, yaitu : (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, (5) keterampilan motivasi.

Kesimpulannya dengan demikian, hasil belajar Pendidikan Agama Islam adalah tingkat keberhasilan yang dicapai melalui siswa menguasai materi setelah menyelesaikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka kelas tersebut akan ditandai dengan nilai yang diperoleh pada tes hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

## **D. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)**

### **1. Pengertian Metode *Role Playing***

#### **a. Metode**

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata, yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui”, dan *hodos* yang berarti “jalan” atau “cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti satuanjalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Dalam bahasa Inggris dikenal dengan term *method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara. Dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata, seperti *al-thariqh* (jalan), *al-manhaj* (sistem), dan *al-wasilah* (mediaor atau perantara). Dengan demikian, kata Arab yang berarti dekat dengan arti metode adalah *al thariqoh*.

Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung (Hamruni, 2012).

Menurut Fatturahman pupuh, seperti yang dikutip Muhammad Rohman dan Sofan Amri, menjelaskan bahwa metode secara Harfiah berarti cara dalam pemakaian yang umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Muhammad Rohman, 2013). Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah langkah atau rancangan yang terstruktur dan terencana, sesuai tujuan

yang ingin dicapai dalam pendidikan. Suatu cara yang ditempuh untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan cara yang ditempuh untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai. Mastur Faizi, 2013).

Kesimpulannya metode pembelajarn sangat menentukan anak didik dalam menuntut ilmu. Hal ini merupakan salah satu upaya yang tidak boleh ditinggalkan oleh pendidik dan merupakan salah satu cara untuk memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang turut serta menyukseskan kegiatan pembelajaran.

#### **b. Pengertian *Role Playing***

Guru harus kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menciptakan pembelajarannya PAIKEM : Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah metode *Role Playing*. Role Play terdiri dari dua kata yaitu play dan role. Bermain adalah kegiatan bermain yang semata-mata untuk bersenang-senang, tidak ada harapan untuk menang, dalam hal ini bermain adalah bermain. Permainan adalah dimana orang-orang terlibat dalam kegiatan untuk menemukan kesenangan dan kepuasan saat bermain, tetapi dalam hal ini menang atau kalah dibagi menjadi permainan. Peran adalah sebagaimana seseorang berperilaku dilokasi dan situasi tertentu.

*Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekpetasi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Ismawati Aliidha Nurhasanah, 2016). Metode *Role Playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak

hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasikan masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perbandingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama. Metode ini dibuat berdasarkan tiga asaln yaitu, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogy otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa *Role Playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahwakan melepaskan. Ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan sera mengarahkan pada kesadaran melalui ketrlibatan spontan yang disertai analisis. Khoirul Huda, 2015). *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, dan kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topic yang dapat diangkat untuk *Role Playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi (Jauharoh Alfin, 2013).

Menurut Hamalik arti *role* secara harfiah peranan, dan *play* adalah bermain. *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu dari pembelajaran yang berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya, dimana anak terlibat langsung dalam pembelajaran, dan meluapkan imajinasinya berdasarkan bahan pelajaran yang sedang dipelajari tanpa adanya batasan kompetensi namun tidak keluar dari bahan ajar (Ismawatti Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, 2016 ). Oleh karena itu, bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pendidikan yang lahir



dari aspek pendidikan pribadi dan sosial. Model ini membantu setiap siswa menemukan makna pribadi dalam dunia sosial, membantu memecahkan dilema pribadi dalam dunia sosial, dan memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Di sisi sosial, model ini memfasilitasi kerjasama individu atau siswa, terutama ketika menganalisis situasi sosial antar manusia.

Melalui bermain peran (*Role Playing*), siswa berusaha untuk mengeksplorasi masalah hubungan dengan menunjukkannya. Hasil demonstrasi atau (*Role Playing*) tersebut kemudian didiskusikan dikelas. Bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi emosi, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dalam proses pembelajaran, metode (*Role Playing*) mengumatakan pola permainan berupa dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh sekelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melakukan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan. *Role Playing* berfokus pada tujuan mengingat atau menciptakan kembali foto-foto masa lalu. Hal ini dapat mengarah pada peristiwa dan peristiwa masa depan yang praktis dan bermakna bagi kehidupan kita hari ini.

Dalam strategi bermain peran (*Role Playing*) apa yang ditampilkan harus memiliki pesan moral sesuai dengan tingkat berpikir siswa agar pemahaman terhadap peristiwa yang sedang dipeetunjukkan tidak terhalang oleh rasa syukur dan imajinasi siwa.

Kesimpulannya penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi atau perencanaan dan pengelolaan rapat. Hal ini terlihat dari partisipasi dan motivasi siswa yang berperan dalam proses pembelajaran dan penerimaan mata pelajaran.

## 2. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Pada setiap metode yang digunakan pada proses pembelajaran pastinya memiliki tujuan, demikian juga pada pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*) yang dimanfaatkan untuk menguasai materi-materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan ketekunan yang dilakukan siswa dengan menjalani suatu peran. Tujuan yang diharapkan pada penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) yaitu :

- a. Supaya siswa dapat menekuni dan menghargai sentiment orang lain.
- b. Siswa dapat belajar bagaimana cara membagi tanggung jawab.
- c. Siswa dapat belajar bagaimana cara membuat keputusan didalam kelompok dalam keadaan spontan.
- d. Membangkitkan situasi kelas untuk berfikir dan menyelesaikan masalah

Pada pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) pada penelitian ini, yaitu membentuk siswa dalam menghargai perasaan orang lain. Membentuk disiplin tertentu yang bersifat efektif dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan kreatifitas siswa, melatih kerjasama, tanggung jawab dan ketekunan belajar serta mampu meningkatkan sikap percaya diri pada siswa.

## 3. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Metode bermain peran (*Role Playing*) memiliki beberapa kelebihan dan juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu :

- a. Kelebihan metode bermain peran (*Role Playing*), diantaranya :
  1. Mengembangkan kreativitas siswa.
  2. Merangsang semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

3. Dapat digunakan sebagai bekal siswa untuk menghadapi dalam situasi yang sebenarnya.
  4. Merangsang tanggapan yang akrab dan terampil pada siswa yang bertindak dan spontan.
  5. Menumbuhkan keberanian dan kestabilan penampilan siswa didepan banyaknya orang lain.
  6. Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan serta pengalaman tidak langsung.
  7. Siswa memiliki kesempatan untuk memanfaatkan secara tersembunyi dapatkan kepuasan, kesegaran dan kesehatan mental kembali.
  8. Siswa dapat mengembangkan kemungkinan bakat atau kemampuan yang siswa miliki.
  9. Siswa dapat menghargai dan menerima pendapat orang lain.
- b. Kekurangan metode bermain peran (*Role Playing*) :
1. Metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang lama.
  2. Diperlukan kreativitas dan kreativitas yang tinggi dari guru dan siswa, yang tidak semua guru miliki.
  3. Sebagian besar siswa yang berperan sebagai aktor malu untuk meminta adegan tertentu.
  4. Jika eksekusi dan *Role Playing* drama sosial gagal, tidak hanya akan meningkatkan kesan buruk, tetapi juga berarti bahwa tujuan pengajaran tidak tercapai.
  5. Tidak semua tema dapat disajikan dengan cara ini
  6. Sebagian besar anak-anak yang tidak berpartisipasi dalam permainan mereka menjadi kurang positif.
  7. Kelas lain sering terganggu oleh pemain dan penonton bertepuk tangan kadang-kadang.

Pada pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik.

#### **4. Langkah – langkah Metode Pembelajaran *Role Playing***

Langkah-langkah dalam penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun dan menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
2. Guru menunjuk berapa siswa untuk mempelajari scenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberi LKS pembahasan
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup (Syafrudin Nurdin and Adriantoni, 2016).

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *role playing* harus memperhatikan langkah-langkahnya secara sistematis mulai dari pemilihan topic hingga evaluasi agar kegiatan bermain peran bisa berjalan dengan lancar dan mudah dipahami oleh peserta didik.

#### **5. Alasan Pemilihan Metode *Role Playing***

Alasan peneliti memilih metode *Role Playing* adalah karena dengan melakukan *Role Playing* siswa mengapresiasi karakter yang dimainkannya.

Hal ini dikarenakan siswa banyak belajar tentang isi karakter tersebut. Dengan bermain peran, siswa juga menyuguhkan pertunjukan yang meningkatkan kembali peristiwa sejarah yang pernah terjadi, meski tidak persis sama hingga 100%. Dengan menyajikan peristiwa sejarah, siswa dapat dengan mudah memvisualisasikan sejarah dan peristiwa yang pernah terjadi dimasa lalu.

Selain itu, dengan bermain peran sebagai siswa, kita dapat mengetahui fakta-fakta yang ada dalam proses pengambilan data melalui referensi sebelum memainkan karakter. Dengan mempelajari tokoh-tokoh, siswa dapat menangkap tokoh yang diperankan, atau nilai swjarah yang terkandung dalam sebuah cerita atau peristiwa yang dipentaskan kembali.

Metode ini menuntut siswa untuk secara proaktif menemukan sumber, data, atau referensi yang mereka butuhkan sebelum mereka dapat berperan. Dengan begitu, setelah menemukan pengetahuan dan faktanya, siswa dapat merekonstruksi sejarah dalam bentuk cerita sejarah dan menyampaikannya melalui *Role Playing*.

#### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relavan adalah penelitian yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang terdahulu, sehingga penelitian yang terdahulu dapat dijadikan perbandingan maupun acuan bagi penelitian yang akan dilakukan. Berikut penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul dan Tahun Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Perbedaan dengan Peneliti</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	Muhammad Rasyid	Penerapan metode role	Faktor yang mempengaruhi	

1	2	3	4	5
	Mukbitin Tahun 2019	playing dalam pembelajaran tematik tema TIK tematik tema 2 SUB tema 2 kelas IV SDN 4 panarung palangkaraya	penerapan metode role playing dalam pelajaran tematik yaitu : siswa dikelas IV B masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca dan menulis sehingga membuat sehingga membuat pembelajaran menggunakan metode role paling tidak berjalan langsung	
2.	Mahputra Tahun 2017	Penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasilbelajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil	Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN 4 bungkulan. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata	Peneliti menggunakan uji T ( uji eksperimen ) Dimana peneliti akan memberikan berupakan soal pottest dan

1	2	3	4	5
		SDN 4 bungkulan tahun ajaran 2016/2017.	hasil belajar pada siklus I adalah 73,6 meningkat menjadi 83,75 (tinggi) pada siklus II presentasi KKM siklus I 50% meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan meningkat menjadi 83,75 (tinggi) pada siklus II presentasi KKM siklus I 50% meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan	pretest untuk kelas control dan kelas eksperimen.

1	2	3	4	5
			<p>Model pembelajaran role bahwa penerapan model pembelajaran role palying untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V semester ganjil SDN 4 bungkulan, kecamatan sawan. Kabupaten buleleng.</p>	
3.	Rima Gontina Tahun 2019	<p>Penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak di TK pratama kids tahun ajaran 2018/2019</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak</p>	



1	2	3	4	5
			<p>di TK pratama kids suka bumi bandar sudah baik. Peran kecerdasan interpersonal anak dalam kategori berkembang 0%, mulai berkembang, 59% anak yang anak yang berkembang harapan, dan ada 23% anak yang berkembang sangat baik. Kemudian untuk kecerdasan interpersonalnya ada 0% anak belum berkembang, 23% anak yang mulai berkembang, ada 50% anak yang berkembang sesuai dengan harapan dan aa 27% anak</p>	

1	2	3	4	5
4.	Nurwana Tahun 2020	Pengaruh penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa materi sistem peredaran darah kelas XI SMA NEGERI 9 Masakar	yang berkembang sangat baik. Minat belajar siswa setelah diterapkan metode <i>role playing</i> didapatkan nilai rata-rata 82,27 pada materi sistem peredaran darah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makasar.	
5.	Khoirun Ni'mah Tahun 2015	Penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XII S 3MAN Kediri 2 kota Kediri.	Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i> dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara pada setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana metode	Peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara

1	2	3	4	
			<p>pembelajaran yang diterapkan telah terlaksanakan sesuai dengan rencana dan harapan peneliti. Berdasarkan nilai rata-rata siklus I sebesar 2,7 dan siklus II sebesar 3,3. Prosentase peningkatan keaktifan siswa pada siklus I sebesar 50%, pada siklus II sebesar 22% . Hal ini terjadi karena pada siklus I prosentase keaktifan siswa meningkat setelah siswa siswa pada siklus I sebesar 50%, pada siklus II sebesar 22% .</p>	

**Tabel 2.1 Penelitian Relavam**

## F. Kerangka Pikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57 Medan masih cenderung bersifat konvensional saat ini. Guru kelas VII belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif dan masih sering menggunakan metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa siswa menganggap pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pelajaran biasa, sementara yang lain bosan dan meremehkan pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga mereka tidak menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam. Alasan utama siswa tidak suka belajar Pendidikan Agama Islam adalah rendahnya kreativitas guru, kurangnya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik, dan penggunaan metode ceramah membuat siswa merasa bosan dan jenuh tidak ada interaksi antara guru dan siswa.

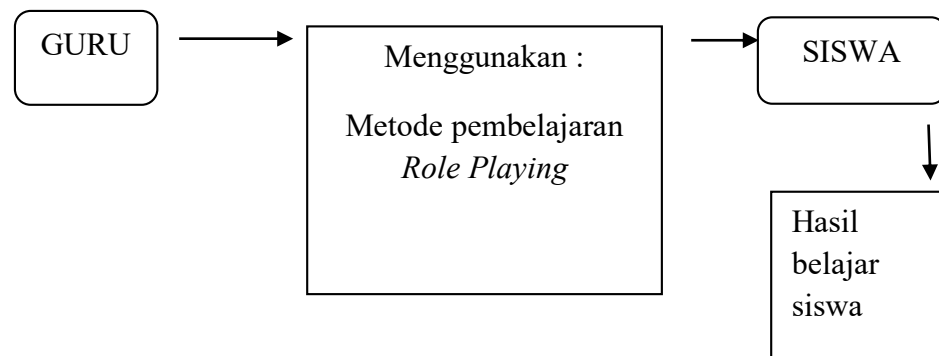
Dampaknya adalah menurunnya motivasi dan semangat belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru memegang peranan penting sebagai komunikator materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Siswa harus termotivasi untuk belajar untuk mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Libatkan siswa dengan metode dan media yang membantu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. Menggunakan metode bermain peran dapat menjadi bentuk penerapan berbagai pengalaman belajar yang menarik. Metode pembelajaran ini menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Penerapan metode (*Role Playing*) memberikan kesan tersendiri bagi siswa dari awal hingga akhir dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bermain peran yang sesuai dengan materi, siswa menjadi lebih

bersemangat belajar dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Karena bermain peran dapat digunakan untuk menentukan tingkat pengetahuan siswa, semakin baik mereka melakukan peran, semakin banyak siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari dan hasil belajar yang akan mereka dapatkan akan jauh lebih baik.

Metode pembelajaran (*Role Playing*) memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, dan diharapkan dengan penerapannya akan meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sangat cocok untuk pembelajaran PAI, yang menuntut siswa untuk mengerti dan memahami konsep materi yang dipelajari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami peran yang dimainkan ketika kegiatan bermain peran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Bagan 2.2 Kerangka Berfikir**

### G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang

terkumpul. Sedangkan menurut ahli lain Hipotesis merupakan dugaan atau anggapan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya.

Jadi hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Role Playing* diduga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 57 Medan

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan terhadap (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan perlakuan model pembelajaran *examples non examples* untuk mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, yang berupa materi untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasannya dengan instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Data kuantitatif dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu data diskrit dan data kontinu. Data diskrit adalah data yang diperoleh dari menghitung atau mencacah, data seperti ini sering juga disebut dengan data nominal dan ordinal. Data kontinu dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu interval dan rasio.

Metode Penelitian adalah cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala masalah yang akan memungkinkan tercapainya sesuatu tujuan penelitian, serta menerangkan cara-cara untuk mengadakan penelitian (Joko Subagyo, 2015).

Metode penelitian adalah metode untuk memperoleh informasi yang dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data yang valid yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, membuktikan, serta dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan memprediksi masalah di bidang pendidikan.

Terdapat beberapa tahap yang harus dijelaskan dalam kaitannya dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Diantara tahapan tersebut diantara yaitu: (William Chang, 2013). Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampildari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulannya penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik atau tampilan lainnya (Zuhairi, 2016).

## **B. Lokasi Dan waktu Penelitian**

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di SMP Muhammadiyah 57 Medan yang beralamatkan di Jl Mustafa No.1, Glugur Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan Sumatera Utara 20238. Waktu penelitian ini akan di laksanakan pada semester genap T.A 2021/2022.

### **1. Populasi dan sampel**

Populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi fokus penelitian dan tempat hasil penelitian digeneralisasikan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan tahun ajaran 2021/2022, yang terdiri dari kelas VII sebanyak 68 siswa.

Teknik penentuan sampel yang akan diteliti adalah metode sampel jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan penunjukan langsung yaitu kelas VII, dengan memperhatikan kemudahan pemahaman kelas VII dalam melakukan soal pre test post test mengenai penggunaan metode *Role Playing* pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



**Table 3.1**  
**Jumlah Populasi**

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LK	PR	
1.	VII	30	38	68

**Sumber : Data SMP Muhammadiyah 57 Medan**

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas SMP VII Muhammadiyah 57 Medan.

## 2. Sampel

Sugiyono menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel juga dapat dilakukan dengan melalui statistik atau berdasarkan pada estimasi penelitian yang dapat menentukan besarnya sampel yang akan diambil dalam melakukan sebuah penelitian.

## 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh. Menurut sugiyono teknik sampling jenuh yaitu penentuan dimana seluruh anggota menjadi populasi yang digunakan sebagai sampel sampel yang peneliti jadikan objek adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Pelaksanaan sampling jenuh dikarenakan adanya jumlah siswa di kelas VII yaitu 68 siswa, yang dimana sampel yang akan diambil adalah siswa di kelas VII SMP Muhammdiyah 57 Medan.

## C. Variabel Penelitian

- 1) Variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) yang dilambangkan dengan X, yang menjadi variable bebas dalam penelitian ini adalah “Pengaruh pembelajaran metode *role playing*”

- 2) Variabel terkait (variabel yang dipengaruhi) yang dilambangkan dengan Y, yang menjadi variabel adalah “Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”
- 3) Subyek penelitian, adapun yang akan menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammdiyah 57 Medan.

#### **D. Defenisi Operasional Variabel**

Defenisi operasi variabel adalah defenisi yang diberikan pada defenisi yang diberikan pada kontrak variabel dengan memberi arti, menentukan akvitas, atau menyediakan operasi yang diperlukan untuk mengukur konfigurasi atau variabel tertentu. Untuk menghindari kesalahan pahaman variabel dalam penelitian ini, peneliti memperjelas defenisi operasional dari variabel yang dimaksud yaitu :

1. Metode pembelajaran *Role Playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.
2. Hasil belajar siswa yaitu sebuah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dalam bentuk sikap maupun keterampilan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data sangat penting untuk melakukan penelitian. Jika peneliti tidak mengumpulkan data, maka penelitian tidak dapat dilakukan. Peneliti juga dapat menilai kualitas data peneliti dengan metode pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi, merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem (Hasan Sastra Negara, 2016). Peneliti menggunakan observasi memiliki tujuan untuk memantau, menggali informasi, melihat mengamati perilaku serta kejadian yang berlangsung selama proses pembelajaran (Sukardi, 2012).
2. Tes, umumnya bersifat mengukur. Didalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan tes hasil belajar. Tes belajar yang disebut juga dengan hasil

belajar siswa. Tes hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur hasil-hasil capaian belajar mereka selama kurun waktu yang telah ditentukan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2012).

#### F. Kisi kisi Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk pengumpulan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Intrumen dalam peneliti ini adalah :

1. Soal tes kognitif yang berupa LKS *Word Square* yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam. Tes tertulis ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa.
2. Dokumentasi bertujuan untuk mengetahui data akademik maupun nonakademik sekolah. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dilakukan yaitu berupa foto kegiatan pembelajaran siswa.

Sebelum seseorang membuat instrumen langkah awal yang dilakukan peneliti adalah membuat kisi-kisi dari instrument yang akan dibuat. Berikut kisi-kisi instrument dalam penelitian ini:

Table Kisi-kisi Intrumen soal

<b>Kopetensi Dasar</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>
Menganalisis tentang jujur	1	Menjelaskan pengertian jujur	Uraian singkat
	2	Menyebutkan prilaku ciri-ciri jujur	Uraian singkat
	3	Menjelaskan maksud jujur dalam niat dan kehendak	Uraian singkat
	4	Menjelaskan cara	Uraian singkat

	menerapkan perilaku adil	
5	Menjelaskan kandungan surah Al-Maidah / 5 ayat 8 !	Uraian singkat
6	Menanyakan seseorang harus bersifat jujur didalam kehidupannya	Uraian singkat
7	Menanyakan yang terjadi bila kita tidak jujur berlaku jujur dan adil pada sesama	Uraian singkat
8	Mencari makna jujur merupakan terjemah dari kata shiddiq yang artinya	Uraian singkat
9	Menanyakan apa yang kalian lakukan agar bias selalunadil dalam berbuat	Uraian singkat
10	Menyebutkan perilaku adil yang pernah dilakukan dirumah ataupun dilingkungan seakolah	Uraian singkat
11	Menyebutkan Sebutkan dalil naqli perilaku adil di dalam Al-Qur'an	Uraian singkat
12	Menanyakan orang yang mempunyai sifat jujur, maka perbuatannya selalu	Uraian singkat
13	Menyebutkan contoh perilaku yang menunjukkan perilaku jujur dilingkungan	Uraian singkat

	kalian	
14	Menanyakan Sikap seperti apa yang kalian lakukan jika menemukan teman kalian yang tidak jujur dalam melaksanakan ujian	Uraian singkat
15	Menyebutkan bentuk-bentuk kebohongan	Uraian singkat
16	Menanyakan hikmah dari perilaku jujur	Uraian singkat
17	Uraikan manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-sehari	Uraian singkat
18	Mendesripsikan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan kejujuran	Uraian singkat
19	Uraikan cara kamu dalam menerapkan perilaku jujur dalam kelas	Uraian singkat
20	Menanyakan yang memiliki sikap jujur ketika berjanji, maka ia akan	Uraian singkat

Kisi-kisi instrumen pada tabel adalah untuk soal pre-test namun sebenarnya kisi-kisi soal pre-test dan post-test itu sama. Soal pre-test hanya dilakukan pengacakan urutan nomor soal.

## **G. Instrument Penelitian**

Pengumpulan data-data dari penelitian yang akan dilakukan dengan berbagai metode-metode penelitian, dimana metode tersebut seperti tes sebagai instrument penelitian. Instrument penelitian tersebut sebagai berikut :

### **1. Instrument Tes**

Instrumen tes digunakan dalam mengukur pengetahuan atau penguasaan terhadap beberapa materi pembelajaran tertentu. Tes merupakan salah satu prosedur yang komprehensif, sistematis, dan obyektif yang hasilnya dikemudian dapat dijadikan sebagian sebagian dasar dalam pengambilan keputusan pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Djaali dan Pudji Mujiono, 2012). Pada penelitian ini, dimana peneliti menggunakan instrument pengumpulan data berupa soal test tertulis yang akan diuji pada siswa, untuk mengukur hasil belajar. Dimana pengumpulan data tersebut berupa soal 20 butir. Pemberian tugas ini akan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pretest dan posttest. Pretest akan dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengukur awal pada kelas control sebelum eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Posttest akan dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Role Playing* dikelas eksperimen dan dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengukur kemampuan akhir setelah diajarkan tanpa menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

### **2. Instrument Pembelajaran**

Instrument pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .

- a. Silabus yang digunakan berdasarkan kurikulum 3013, dan silabus yang digunakan diedit secara khusus berdasarkan materi. Format silabus terdiri dari identitas pelajaran, pembelajaran, evaluasi, lokasi waktu, dan sumber belajar.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini terdiri dari arahan, kegiatan inti, kemampuan dasar, indikator pencapaian kemampuan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media dan materi, sumber belajar, prosedur pembelajaran, dan evaluasi.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah kegiatan menyelidiki, memeriksa, mempelajari, membandingkan dan membuat interpretasi yang diperlukan dari data yang ada. Selain itu, dapat menggunakan analisis data untuk menentukan apakah ada masalah. Dalam beberapa kasus, masalah perlu dirumuskan dengan jelas dan akurat. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis yang dan untuk mengetahui besar kecilnya hubungan antar variabel lainnya.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Teknik ini menggunakan rumus berikut untuk menguji dan menganalisis data dengan menghitung angka dan menarik kesimpulan dari tes, dengan rumus sebagai berikut :

##### **1. Uji Validitas**

Uji kesahihan disebut juga dengan uji validitas. Uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu alat ukur yang digunakan besar. Uji validitas terdapat dua macam yaitu, mengkorelasikan masing-masing skor indikator dengan total skor konstruk. Untuk menemukan uji validitas tiap butir tes digunakan rumus korelasi produk moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dengan Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian variabel X dengan Y

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat variabel Y

$(\sum X)^2$  = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum Y)^2$  = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Jika  $r_{hitung}$  pada taraf relevan 95% dan alpha 0,005 maka instrumen dinyatakan valid, dan apabila sebaliknya jika  $r_{hitung}$  lebih kecil ( $<$ )  $r_{tabel}$  pada taraf relevan 95% atau alpha 0,05 maka dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kesesuaian kuesioner yang berupa petunjuk dari variabel. Pengujian reabilitas juga dapat digambarkan sebagai reabilitas, yang merupakan penanda seberapa baik suatu alat ukur terbukti dan dapat diandalkan. Oleh karena itu, reliabilitas digunakan untuk mengetahui kesesuaian suatu alat ukur dan untuk mengetahui apakah alat ukur dan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan sudah sesuai walaupun dilakukan pengukuran berulang-ulang. Alat ukur dikatakan keterhandalan jika diperoleh hasil yang sama walaupun dilakukan pengukuran yang berulang-ulang.



Untuk menguji reliabilitas tes, maka menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas tes

k = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = Bilangan konstanta

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

$\sigma t^2$  = Varian total.

Jika nilai alpha > 0,7 maka reliabilitas mencukupi, namun apabila alpha > 0,80 menandakan bahwa seluruh item reliable dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk peneliti untuk menguji sebaran data untuk berdistribusi normal atau tidak. Untuk keperluan uji normalitas dalam penelitian ini digunakan rumus kolmogrov-smirrov yaitu :

$$D_{\max} = F_{\alpha}(x) - F_e(x)$$

Keterangan:

$D_{\max}$  = nilai selisih maksimal dari 2 distribusi frekuensi kumulatif

$\alpha(x)$  = frekuensi kumulatif relasi

$F_e(x)$  = frekuensi kumulatif teoritis

Uji normalitas dilakukan dari hasil tes awal (pre-test) dan tes kemampuan akhir (post-test) kedua kelompok.

#### 4. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini menggunakan uji *Fisher*, dengan beberapa langkah sebagai berikut :

a. Tentukan taraf signifikan ( $\alpha$ )

$H_0 : \alpha_1^2 = \alpha_2^2$  (varians 1 sama dengan varians 2 atau homogen)

$H_1 : \alpha_1^2 \neq \alpha_2^2$  (varians 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen)

Jika  $H_0 = F_{hitung} < F_{tabel}$  maka diterima

Jika  $H_0 = F_{hitung} > F_{tabel}$  maka ditolak

b. Hitung varians setiap kelompok data dengan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n}$$

c. Tentukan nilai  $F_{hitung}$  dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka homogen

#### 5. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk menjawab hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2 \cdot r \left[ \frac{S_1}{n_1} \right] \left[ \frac{S_2}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = Nilai rata-rata X1

$\bar{X}_2$  = Nilai rata-rata X2

$s_1^2$  = varians dari kelompok satu

$s_2^2$  = varians dari kelompok dua

r = korelasi

## **BAB IV**

### **HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Temuan**

Dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan tahap yang bermanfaat untuk menelaah data yang telah diperoleh dari beberapa informan yang telah dipilih selama penelitian berlangsung. Selain itu juga berguna untuk menjelaskan dan memastikan kebenaran temuan penelitian. Analisis data ini telah dilakukan sejak awal dan bersamaan dengan proses pengumpulan data dilapangan.

#### **1. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah	: SMP Muhammadiyah 57 Medan
Nomor Statistik Sekolah	: 204076002462
Tahun Berdiri	: 2005
SK Pendirian Sekolah	: 420/12565/pr/05
Jenjang Akreditasi	: B (Baik)
Status Sekolah	: Swasta
Tahun Terakreditasi	: 2008
Alamat Sekolah	: Jl. Mustafa No.1
Kode Pos	: 20238
Telepon/Hp	: 0821 6603 7382 / 0812 6297 6857
Desa/Kelurahan	: Glugur Darat
Kecamatan	: Medan Timur
Kabupaten/Kota	: Medan
Provinsi	: Sumatera Utara

#### **2. Sejarah dan Latar Belakang Berdiri SMP Muhammadiyah 57 Medan**

Latar belakang berdirinya SMP Muhammadiyah 57 Medan, tentu sama dengan latar belakang didirikannya sekolah-sekolah Muhammadiyah pada

umumnya diseluruh Indonesia, yaitu dalam rangka merealisasikan visi dan misi didirikannya Muhammadiyah umumnya diseluruh Indonesia, yaitu dalam rangka merealisasikan visi dan misi didirikannya Muhammadiyah oleh pendirinya K.H Ahmad Dahlan tanggal 18 November 2012 di Yogyakarta.

Adapun visi dan misi Muhammadiyah itu berdiri adalah mengembalikan ajaran Islam yang semurni-murninya berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah rasul. maksud ajaran Islam yang semurni-murninya karena pada waktu itu tahun 1912 K.H Ahmad Dahlan melihat ajaran Islam sudah bercampur aduk dengan ajaran Hindu Budha, kepercayaan Takhayul, Bid'ah dan Khurafat. Oleh karena itulah dalam rangka mengupas ajaran-ajaran yang tidak sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadist. Lewat amal usaha Muhammadiyah mendidik para siswa-siswanya untuk menjadi Gerakan Pelapor Pelangung Amal Usaha Muhammadiyah dalam memberantas Takhayul, Bid'ah dan Khurafat.

SMP Muhammadiyah 57 Medan merupakan salah satu Amal Usaha Muhammadiyah yang izin penyelenggaraan dikeluarkan oleh Kanwil Departemen Agama Sumatera Utara Nomor : 420/12565/Pr/05 tanggal 12 November 2008, beralamat di jalan Mustafa No. 01 Glugur Darat I Medan.

### **3. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 57 Medan**

- a. Visi: Menjadi Sekolah Menengah Pertama yang terpecaya dalam mendidik dan membimbing peserta didik untuk memiliki karakter islami dan cerdas menuju tahun 2025
- b. Misi: Membentuk penanaman islami yang komperensif, berkarakter untuk mencapai peserta didik yang berintregrasi dan berakhlak mulia.

Mengembangkan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai kurikulum Nasional dan Muhammadiyah

Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam penugasan Ilmu pengetahuan (IPTEK) serta teknologi yang berwawasan global dan dibarengi

Landasan Iman dan Taqwa (IMTAQ) yang kokoh/ meningkatkan kompetensi peserta didik dalam penguasaan Bahasa asing (Bahasa Inggris dan Arab)

c. Motto: Islami dan Cerdas

#### 4. Tujuan Pendidikan SMP Muhammadiyah 57 Medan

- a. Terbentuknya peserta didik yang memiliki disiplin tinggi dalam beribadah dan belajar dengan semangat cinta ilmu dan siap berkompetensi dalam meraih prestasi.
- b. Terciptanya peserta didik yang memiliki kemandirian yang tinggi untuk siap bersaing dalam ilmu pengetahuan berlandaskan iman dan taqwa.
- c. Terwujudnya peserta didik yang memiliki akhlak mulia, kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang mandiri guna melanjutkan pendidikan kejenjangan yang lebih tinggi.

#### 5. Daftar nama dan Jabatan SMP Muhammadiyah 57 Medan

**Tabel 4.1 Nama dan Jabatan**

No	Nama Guru	Jabatan	Bidang Studi
1.	Muhammad Nasir M.Pd	Kepala Sekolah	-
2.	Zainal Arifin S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah	-
3.	Sudi Masdiati Werdy, S.Pd.I	Kepala Tata Usaha Sekolah	-
4.	Putri Mandasari, Amd	Admin	-
5.	Isnaena Lubis, S.Pd	Operator	-
6.	Yunita, S.Pd	GBS	BK
7.	Adi Syahputra, S.Pd	W. Kelas VII-A	PAI
8.	Azriany Rusli, S.Pd	W. Kelas VII-B	IPS Terpadu
9.	Rohima Siregar, S.Pd	W. Kelas VII-B	PKN
10.	Fitri Wahyuni Siregar, S.Pd	W. Kelas VII-C	Matematika
11.	Nurul Anugrah, S.Pd	W. Kelas IX-A	Seni Budaya
12.	Devina Saragih, S.Pd	W. Kelas IX-B	B.Indonesia
13.	Martopo, S.Pd	GBS	PJOK
14.	Lailatul Azmi, S.Pd	GBS	IPA Biologi
15.	Murniati, S.Pd	GBS	B.Ingggris
16.	Manhar Sri Andi, S.Pd.I	GBS	Matematika

17.	Aszrial Tanjung, S.Sy	GBS	PAI
18.	Elwinda Roatanti, S.Pd	GBS	IPA Kimia
19.	Ray Syafri Sembiring, S.Pd.I	GBS	PAI
20.	Lestriana Lestari, S.Pd	GBS	B.Indonesia
21.	Lisnayanti, S.Pd.I	GBS	IPA Fisika

## 6. Keadaan Siswa dan Program Kesiswaan

### a. Keadaan Siswa (3 tahun terakhir )

**Tabel 4.2 Keadaan Siswa yang diterima disekolah**

Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa			Keterangan
	Pendaftar	Diterima	Preastasi yang diterima	
2019/2020	265 orang	265 orang	100%	
2020/2021	268 orang	268 orang	100%	
2021/2022	280 orang	280 orang	100%	

### b. Jumlah Siswa T.P 2021/2022

**Tabel 4.3 Jumlah Siswa**

JUMLAH KESELURUHAN SISWA			
No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	VII	68	Laki-laki = 30 Orang
			Perempuan = 38 Orang
2.	VIII	101	Laki-laki = 45 Orang
			Perempuan = 56 Orang
3.	IX	87	Laki-laki = 42 Orang
			Perempuan = 45 Orang

## 7. Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 57 Medan

**Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 57 Medan**

No	Nama Ruangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	7 kelas	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang / 9 M <sup>2</sup>	Baik
3.	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1 ruang / 9 M <sup>2</sup>	Baik

4.	Ruang Guru	1 ruang / 15 M <sup>2</sup>	Baik
5.	Ruang Tata Usaha	1 ruang / 9 M <sup>2</sup>	Baik
6.	Ruang Laboratorium	1 ruang / 28 M <sup>2</sup>	Baik
7.	Ruang Perpustakaan	1 ruang / 12 M <sup>2</sup>	Baik
8.	Ruang Bimbingan Konseling	-	-
9.	Ruang Komputer	1 ruang / 28 M <sup>2</sup>	Baik
10.	Ruang OSIS	1 ruang / 12 M <sup>2</sup>	Baik
11.	Ruang UKS	1 ruang / 6 M <sup>2</sup>	Baik
12.	Ruang Ibadah/Masjid	1	Baik
13.	Ruang Media	-	-
14.	Ruang Kesenian	-	-
15.	Ruang Serba Guna	1	Baik
16.	Lain-lain	-	-

Dalam penelitian ini menggunakan seluruh kelas yaitu kelas VII dengan jumlah responden sebanyak 68 siswa. Adapun deskripsi responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin dan usia. Dimana deskripsi responden sebagai berikut :

#### Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	VII	Laki-laki	30	50%
		Perempuan	38	58%
Total			68	100%

**Tabel 4.5 Frekuensi Jenis Kelamin Responden**

#### Karakteristik responden berdasarkan usia

No	Kelas	Usia	Jumlah	Presentase
1	VII	12 Tahun	20	30%
		13 Tahun	48	70%
			68	100%

**Tabel 4.6 Frekuensi Usia Responden**



### Karakteristik responden berdasarkan asal sekolah

No	Kelas	Jenis kelamin	Jumlah	Presentase
1	VII	SD	68	100%
		Ptsantren	-	-
			68	100%

**Tabel 4.7 Asal Sekolah Responden**

#### 1. Penyajian Data

Pendekatan penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Beberapa metode peneliti lakukan untuk mendapatkan data-data yang diharapkan. Penelitian menggunakan metode observasi, tes. Dimana data-data tersebut sebagai berikut :

No	NAMA	Kelas Eksperimen		No	NAMA	Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test			Pre-test	Post-test
1	2	3	4	5	6	7	8
S1	Abdul Rahman Habib	45	80	S1	M. Ibrahim	40	75
S2	Aldi Lutfi Ramadhani	50	95	S2	Muhammad Ibrahim Faffi	30	70
S3	Afif Thoriq Ahyar Hsb	45	85	S3	Muhammad Rifky	35	70
S4	Alvirah Roilyanty	40	70	S4	M. Radit Agung Pratama	55	90
S5	Aditya Perdana	50	85	S5	M. Raihan Pratama	35	75
S6	Annisa Zahira Rahmi	55	90	S6	Nabil Shiddiq	40	65
S7	Aira Syafa Azzahra	55	95	S7	Nadira Arrahma	45	80
S8	Asha Adelya	55	95	S8	Nabila Nova Lisa	35	70
S9	Asyifa Ramadhani	45	80	S9	Nadira Khanza Ilmira Tanjung	50	90
S10	Afgan Jabbar Pamungkas	45	85	S10	Nadhira Salsabila	35	65
S11	Ayra Shifa Almira	55	90	S11	Najlaa Rafhannah Mazaya	40	75
S12	Aurel Chelsea Adrina Chaniago	40	80	S12	Nasywa Alya Putri	45	70
S13	Ayu Ramadhani	30	75	S13	Nasywa Zain	60	80
S14	Aqilah Hairinnisa	35	80	S14	Nur Syifa Syahita Zahra	55	80
S15	Bintang Luthfia Humairah	40	85	S15	Nawa Rizky Arrayan	45	75
S16	Bimantara	45	85	S16	Nazriel Alzakhir	40	70
S17	Fachri Nabil Putra	35	75	S17	Otana Tri Paramita	55	85

1	2	3	4	5	6	7	8
S18	Fadhil Hamidi	35	70	S18	Putri Agista Octafiyani	50	80
S19	Fahry Aditya	40	85	S19	Queensyah Apriandini	35	70
S20	Farid Alwan Dzulfahmi	55	85	S20	Rafa Al-Khalifi	40	75
S21	Intasa Afida Qisti	55	90	S21	Raisah Helfi Nurfauziah	35	65
S22	Hanif Al Farizi	40	85	S22	Rayyan Ferdiansyah	40	80
S23	Husna Khairah	55	75	S23	Restuning Nurina	40	80
S24	Ilmira Annisa Zahwa	45	80	S24	Syafira Dwi Adjani	55	80
S25	Inayah Fadiyah	40	90	S25	Syafira Dwi Aprilia	45	85
S26	Irvan Siregar	55	80	S26	Syahkira Aurellia	40	80
S27	Kaori Nabila	35	70	S27	Syifa Alya Fakhira	40	70
S28	Khayla Sakinah	55	90	S28	Syifaa Yusmila	35	75
S29	Lutfi Daffa Rezki	45	80	S29	Tazkia Athika	40	80
S30	M. Aditya Pratama	55	90	S30	Varisha Putri Ramadhani	55	80
S31	Meisya Nazhifa	45	85	S31	Viereno	35	70
S32	Muhammad Anugrah	45	85	S32	Wirdatunnisa	40	80
S33	Muhammad Fauzi Ilyas	35	80	S33	Yusuf Al-Zikril Hakim	45	75
S34	M. Fikri Anugrah Siregar	45	90	S34	Zefa Ibrahimovic	55	90
Rata-rata		45,44	74,28	Rata-rata		45,59	83,52

**Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa**

Dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Penelitian ini menggunakan tes, pre-test post-tset yang terdiri dari beberapa pertanyaan. Dimana tes tersebut akan peneliti berikan kepada setiap sampel yang berjumlah 68 siswa dikelas VII. Dimana hasil dari pada tes tersebut telah peneliti sajikan pada pembahasan sebelumnya.

## **B. PEMBAHASAN**

Setelah data dipaparkan dan menghasilkan temuan-temuan, maka kegiatan berikutnya adalah mengkaji hakikat dan makna temuan penelitian. Masing masing temuan penelitian akan dibahas dengan mengacu pada teori dan pendapat para

ahli yang kompeten dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa agar benar-benar dapat menjadikan setiap temuan tersebut kokoh dan layak untuk dibahas.

Dari pemaparan hasil penelitian terdapat pembahasan yang peneliti anggap penting. Pembahasan-pembahasan itu sebagai berikut :

1. Fungsi Guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57 Medan

a. Sebagai Pembimbing

Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan (*juorner*) yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu. Dalam hal ini istilah perjalanan tidak hanya menyangkut fisik tetapi juga perjalanan mental, emosional, kreatifitas, moral, dan spiritual yang lebih dalam dan kompleks.

b. Sebagai Pengajar

Guru adalah orang yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus betul-betul membawa siswanya kepada tujuan yang ingin dicapai.

c. Sebagai pendidik

Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standard kualitas pribadi tertentu yang mencakup tanggung jawab, mandiri, dan disiplin.

Hal ini terlihat adanya usaha yang sungguh-sungguh dari pihak guru Pendidikan Agama Islam untuk melakukan meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut yang semuanya ditunjukkan dalam sebuah usahanya yaitu, pertama: melalui metode pembelajaran yaitu mengedepankan tentang pengajaran pendidikan agama terutama pelajaran Pendidikan Agama Islam jadi setiap pelajaran yang diajarkan itu diberi tambahan dengan nilai-nilai agama. Ini didasari karena pendidikan agama

itu penting sebagai pondasi awal menata akhlak siswa dan mengacu pada aspek afektifitas.

2. Pendekatan Guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Dari temuan penelitian sebelumnya dapat dikemukakan bahwa secara umum pendekatan situasional atau sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, melalui pendekatan individual dan kelompok, hal ini dapat dilihat dari beberapa beberapa karakteristik pembelajar yaitu, pendekatan dilakukan secara individual dan kelompok:

- a. Guru dalam menentukan pendekatan berdasarkan dengan melihat situasi dan kondisi yang dihadapi oleh siswa
- b. Guru harus melakukan tingkah laku yang baik supaya dapat ditiru oleh murid-muridnya
- c. Pendekatan tilawah, yakni membacakan ayat-ayat Allah SWT. Baik Qur'aniyah maupun kauniyah sehingga berdampak kemampuan pikir dan dzikir kepada Allah SWT.
- d. Pendekatan takziah, adalah upaya mensucikan diri dari lingkungan yang dapat merusak akhlak manusia
- e. Pendekatan islah, yakni memperbaiki pola kehidupan islami dari berbagai macam persoalan yang berbeda, terjadi suatu konflik atau percecokan, karena perbedaan kepentingan
- f. Pendekatan ta'lim al-kitab, yakni upaya pembelajaran peserta didik dengan cara mempelajari sumber pokok ajaran islam Qur'an dan Sunnah baik lewat membaca maupun menerjemahan.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57 Medan

- a. Faktor internal
  - 1) Aspek Psikologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otak) yang menanda tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah, apalagi siswa disertai dengan pusing kepala berat misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (*kognitif*) sehingga materi yang dipelajari pun kurang berberkas.

## 2) Aspek psikologi

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut.

### a) Naluri

Setiap manusia yang lahir didunia ini pasti mempunyai naluri mirip seperti hewan, letak perbedaannya naluri manusia disertai oleh akal pikiran sedangkan naluri manusia bisa dapat melakukan tujuan yang ingin dikerjakan, sedangkan akal bertujuan untuk mewujudkan cara untuk mewujudkan tujuannya.

### b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk bereaksi atau merespon (*response tendency*) siswa yang positif, terutama kepada anda dan mata pelajaran anda yang anda sajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut, seharusnya sifat negative diiringi dengan kebencian kepada anda dan mata pelajaran anda dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut.

## b. Faktor Ekstern/dari luar

Faktor ini sering disebut dengan faktor lingkungan, ada yang :

- 1) Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman kelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa, masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut.
- 2) Lingkungan non sosial ialah gedung sekolahan dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Adapun faktor penghambatnya adalah kurang adanya kesadaran peserta didik seperti pergaulan mereka ketika diluar sekolah. Ketika siswa berhbungan dengan teman luar mereka yang mempunyai tingkah laku kurang baik, sehingga mereka melakukan hal yang sama ketika disekolah, dan juga faktor lingkungan sekitar sekolahan, namun kesemuanya itu tetap mendorong guru Pendidikan Agama Islam untuk tetap membina dan meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa. Adapun analisis data sebagai berikut :

### 1. Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian berupa uji validitas dan realibilitas. Jumlah item soal yang diuji sebanyak 20 soal. Pengujian dilakukan oleh kedua orang guru di SMP Muhammdiyah 57 Medan dan siswa kelas VII telah terlebih dahulu menerima materi dari hasil skor jawaban responden pada test yang digunakan terhadap variable Y yakni hasil belajar siswa pada pelajaran PAI dilakukan pengujian validitas pada tiap butir pertanyaan yang digunakan.

Berdasarkan perhitungan validitas test diperoleh nilai :

No Soal	r hitung	r table	Keterangan
1	417	0,339	Valid
2	348	0,339	Valid

3	261	0,339	Tidak valid
4	287	0,339	Tidak valid
5	232	0,339	Tidak valid
6	542	0,339	Valid
7	268	0,339	Tidak valid
8	0,82	0,339	Tidak valid
9	921	0,339	Valid
10	0,00	0,339	Tidak valid
11	374	0,339	Valid
12	127	0,339	Tidak valid
13	0,25	0,339	Tidak valid
14	626	0,339	Valid
15	690	0,339	Valid
16	0,00	0,339	Tidak valid
17	492	0,339	Valid
18	218	0,339	Tidak valid
19	682	0,339	Valid
20	690	0,339	Valid

**Tabel 4.9 Hasil Validitas**

Uji validitas instrument penelitian dapat dinyatakan valid apabila setiap item pertanyaan yang ada pada soal dapat digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh soal tersebut. Indikator dalam soal dapat dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung hasilnya lebih besar dari  $r$  tabel. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 20 butir soal yang di sediakan hanya ada 10 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid sehingga soal yang digunakan dalam peneitian ini hanya 10 butir soal.

## 2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan apakah tes yang digunakan dapat di percaya atau tidak untuk dijadikan alat pengumpulan data. Jika instrument reliable (dapat dipercaya) maka hasilnya dapat di percaya. Koefisien realibilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat

konsisten jawaban butir-butir pertanyaan yang diberikan oleh responden Untuk menghitung reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS 25.00 dengan berikut :

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
495	10

**Tabel 4.10 hasil reliability tatististic**

Sumber pengolahan data dengan SPSS 25.00

Dari tabel di atas di peroleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,495. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu : 0,339, maka test tersebut terbukti reliable untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( 0,495 > 0,339 ). Maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir pernyataan pada variabel penelitian merupakan pernyataan yang reliabel. Dari hasil analisis reliabilitas diatas dapat diartikan bahwa secara menyeluruh soal yang digunakan dalam penelitian ini telah dinyatakan reliabel atau andal.

### 3. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Untuk menguji normalitas data dapat digunakan dengan uji *kolmogrov-smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 25.00 sebagai berikut :

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		68
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.82288003
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.077
	Negative	-.139
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.007 <sup>c</sup>



a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

**Tabel 4.11 Hasil uji Normalitas**

Sumber : Pengolahan data dengan Aplikasi SPSS 25.00

Pada dasar pengambilan keputusan uji normalitas jika nilai residual  $>$  dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai residual  $<$  dari 0,05 maka tidak berdistribusi normal. Dari tabel di atas diperoleh data (0,07  $>$  0,05) maka data berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk apakah sampel yang digunakan varians atau tidak.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.016	1	66	.899
	Based on Median	.076	1	66	.784
	Based on Median and with adjusted df	.076	1	65.530	.784
	Based on trimmed mean	.020	1	66	.888

**Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas**

Sumber : pengolahan data dalam aplikasi SPSS 25.00

Dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi  $>$  dari 0.05 maka data dikatakan homogeny, sebaliknya jika nilai signifikansi  $<$  dari 0,05 maka tidak dapat dikatakan homogen. Dari tabel diatas dapat diperoleh data ( 0,888  $>$  0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

#### 5. Uji hipotesis

Uji T dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau di tolak.

$H_a$  = ada pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

$H_o$  = tidak ada pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Dasar pengambilan keputusan :

Jika nilai signifikansi  $<$  dari 0,05 maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

Jika nilai signifikansi  $>$  dari 0,05 maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	51.131	4.136		12.363	.000
Media Pembelajaran	.652	.092	.657	7.086	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Tabel 4.13 Hasil uji hipotesis**

Sumber : pengolahan data dengan aplikasi SPSS 25.00

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka terdapat pengaruh signifikansi variable X terhadap variable Y.

Sedangkan jika di lihat dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu ( $7,086 > 1,987$ ) maka terdapat pengaruh signifikansi antara variable X dan variable Y. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$ , sehingga dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikansi dalam pengaruh metode role

playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## 6. Interpretasi Hasil Analisis Data

Penelitian ini, dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari kelas control ( kelas yang menggunakan model konvensional) dan kelas eksperimen ( kelas yang menggunakan model metode pembelajaran role playing). Berdasarkan pengelolaan data diatas di peroleh hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata antara kelas control (46.00) dan kelas eksperimen (75.00).

Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS t dinyatakan 10 butir soal valid dan 10 soal tidak valid. Untuk hasil uji realibilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,495. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{hitung}$  yaitu : 0,339, maka test terbukti reliable untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,02 > 0,339$ ).

Adapun hasil uji normalitas pada dasar pengambilan keputusan uji normalitas jika residual  $>$  dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai residual  $<$  dari 0,05 maka tidak berdistribusi normal dari tabel di atas diperoleh data ( $0,07 > 0,05$ ) maka data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi  $>$  dari 0,05 maka data dikatakan homogen, sebaliknya jika nilai signifikansi  $<$  dari 0,05 maka tidak dapat dikatakan homogen. Dari tabel di atas dapat diperoleh data ( $0,888 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Uji hipotesis berdasarkan tabel diatas dapat di simpulkan bahwa nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat pengaruh signifikansi variable X pada variable Y. Sedangkan jika dilihat dari  $t_{hitung}$  besar tabel yaitu ( $7,086 > 1,987$ ) maka terdapat pengaruh signifikansi antara variable X dan variable Y . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak, sehingga dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikansi dalam pengaruh metode role playing terhadap

hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian ini, peneliti telah mendapatkan sumber penelitian yang saling berkaitan dengan judul peneliti mempermudah penyusunan skripsi. Adapun hasil yang diperoleh oleh peneliti pertama yaitu : dengan judul Pengaruh metode *Role playing* terhadap minat belajar biologi materi system peredaran darah pada siswa Kelas XI MIA di SMA Negeri 9 Makassar, yang dilakukan pada tahun 2020 dapat disimpulkan bahwa minat belajar setelah diterapkan metode *role playing* didapatkan nilai rata-rata 83,27 pada materi peredaran darah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar. Sedangkan nilai hasil belajar setelah diterapkan metode *role playing* didapatkan nilai rata-rata 93,10 pada materi system peredaran darah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan minat dan hasil belajar siswa yang diterapkan metode pembelajaran *role playing* dengan siswa yang diterapkan dengan metode ceramah.

Peneliti kedua Muhammad Rasyid Mukbitin dengan judul Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik tema 2 SUB tema 2 kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya tahun 2019 dengan faktor yang mempengaruhi penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik yaitu (1) Siswa, dikelas VI B masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca dan menulis sehingga membuat pembelajaran menggunakan metode *role playing* tidak berjalan maksimal. (2) Guru, walau guru sudah membawa RPP kedalam kelas untuk penunjang proses belajar, tetapi masih ada tahap-tahap pembelajaran yang tertinggal seperti absen, pengaitan pembelajaran yang kemarin ke pembelajaran yang akan dilaksanakan. (3) Prasarana, prasarana yang disediakan disekolah kurang menunjang untuk metode *role playing* seperti pengeras suara diperlukan untuk memperjelas suara siswa

yang pelan.

Peneliti ketiga Mahputra dengan judul Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil SDN 4 bungkulan tahun ajaran 2016/2017 Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN 4 bungkulan. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 73,6 meningkat menjadi 83,75 (tinggi) pada siklus II presentasi KKM siklus I 50% meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan meningkat menjadi 83,75 (tinggi) pada siklus II presentasi KKM siklus I 50% meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role palying untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V semester ganjil SDN 4 bungkulan, kecamatan sawan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol ( 45,59 ) dan kelas eksperimen (83,52), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi disbanding nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan kelas konvensional. Kemudian hasil uji t diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  , sehingga (7,086 > 1,987) dapat disimpulkan bahwa “Ada perbedaan penggunaan media pembelajaran metode *role playing* dengan kelas konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 57 Medan”. Dilihat rata-ratanya diatas baik kelas eksperimen dengan kelas kontrol lebih tinggi rata-ratanya menggunakan metode *role playing*. Maka ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Karena  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ , ada perbedaan penggunaan metode *role playing* dengan kelas konvensional. Maka, dapat disimpulkan ada pengaruh.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

##### 1. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran menggunakan metode *role playing* ini dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas karena dengan menggunakan metode ini, dapat meningkatkan rasa ingin tau yang besar terhadap siswa.

## 2. Bagi Guru

Model pembelajaran ini, dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para guru. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan. Pemilihan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi saja namun diharapkan dapat untuk dikembangkan kembali.

## Daftar Pustaka

- Arif Firdausi dan Barnawi, *Profil Guru Smk Profesional* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2012)
- Asep Jihad & Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2012)
- Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Jakarta:Rajawali Pers, 2013)
- Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2014, Cet.Ke-2)
- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Djaali dan pudji Mujiono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta:Grasinndo ,2012)
- Gunawan, Spd.I dan M.Husain Kamaruddin, S.TTh.I *Pendidikan Aqidah Ahklak SMP Muhammadiyah*, Jln, Pendidikan No.88 Sonoseu Yogyakarta 55182
- Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Insan Madani, Yogyakarta, 2012
- Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandung: Aura, 2016)
- Hermansyah, “Peran Kepala Desa dalam Pelaksanaan Pembangunan Kecamatan Tana Lia Kabupaten Tana Tidung”, *eJournalPemerintahan Intergratif*, 2(2015)
- Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Insan Madani, (Yogyakarta, 2012)
- Imam wahyudi, *Mengejar Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012)
- Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: TERAS,2012)
- Ismawatti Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*”. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No.1, (2016 )



- Ismawati Aliidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, Vol. 1, no. 1 (2016)
- Jamil Suprihatiningrum, Strategi Pemelajaran Teori dan Aplikasi, ( Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013)
- Jauharoh Alfin, Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI, (Jakarta: Kencana, 2013)
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Khoirul Huda, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*, ( Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK, 2015), VOL. 16 NO.3
- Kompri, *Guru Profesional Perspektif, Implementasi Guru dan siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offse, 2016)
- Muhammad Asri Amin, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013)
- Mavianti. “Perbedaan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan.” *INTIQAD : Jurnal Agama Islam* 11, No.1 ((2019)<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad>.
- Mahmud, Dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, (Jakarta:@kademika.2013)
- Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013)
- Muhammad Rohman, *Strategi Dan Desain Pengembangan System Pembelajaran*, Prestasi Pustakarya, Jakarta, 2013
- Muhaimin, Suti’ah dan Nur Ali, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Moh, Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan: penelitian memberikan*

*deskripsi, eksplansi, prediksi, inovasi dan jugadasar-dasar teoritis bagi pengembangan pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)

- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran Brbasis PAIKEM*, (Banjarmasin, Pustaka Banua, 2013)
- Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012)
- Rohmawati, M, *Pengetahuan Education Gmae untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*, ( Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 1.1, 2012).
- Robie Farenza, “Pendidikan Agama Islam Dalam keluarga Doseb Tetap Al-Islam Kemuhammadiyaan Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, *Intiqod Jurnal Agama Islam dan Pendidikan Islam*, No. 1 Volume 12 2020)
- Rusmaini, *Ilmu pendidikan*, (Palembang: Grafika Telindo Press. 2014)
- Syafrudin Nurdin and Adriantoni, *Kurikulum dan pembelajaran* ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016).
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta Cipta, 2012)
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta,2012)
- William Chang, *Metodologi Penulisan Ilmiah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013)
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Zailani Pohan Selamat, *Ilmu Pendidikan Islam*, ed. Saprinal (Medan: UMSU Press, 2018)
- Zuhairi, et.al., *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali pers, 2016)

LAMPIRAN

No Siswa	ITEM SOAL																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	3	3	3	2	3	4	3	2	1	3	2	2	1	2	3	3	2	1	1	48
2	3	4	3	3	1	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2	3	2	4	2	2	47
3	3	3	4	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	1	47
4	3	2	3	2	0	2	4	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3	2	4	46
5	3	2	1	2	4	4	3	2	1	2	3	4	2	1	2	3	4	2	1	2	48
6	2	3	2	1	1	2	3	4	3	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3	3	47
7	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	1	2	4	4	0	1	4	1	2	2	47
8	3	2	3	4	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	3	3	2	3	2	4	46
9	3	4	3	3	1	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2	3	2	4	2	2	47
10	3	2	3	2	0	2	4	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3	2	4	46
11	4	4	1	1	3	4	3	1	2	1	4	0	0	0	0	1	3	0	0	2	34
12	3	3	2	2	2	3	2	1	3	1	1	4	0	1	0	0	3	2	3	1	37
13	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	2	4	4	0	1	4	1	2	2	47
14	2	1	4	3	1	1	4	3	3	3	2	4	1	2	4	0	4	3	1	2	48
15	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	2	4	4	0	1	4	1	2	2	47
16	2	1	3	2	3	1	2	2	3	3	3	4	2	4	1	2	4	2	4	2	50
17	3	2	0	1	3	4	1	1	4	3	3	4	3	4	0	4	3	1	3	3	50
18	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	1	2	48
19	1	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	53
20	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	1	2	48
21	3	4	3	4	1	2	2	3	4	2	4	3	2	3	2	1	4	3	3	4	60

22	4	3	3	2	3	1	3	2	2	4	2	3	3	1	4	3	3	3	2	4	55
23	4	4	2	1	3	4	3	3	2	4	4	2	2	1	3	2	2	2	3	4	55
24	3	3	4	4	4	3	1	0	4	3	3	3	3	2	2	1	4	4	3	3	57
25	2	2	4	2	3	4	3	3	3	1	2	2	2	4	4	2	3	4	3	4	57
26	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	0	3	3	2	2	2	53
27	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	2	1	3	4	3	2	2	3	59
28	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	60
29	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	1	1	0	1	1	4	51
30	3	1	2	1	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	4	1	57
31	4	2	3	2	4	3	1	1	1	1	4	1	1	4	3	1	2	1	2	2	43
32	1	3	4	3	1	4	2	2	2	2	1	2	2	1	4	2	3	2	3	3	47
33	2	4	1	4	2	1	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	59
34	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	57

## TABULASI DATA

### SKOR NILAI

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Berperilaku	1,2,3,4	4 : Sangat Baik
2.	Keaktifan		3 : Baik
3.	Interaksi dengan lingkungan		2 : Cukup Baik
4.	Lafal		1 : Kurang Baik

## SOAL TEST

Peserta didik SMP Muhammadiyah 57 Medan

Isilah soal-soal pertanyaan dibawah ini.

1. Sebutkan perilaku jujur!
2. Jelaskan kandungan surah Al-Maidah / 5 ayat 8 !
3. Apakah seseorang harus bersifat jujur didalam kehidupannya!
4. Usaha apa yang kalian lakukan agar bias selalunadil dalam berbuat?
5. Coba kamu sebutkan perilaku adil yang pernah dilakukan dirumah ataupun dilingkungan seakolah!
6. Jelaskan pengertian adil!
7. Sebutkan contoh perilaku yang menunjukkan perilaku jujur dilingkungan kalian!
8. Apa hikmah dari perilaku jujur?
9. Tuliskan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan kejujuran!
10. Bagaimana cara kamu dalam menerapkan perilaku jujur dalam kelas!

## SOAL TEST

Peserta didik SMP Muhammadiyah 57 Medan

Isilah soal-soal pertanyaan dibawah ini.

1. Jelaskan pengertian jujur!
2. Sebutkan ciri-ciri perilaku jujur!
3. Jelaskan maksud jujur dalam niat dan kehendak!
4. Jelaskan cara menerapkan perilaku adil di rumah!
5. Jelaskan kandungan surah Al-Maidah / 5 ayat 8 !
6. Apakah seseorang harus bersifat jujur didalam kehidupannya?
7. Apa yang yang terjadi bila kita tidak jujur berlaku jujur dan adil pada sesama?
8. Secara bahasa jujur merupakan terjemah dari kata shiddiq yang artinya?
9. Usaha apa yang kalian lakukan agar bias selalunadil dalam berbuat?
10. Coba kamu sebutkan perilaku adil yang pernah dilakukan dirumah ataupun dilingkungan seakolah!
11. Sebutkan dalil naqli perilaku adil di dalam Al-Qur'an!
12. Orang yang mempunyai sifat jujur, maka perbuatannya selalu?
13. Sebutkan contoh perilaku yang menunjukkan perilaku jujur dilingkungan kalian!
14. Sikap seperti apa yang kalian lakukan jika menemukan teman kalian yang tidak jujur dalam melaksanakan ujian?
15. Sebutkan bentuk-bentuk kebohongan!
16. Apa hikmah dari perilaku jujur?
17. Apa saja manfaat kejujuran dalam kehidupan sehari-sehari?
18. Tuliskan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan kejujuran!
19. Bagaimana cara kamu dalam menerapkan perilaku jujur dalam kelas!
20. Orang yang memiliki sikap jujur ketika berjanji, maka ia akan ?

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Connections Windows Help

Output Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations

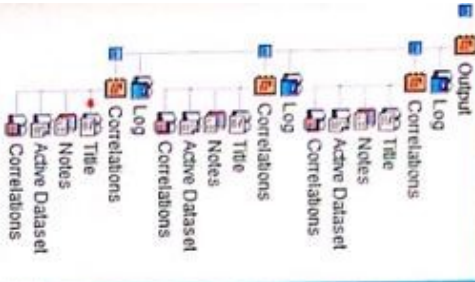
### Correlations

VAR00001	Pearson Correlation	1	.141	-.204	-.296	.242	.197	.122	-.189	-.227	-.011
	Sig (2-tailed)		.425	.248	.089	.189	.265	.493	.285	.197	.921
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00002	Pearson Correlation	.141	1	-.165	.202	-.102	.137	-.051	.040	-.137	-.191
	Sig (2-tailed)	.425		.351	.253	.567	.438	.775	.822	.441	.271
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00003	Pearson Correlation	-.204	-.165	1	.366	-.167	-.191	-.026	-.058	-.063	-.061
	Sig (2-tailed)	.248	.351		.033	.346	.279	.882	.743	.722	.651
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00004	Pearson Correlation	-.296	.202	.366	1	-.213	-.276	-.190	.109	.268	.011
	Sig (2-tailed)	.089	.253	.033		.227	.114	.282	.539	.125	.931
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00005	Pearson Correlation	.242	-.102	-.167	-.213	1	.413	-.125	-.146	-.070	.101
	Sig (2-tailed)	.189	.567	.346	.227		.015	.482	.410	.696	.551
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00006	Pearson Correlation	.197	.137	-.191	-.276	.413	1	-.038	-.163	-.174	-.041
	Sig (2-tailed)	.265	.438	.279	.114	.015		.832	.357	.326	.821
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00007	Pearson Correlation	.122	-.051	-.026	-.190	-.125	-.038	1	.582	-.118	.091
	Sig (2-tailed)	.493	.775	.882	.282	.482	.832		.000	.507	.591
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00008	Pearson Correlation	-.189	.040	-.058	.109	-.146	-.163	-.118	1	.045	.131
	Sig (2-tailed)	.285	.822	.743	.539	.410	.357	.582		.802	.441
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

IBM CDQC SHISHINE DIVISION 11/16/2004

Type here to search





	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	VAR00015	VAR00016	VAR00017	VAR00018	VAR00019	VAR00020
0007													
122	-.189	-.227	-.018	.553**	-.133	-.139	-.368*	-.198	.008	-.371*	-.270	-.267	-.032
493	.285	.197	.920	.001	.455	.432	.032	.262	.965	.031	.123	.127	.857
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
051	.040	-.137	-.194	-.028	-.410*	-.085	-.236	.103	.042	-.124	.045	-.192	.167
775	.822	.441	.271	.875	.016	.632	.179	.560	.813	.484	.802	.276	.344
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
026	-.058	-.063	-.069	-.222	-.313	-.114	.037	.395*	-.247	-.115	.274	-.013	.075
882	.743	.722	.698	.207	.071	.520	.836	.021	.159	.518	.116	.942	.675
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
190	.109	.268	.014	-.172	-.005	.191	-.017	.366*	.283	.015	.330	-.027	.264
282	.539	.125	.935	.331	.975	.279	.926	.032	.105	.933	.057	.878	.131
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
125	-.146	-.070	.104	.219	-.054	.029	.089	-.026	.059	-.053	-.284	.028	-.019
482	.410	.696	.557	.213	.760	.871	.615	.883	.738	.766	.103	.874	.913
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
038	-.153	-.174	-.040	.353*	-.223	-.203	-.246	-.125	.047	-.281	-.322	-.064	-.081
832	.357	.326	.824	.041	.206	.249	.161	.483	.791	.107	.064	.719	.648
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
1	.582**	-.118	.095	-.025	.118	.219	-.275	-.058	-.124	-.056	.173	-.236	-.089
000	.000	.507	.591	.806	.505	.213	.115	.744	.484	.754	.327	.179	.616
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
582**	1	.045	.137	.015	.216	.291	.006	.090	.198	.093	.367*	.177	.109
000	.000	.802	.440	.935	.220	.095	.973	.612	.262	.602	.033*	.315	.539
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34



- Output
  - Log
  - Correlations
    - Title
    - Notes
    - Active Dataset
    - Correlations
  - Log
  - Correlations
    - Title
    - Notes
    - Active Dataset
    - Correlations
  - Log
  - Correlations
    - Title
    - Notes
    - Active Dataset
    - Correlations

VAR00009	Pearson Correlation	.227	.137	.063	.268	-.070	-.174	-.118	.045	1	.345*
	Sig (2-tailed)	.197	.441	.722	.125	.696	.326	.507	.802		.046
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00010	Pearson Correlation	-.018	-.194	-.069	.014	.104	-.040	.095	.137	.345*	1
	Sig (2-tailed)	.920	.271	.698	.935	.557	.824	.591	.440	.046	.34
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00011	Pearson Correlation	.553**	-.028	-.222	-.172	.219	.353*	-.025	.015	-.028	.124
	Sig (2-tailed)	.001	.875	.207	.331	.213	.041	.886	.935	.877	.484
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00012	Pearson Correlation	-.133	-.410*	-.313	-.005	-.054	-.223	.118	.216	.387*	.323
	Sig (2-tailed)	.455	.016	.071	.975	.760	.206	.505	.220	.024	.062
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00013	Pearson Correlation	-.139	-.085	-.114	.191	.029	-.203	.219	.291	.477*	.489**
	Sig (2-tailed)	.432	.632	.520	.279	.871	.249	.213	.095	.004	.003
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00014	Pearson Correlation	-.368*	-.236	.037	-.017	.089	-.246	-.275	.006	.244	.013
	Sig (2-tailed)	.032	.179	.936	.926	.615	.161	.115	.973	.164	.943
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00015	Pearson Correlation	-.198	.103	.395*	.368*	-.026	-.125	-.058	.090	-.250	.096
	Sig (2-tailed)	.262	.560	.021	.032	.883	.483	.744	.612	.154	.590
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00016	Pearson Correlation	.008	.042	-.247	.283	.059	.047	-.124	.198	.056	.126
	Sig (2-tailed)	.965	.813	.159	.105	.738	.791	.484	.262	.753	.477
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00017	Pearson Correlation	-.371*	-.124	-.115	.015	-.053	-.281	-.056	.093	.130	-.212
	Sig (2-tailed)	.031	.484	.518	.933	.768	.107	.754	.802	.464	.229

Output Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations

118	.045	1	.345	-.028	.387	.477	.244	-.250	.056	.130	.188	.288	.086
507	.802		.046	.877	.024	.004	.164	.154	.753	.464	.288	.087	.629
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
085	.137	.345	1	.124	.323	.489	.013	.096	.126	-.212	.000	.270	.246
591	.440	.046		.484	.062	.003	.943	.590	.477	.229	1.000	.211	.160
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
025	.015	-.028	.124	1	-.055	-.132	-.165	-.163	.138	-.067	-.179	-.013	.029
886	.935	.877	.484		.758	.456	.350	.358	.437	.708	.312	.944	.888
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
118	.216	.387	.323	-.055	1	.278	.032	-.178	.057	.334	.311	.378	-.005
505	.220	.024	.062	.758		.112	.858	.313	.747	.053	.074	.027	.975
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
219	.291	.477	.489	-.132	.278	1	.235	-.014	.382	.078	.267	.264	.13
213	.095	.004	.003	.456	.112		.180	.939	.026	.662	.142	.131	.451
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
275	.006	.244	.013	-.165	.032	.235	1	.111	.033	.015	.062	.402	.03
115	.973	.164	.943	.350	.858	.180		.534	.853	.934	.728	.018	.83
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
058	.090	-.250	.096	-.163	-.178	-.014	.111	1	.224	-.105	.278	.118	.30
.744	.612	.154	.590	.358	.313	.939	.534		.204	.554	.111	.508	.08
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
-.124	.198	.056	.126	.138	.057	.382	.033	.224	1	-.018	.068	.141	.09
.484	.262	.753	.477	.437	.747	.026	.853	.204		.919	.702	.425	.59
34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
-.056	.093	.130	-.212	-.067	.334	.078	.015	-.105	-.018	1	.284	.163	-.24
.754	.602	.464	.229	.708	.053	.662	.934	.554	.919		.103	.356	.16



Output Log Correlations Note Active Dataset Correlations Log Correlations Note Active Dataset Correlations Log Correlations Note Active Dataset Correlations Log Correlations Note Active Dataset Correlations

VAR00016	Pearson Correlation	008	042	-247	203	059	047	-124	198	056	126
Sig. (2-tailed)	965	813	159	105	738	791	484	282	753	477	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00017	Pearson Correlation	-.371*	-.124	-.115	015	-.053	-.281	-.056	093	130	-.212
Sig. (2-tailed)	031	484	518	933	768	107	754	602	464	229	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00018	Pearson Correlation	-.270	045	274	330	-.284	-.322	173	367	188	000
Sig. (2-tailed)	123	802	116	057	103	064	327	033	288	1000	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00019	Pearson Correlation	-.267	-.192	-.013	-.027	028	-.064	-.236	177	298	220
Sig. (2-tailed)	127	276	942	878	874	719	179	315	087	211	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00020	Pearson Correlation	-.032	167	075	264	-.019	-.081	-.089	109	086	246
Sig. (2-tailed)	857	344	675	131	913	648	616	539	629	160	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
VAR00021	Pearson Correlation	-.116	031	088	411*	151	-.052	117	494**	401*	467**
Sig. (2-tailed)	515	860	703	016	392	769	510	003	019	005	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

NEW FILE.  
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.  
CORRELATIONS  
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009  
VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020  
VAR00021

- Output
- Log
- Correlations
- Title
- Notes
- Active Dataset
- Correlations
- Log
- Correlations
- Title
- Notes
- Active Dataset
- Correlations
- Log
- Correlations
- Title
- Notes
- Active Dataset
- Correlations

124	158	056	126	138	057	382	033	224	1	-018	068	141	098
484	262	753	477	437	747	026	853	204		919	702	425	590
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
-046	093	130	-212	-067	334	078	015	-105	-018	1	284	163	-241
754	602	464	229	708	053	662	934	554	919		103	356	169
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
173	367	188	000	-179	311	257	062	278	068	284	1	403	238
327	033	288	1000	312	074	142	728	111	702	103		018	176
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
-236	177	298	220	-013	378	264	402	118	141	163	403	1	172
179	315	087	211	944	027	131	018	508	425	356	018		331
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
-089	109	086	246	025	-005	134	037	301	096	-241	238	172	1
616	539	629	160	888	975	451	835	084	590	169	176	331	
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
117	494	401	467	189	325	608	216	402	446	082	548	512	446
510	003	019	005	285	061	000	221	019	008	645	001	002	008
34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

000009  
000019 VAR000020

No	Jenis Kelamin	Nama
1	L	Abdul Rahman Habib
2	L	Aldi Lutfi Ramadhani
3	L	Afif Thoriq Ahyar Hasibuan
4	P	Alvirah Roylianty
5	L	Aditya Perdana
6	P	Annisa Zahira Rahmi
7	P	Aira Syafa Azzahra
8	P	Asha Adelya
9	P	Asyifa Ramadhani
10	L	Afgan Jabbar Pamungkas
11	P	Ayra Shifa Almira
12	P	Aurel Chelsea Adrina Chaniago
13	P	Ayu Ramadhani
14	P	Aqilah Hairinnisa
15	P	Bintang Luthfia Humairah
16	L	Bimantara
17	L	Fachri Nabil Putra
18	L	Fadhil Hamidi
19	L	Fahry Aditya
20	L	Farid Alwan Dzulfahmi
21	P	Intasa Afida Qisti
22	L	Hanif Al Farizi
23	P	Husna Khairah
24	P	Ilmira Annisa Zahwa
25	P	Inayah Fadiyah

26	L	Irvan Siregar
27	P	Kaori Nabila
28	P	Khayla Sakinah
29	L	Lutfi Daffa Rezki
30	L	M. Aditya Pratama
31	P	Meisya Nazhifa
32	L	Muhammad Anugrah
33	L	Muhammad Fauzi Ilyas
34	L	M. Fikri Anugrah Siregar
35	L	M. Ibrahim
36	L	Muhammad Ibrahim Faffi
37	L	Muhammad Rifky
38	L	M. Radit Agung Pratama
39	L	M. Raihan Pratama
40	L	Nabil Shiddiq
41	P	Nadira Arrahma
42	P	Nabila Nova Lisa
43	P	Nadira Khanza Ilmira Tanjung
44	P	Nadhira Salsabila
45	P	Najlaa Rafhannah Mazaya
46	P	Nasywa Alya Putri
47	P	Nasywa Zain
48	P	Nur Syifa Syahita Zahra
49	P	Nawa Rizky Arrayan
50	L	Nazriel Alzakhir
51	P	Otana Tri Paramita
52	P	Putri Agista Octafiyani

53	L	Queensyah Apriandini
54	L	Rafa Al-Khalifi
55	P	Raisah Helfi Nurfauziah
56	L	Rayyan Ferdiansyah
57	P	Restuning Nurina
58	P	Syafira Dwi Adjani
59	P	Syafira Dwi Aprilia
60	P	Syakhira Aurellia
61	P	Syifa Alya Fakhira
62	P	Syifaa Yusmila
63	P	Tazkia Athika
64	P	Varisha Putri Ramadhani
65	L	Viereno
66	P	Wirdatunnisa
67	L	Yusuf Al-Zikril Hakim
68	L	Zefa Ibrahimovic



**DISTRIBUSI NILAI  $r_{\text{tabel}}$  SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	<b>0.361</b>	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003  
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul

25 Rabiul awal 1443 H  
 1 November 2021 M

Kepada : Yth Dekan FAI UMSU

Di -  
 Tempat  
 Dengan Hormat



Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rika Afrillia  
 Npm : 1801020015  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Kredit Kumalatif : 3,66

Megajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Implementasi Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan		Mano Kaseluni, M.A	
2	Sistem Pembelajaran Aqidah Dengan Model Cycle Learning di SMP Muhammadiyah 57 Medan			
3	Strategi Pembelajaran Aqidah dengan Model Cycle Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan			

NB: sudah cetak dan scan skripsi

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
 Hormat Saya  
  
 (Rika Afrillia)

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
- Duplikat untuk Biro FAI UMSU
  - Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
  - Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map

\*\* Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di tolak





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila mengesab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fai.umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 27/II.3/UMSU-01/F/2022  
Lamp : -  
Hal : Izin Riset

27 Syawal 1443 H  
28 Mei 2022 M

Kepada Yth :  
**Ka. SMP Muhammadiyah 57 Medan**  
di-

Tempat.

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Rika Afrillia  
NPM : 1801020015  
Semester : VIII  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

A.n Dekan,

Nakil Dekan III



CC. File





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KP. DADAP MEDAN  
**SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

JL. Mustafa No. 1 Medan - 20238; No. HP/WA : 0812-7389-6481  
SUMATERA UTARA



SURAT KETERANGAN  
Nomor : 819/KET/ IV.4/F/2022

Kepala Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 57 Medan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RIKA AFRILLIA  
NIM : 1801020015  
Progam Studi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah melakukan Riset/ pengumpulan data di SMP Muhammadiyah 57 Medan untuk keperluan penyusunan Skripsi dengan judul :**“Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan”** Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Fakultas Agama Islam Nomor: 27/II.3/UMSU-01/F/2022, Tanggal 28 Mei 2022.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 28 Juni 2022  
Kepala Sekolah  
  
Zainal Arifin, S.PdI



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data Pribadi

Nama : Rika Afrillia  
NPM : 1801020015  
Tempat Tanggal/Lahir : Sidodadi R, 20 April 2000  
Agama : Islam  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Dusun Juli, Desa Sidodadi Ramunia, No.080  
Beringin  
No Hp : 0852-7077-8186  
E-Mail : [Richaafrilla71@gmail.com](mailto:Richaafrilla71@gmail.com)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak ke : Satu (1) dari tiga (3) bersaudara

### Data Orang tua

Nama Ayah : Rahma Sekar Gunawan  
Nama Ibu : Suryani

### Pendidikan

Tahun 2005-2006 : TK Ardiansyah  
Tahun 2007-2012 : MIS Al-Washliyah  
Tahun 2013-2015 : MTS Al-Islamiyah  
Tahun 2016-2018 : SMK Negeri 1 BERINGIN  
Tahun 2018-2022 : Mahasiswa S1 Pendidikan Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara