

**EFEKTIVITAS MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR  
AQIDAH AKHLAK DI SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**SUSILAWATI**  
**NPM :1401020013**

**Program Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
ISLAM

**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 : SUSILAWATI**

**NPM : 1401020013**

**PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam**

**HARI, TANGGAL : Kamis, 29 Maret 2018**

**WAKTU : 08.00 s.d selesai**

**PENGUJI I**

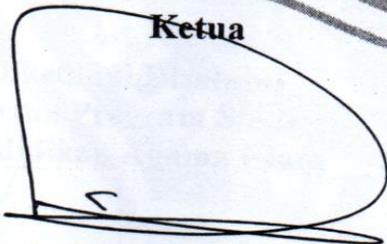
**TIM PENGUJI**  
: Munawir Paaribu, S.PdI, MA

**PENGUJI II**

: Dra. Nurzannah, M.Ag

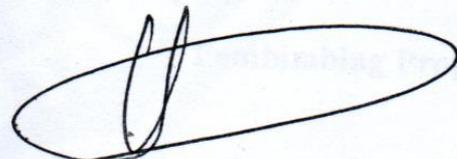
**PANITIA PENGUJI**

**Ketua**



**Dr. Muhammad Qorib, MA**

**Sekretaris**



**Zailani, S.PdI, MA**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

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

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

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

menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggainya



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

- Nama Perguruan Tinggi** : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Fakultas** : Agama Islam
- Program Studi** : Pendidikan Agama Islam
- Strata** : Strata Satu (S-1)
- Ketua Program Studi** : Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I
- Dosen Pembimbing** : Dr. Zulkarnain Lubis, MA
- Nama Mahasiswa** : Susilawati
- NPM** : 1401020013
- Program Studi** : Pendidikan Agama Islam
- Judul Proposal** : Efektivitas Model Role Playing terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
21/1-2018	Bab I, II, III		Revisi
27/01-2018	ACC Seminar		

Medan, 27-01-2018

Diketahui/Disetujui  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

Pembimbing Proposal

Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I

Dr. Zulkarnain Lubis, MA



Unggul, Berprestasi & Berkeadilan

# MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM

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

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

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

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : Strata Satu (S-1)

Ketua Program Studi : Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I  
 Dosen Pembimbing : Drs. Zulkarnein Lubis, MA

Nama Mahasiswa : Susilawati  
 NPM : 1401020013  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Efektivitas Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
16-03-2018	- Membuat halaman Lembaran - hasil Penelitian - halaman tabel		
	- Abstrak bahan Indonesia dan bahan Inggris - Daftar Angkat		
20/03 /03	ACC Sidang Menegrah		

Medan, 20-03-2018

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I

Dosen Pembimbing

Drs. Zulkarnein Lubis, MA

FAKULTAS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
PUSAT PERPUSTAKAAN

**LEMBAR PENGESAHAN**

Alamat : Jalan Kapten Mulyo No.3 Telp. 824427 Fax. 113 Medan 2018

**EFEKTIVITAS MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR  
AKIDAH AKHLAK DI SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi  
Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**SUSILAWATI**  
**NPM. 1401020013**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing**

  
**Drs. ZULKARNEIN LUBIS, MA**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
UPT PERPUSTAKAAN

Alamat : Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. 6624567 –Ext. 113 Medan 20238

Untuk menjawab surat ini, agar disebutkan  
nama dan tugasnya.

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : /KET/II.3-AU/UMSU-P/M/2018

2328

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Pelaksana Tugas (Plt.) Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : **Susilawati**  
N P M : 1401020013  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 26 Jum. Akhir 1439 H.  
14 Maret 2018 M

Plt. Kepala UPT Perpustakaan

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

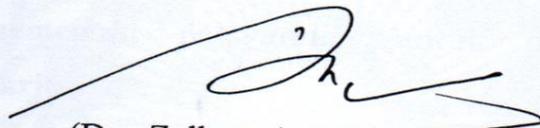
MAJELIS PENYIARAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
Jl. Kapten Muhsin Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

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

Nama Mahasiswa : Susilawati  
NPM : 1401020013  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Efektivitas Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan

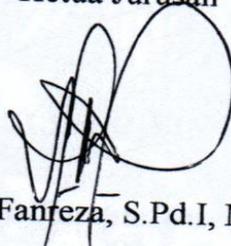
Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi



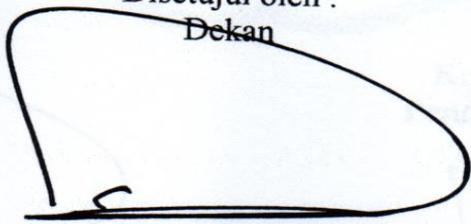
(Drs. Zulkarnein Lubis, MA)

Disetujui oleh :  
Ketua Jurusan



(Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I)

Disetujui oleh :  
Dekan



(Dr. Muhammad Qorib, MA)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENGESAHAN SKRIPSI

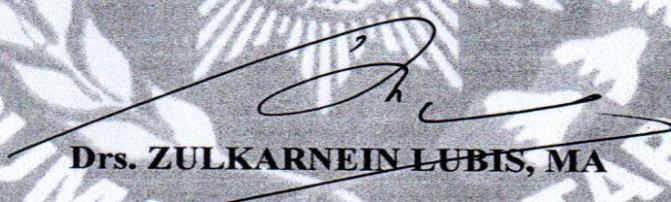
Skripsi ini disusun oleh :

Nama : SUSILAWATI  
N.P.M : 1401020013  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MODEL ROLE PLAYING TERHADAP  
HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI SMP  
MUHAMMADIYAH 57 MEDAN

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

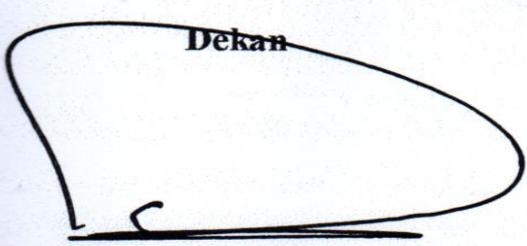
Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

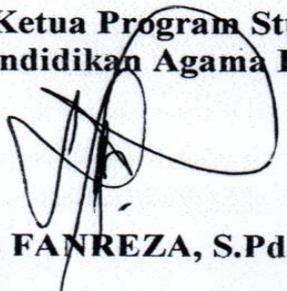
  
Drs. ZULKARNEIN LUBIS, MA

Diketahui/Disetujui  
Oleh:

Dekan

  
Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

  
ROBIE FANREZA, S.Pd.I, M.Pd.I

## PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Susilawati

Jenjang Pendidikan : S 1

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Npm : 1401020013

Judul Skripsi : Efektivitas Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Di SMP Muhammadiyah 57 Medan Timur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan merupakan hasil karya saya sendiri. Kecuali kutipan-kutipan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila terdapat kekeliruan dan kesalahan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2018

Yang Membuat Pernyataan



Susilawati

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	Pedoman Observasi
<b>Lampiran 2</b>	Angket Penelitian Untuk Siswa
<b>Lampiran 3</b>	Hasil Jawaban Angket Tentang Efektivitas Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran <i>Aqidah Akhlak</i>
<b>Lampiran 4</b>	Surat Izin Riset
<b>Lampiran 5</b>	Balasan Surat Izin Riset
<b>Lampiran 6</b>	Berita Acara Bimbingan Skripsi
<b>Lampiran 7</b>	Pengesahan Proposal
<b>Lampiran 8</b>	Berita Acara Seminar Proposal
<b>Lampiran 9</b>	Berita Acara Bimbingan Proposal
<b>Lampiran 10</b>	Biodata Penulis

## ABSTRAK

**SUSILAWATI 1401020013, Efektivitas *Model Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan”, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses Efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan, mengetahui proses penerapan strategi Model Role Playing dan mengetahui pengaruh Efektivitas belajar Akidah Akhlak SMP Muhammadiyah 57 Medan. Jenis penelitian ini adalah sebagai objek penelitian quasi eksperimen. Penilaian ini menggunakan satu kelas eksperimen sebagai objek penelitian. Populasinya seluruh siswa kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan yang berjumlah 59 orang dan sampel penelitiannya yaitu kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan yang berjumlah 27 orang. adapun alat yang pengumpulan data yang digunnakan dalam penelitian ini berupa angket, sedangkan teknik analisis data yang digunakan ialah uji hipotesis dengan rumus korelasi product moment. Dari hasil korelasi product momen dengan  $r_{hitung} = 0,061$  yang dibandingkan dengan  $t_{table} = 0,396$  pada taraf sining fikat 5% dan taraf signifikan 1% 0,050 dan sebanyak 27 orang siswa, maka dapat disimpulkan bahwa ada hasil efektifitas model role playing terhadap hasil belajar di SMP Muhammadiyah 57.*

***Kata Kunci : Efektivitas, Model, Role Playing***

**ABSTRACT**

**SUSILAWATI, 1401020013, “Effectiveness of Role Playing Model on Learning Outcomes of Aqidah Akhlak in Muhammadiyah 57 Middle School Medan”. Muhammadiyah University of North Sumatera.**

*The purpose of this research is to know the student's learning motivation on the subject of Akidah Akhlak VII SMP Muhammadiyah 57 Medan class, to know the process of applying Role Playing model and to know the influence of Role Playing model on student learning results on the subject Akidah Akhlak VII SMP Muhammadiyah 57 Medan. The type of this research is quasi experimental research. This study uses an experimental class as the object of research. The population of all students of class VII SMP Muhammadiyah 57 Medan, amounting to 59 peoples and the sample of research is the students of class VII SMP Muhammadiyah 57 Medan, amounting to 27 peoples. The data collection tool used in this study in the form of a questionnaires, while the data analysis technique used is a hypothesis test by product moment correlation formula. From hypothesis testing it turns  $t_{count} > t_{table}$  is  $0,061 \geq 0,396$  that meant  $H_a$  accepted  $H_0$  rejected so that it can be concluded that there is effectivity of Role Playing model to student learning motivation on the subject Akidah Akhlak class VII SMP Muhammadiyah 57 Medan.*

**Keywords: Effectivity, Model, Role Playing**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Sesungguhnya segala pujian hanyalah milik Allah semata. Penulis memujinya, memohon pertolongan dan meminta ampun kepada-Nya. Penulis berlindung kepada Allah dari keburukan diri dan kejelakan amal perbuatan diri. Barang siapa yang Allah beri petunjuk maka tidak ada yang dapat menyesatkannya dan barang siapa yang Allah sesatkan maka tidak ada yang bisa memberinya petunjuk.

Penulis bersaksi bahwa tidak ada *ilah* melainkan Allah semata, tiada sekutu bagi-Nya dan penulis bersaksi bahwa Muhammad adalah hamba dan Rasul-Nya. Shalawat dan salam kepada Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wa sallam*. Amma ba'du :

Dengan memohon kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* dan atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan. Penulis menyadari skripsi ini tidaklah mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya arahan, dukungan dan koreksi dari berbagai pihak.

Penulisan skripsi ini dapat selesai dengan bantuan berbagai belah pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayahanda tersayang dan ibunda tercinta yang sangat penulis kagumi dan hormati yang telah memberikan motivasi, dorongan, serta dukungan baik moril materil selama penulis duduk di perguruan tinggi
2. Abangda Herianto, Abangda Sholihin, Adik Purnama Sari, Adik Faisal dan Adik Arif Habibi yang tersayang serta keluarga yang sudah mendoakan, yang sudah memberi semangat dan dukungan penulis ucapkan banyak-banyak terima kasih untuk menyelesaikan ini.
3. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak DR. Agussani, M.AP selaku Rektor I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Wakil Rektor I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara , Bapak DR.H. Muhammad Arifin Gultom, M Hum.
5. Wakil Rektor II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Bapak Akrim,S.Pd.I, M.Pd.
6. Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Bapak Rudianto, S,Sos, M.Si dan Sekretaris Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Bapak Gunawan, S.Pd.I, M.TH.
7. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak DR.Muhammad Qorib, M.A.
8. Bapak Zailani, S.Pd.I, M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA, Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Robie Fanreza, S.Pd.I M.Pd.I dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Hasrian Rudi Setiawan,S.Pd.I,M,Pd.I.
11. Bapak Zulkarnain Lubis, M.A elaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran dan arahan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Staf Akademis dan seluruh Civitas Academika Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
13. Dan kepada temen-teman jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Stambuk 2014.

Akhirnya doa yang dapat penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, kiranya membalas segala kebaikan yang telah penulis terima. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, untuk itu kritik dan saran pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Medan, Januari 2018

**SUSILAWATI**  
**NPM.140102001**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Batasan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Kegunaan Penelitian .....	5
<b>BAB II : LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Hasil Belajar .....	6
1. Pengertian Hasil Belajar .....	7
2. Macam-macam Hasil Belajar .....	9
3. Penilaian Hasil Belajar .....	10
4. Ciri-ciri Hasil Belajar .....	10
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	10
6. Faktor-faktor yang Menghambat Hasil Belajar .....	14
B. Mata Pembelajaran Aqidah Akhlaq .....	15
1. Pengertian Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq .....	15
2. Dasar Aqidah Akhlaq .....	16
3. Tujuan Aqidah Akhlaq .....	16
4. Materi Akidah Akhlaq Kelas VII .....	17
C. Model <i>Role Playing</i> .....	18
1. Pengertian Model <i>Role Playing</i> .....	18
2. Jenis-jenis Model <i>Role Playing</i> .....	21
3. Langkah-langkah <i>Role Playing</i> .....	21
4. Keunggulan <i>Role Playing</i> .....	22
5. Kelemahan Model <i>Role Playing</i> .....	22
D. Kajian Relevan .....	23
E. Kerangka Berpikir .....	24
F. Hipotesis Penelitian .....	25
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode dan Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi dan Tempat Penelitian .....	27
C. Populasi dan sampel	
1 .Populasi .....	27

2. Sampel .....	27
D. Variabel Penelitian .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	28
F. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil SMP Muhammadiyah 57 Medan.....	32
1. Identitas Sekolah .....	32
2. Moto, Visi, Misi dan Tujuan .....	32
3. Sarana dan Prasarana.....	33
4. Tenaga Pengajar .....	35
5. Proses Pembelajaran.....	36
6. Data Keadaan Siswa.....	36
<b>BAB V : SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	54
B. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL 4.1</b>	Daftar Ruangan di SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	33
<b>TABEL 4.2</b>	Daftar Nama Guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah 57 Medan	34
<b>TABEL 4.3</b>	Guru Mata Pelajaran.....	35
<b>TABEL 4.4</b>	Jumlah Siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan.....	36
<b>TABEL 4.5</b>	Sehabis Sholat subuh apakah mereka mengulang pelajaran atau tidak .....	37
<b>TABEL 4.6</b>	Apakah siswa anda selalu memperhatikan kegiatan atau tugas yang diberikan oleh guru .....	37
<b>TABEL 4.7</b>	Apakah siswa selalu memberiakan pertanyaan kepada anda .....	38
<b>TABEL 4.8</b>	Apakah siswa selalu memperhatikan saat guru menerangkan.....	39
<b>TABEL 4.9</b>	Dalam pembelajaran, apakah orang tua memperhatikan prestasi anak .....	39
<b>TABEL 4.10</b>	Apakah siswa anda mengulang pelajaran saat malam.....	40
<b>TABEL 4.11</b>	Sehabis pulang sekolah, apakah siswa membantu ibu untuk mengerjakan tugas rumah .....	40
<b>TABEL 4.12</b>	Apakah ibu anda selalu mengajarkan berbicara sopan dengan orang yang .....	41
<b>TABEL 4.13</b>	Apabila dimarahi orang tua, apakah anda diam saja .....	41
<b>TABEL 4.14</b>	Saya mengerjakan sholat 5 waktu .....	41
<b>TABEL 4.15</b>	Pada waktu guru mengajar, apakah siswa memperhatikan .....	42
<b>TABEL 4.16</b>	Saya suka berkelahi dengan teman .....	42
<b>TABEL 4.17</b>	Saya tidak perna berkata tidak sopan .....	43
<b>TABEL 4.18</b>	Saya suka berbohong kepada orang tua.....	43
<b>TABEL 4.19</b>	Saya suka keluar malam .....	44
<b>TABEL 4.20</b>	Saya suka bolos sekolah .....	44
<b>TABEL 4.21</b>	Apabilah saya kesekolah, saya pamit dahulu kepada orang tua ...	45
<b>TABEL 4.22</b>	Saat ujian disekolah, saya mencontek jawaban teman saya .....	45
<b>TABEL 4.23</b>	Saya tidak mengikuti aturan sekolah .....	46
<b>TABEL 4.24</b>	Apakah ibu anda meluangkan waktu untuk keluarga anda .....	47

<b>TABEL 4.25</b> Sebelum berangkat kesekolah apakah anda mencium tangan orang tua anda .....	47
<b>TABEL 4.26</b> Sebelum berangkat kerja, apakah orang tua anda menyiapkan makan anda .....	48
<b>TABEL 4.27</b> Apakah ibu anda selalu memberikan nasehat-nasehat baik kepada anda .....	48
<b>TABEL 4.28</b> Hasil jawaban angket tentang <i>role playing</i> di SMP Muhammadiyah 57 medan.....	49
<b>TABEL 4.29</b> Hasil jawab angket tentang akhlak anak di sekolah SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	50
<b>TABEL 4.30</b> Perhitungan untuk memperoleh angka indek korelasi antara variabel X dengan Variabel Y .....	51

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Berpikir .....	26
---	----

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**  
**EFEKTIVITAS MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL**  
**BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI SMP MUHAMMADIYAH**  
**57 MEDAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Melalui proses belajar mengajar diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya.<sup>1</sup>

Menurut Udin S. Winata Putra hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi dan juga motivasi belajar.<sup>2</sup>

Sedangkan menurut Cece Rahmat dalam Abidin bahwa hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penelitian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang diberikan.<sup>3</sup>

Selain dari aktifitas atau proses kegiatan dalam pembelajaran, ternyata keberhasilan dari pengajaran dapat juga dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Dengan berasumsi bahwa dengan proses pengajaran yang maksimal akan menghasilkan hasil belajar yang sama pula, yang artinya proses belajar

---

<sup>1</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*( Jakarta: Rineka Cipta, 2003 ), h.23.

<sup>2</sup>Udin S. Winata putra, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2007), h. 3

<sup>3</sup>Zainal Abidin, *Evaluasi Pengajaran* (Padang: UNP, 2004), h. 1

dan hasil belajar adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan karena ada hubungan kolerasi sebab dan akibat.

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal penyebab utama kesulitan belajar adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi.

Undang- undang republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>4</sup>

Salah satu masalah dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak di perbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari hasil belajar. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, peranan guru sangat diperlukan dalam upaya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya dilakukan dengan pemilihan dan penggunaan strategi yang tepat dengan mempertimbangkan situasi, kondisi, sumber belajar, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang yan dilaksankannya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.<sup>5</sup>,

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran agama islam yang sangat menekankan pendidikan moral serta mengetahui hasil dari

---

<sup>4</sup>Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, ayat 1

<sup>5</sup>Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h.21

kemajuan kekuasaan islam yang di mulai dari periode Nabi Muhammad SAW , Khulafaraysidin hingga perkembangan Islam saat ini. Tetapi pada kenyataannnya Sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi banyak siswa.Oleh sebab itu perlu mendapatkan perhatian khusus agar sejarah kebudayaan Islam bukanlah pelajaran yang membosankan bagi banyak siswa.

Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model dan strategi mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga disini siswa hanya berfungsi sebagai objek atau penerima perlakuan saja. Dan metode yang digunakan guru adalah metode ceramah, dalam pembelajaran SKI metode ceramah memang sering digunakan guru, dalam media guru pun tidak menerapkan didalam kelas jadi itulah mungkin penyebab siswa kurang menyenangkan dalam belajar, dan saat diberi tugas siswa hanya melihat buku tanpa mengerti apa yang ditulisnya tersebut, ini adalah suatu permasalahan yang butuh dipecahkan. Oleh dari itu perlu digunakan sebuah strategi yang menempatkan siswa sebagai subyek ( pelaku ) pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Ditinjau dari segi pembelajaran di kelas, VII SMP Muhammadiyah 57, masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: 1) Antusiasme siswa dalam belajar, hal ini tanpak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan pengetahuan sosial para siswa kurang bersemangat untuk: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas. 2) materi pendidikan agama islam yang terlalu bersifat keagamaan. Dan menurut aspek kogniktif atau hafalan membuat para siswa malas untuk memahami informasasi-informasi baik yang terdapat dalam buku panduan yang disampaikan oleh guru. 3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cara maupun dalam penempatan duduk yang menonton dan membosankan yang dimiliki siswa.

Beberapa kondisi yang dikemukakan di atas, memberikan sebuah indikasi yang telah dikemukakan terhadap suatu masalah yang cukup signifikan terhadap adanya suatu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran pengetahuan pendidikan agama Islam. Proses pembelajaran yang akan dikenalkan dan diujikan pada peserta didik adalah model pembelajaran aktif dan model pembelajaran "*Role Playing*".

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Efektivitas Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlaq di SMP Muhammadiyah 57 Medan*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan materi latar belakang masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.
2. Respon siswa terhadap model *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam masih rendah.
3. Hasil belajar siswa terhadap model mata pelajaran *role playing* masih kurang.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Efektivitas pelajaran pendidikan agama Islam dibatasi dengan *role playing*
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pelajaran aqidah akhlaq.
3. Efektivitas pelajaran pendidikan agama Islam di batasi pada kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan.
4. Efektivitas pelajaran pendidikan agama Islam dibatasi pada SMP Muhammadiyah 57 Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasih masalah di atas maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Berapa besar efektivitas model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah ahklak kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan
2. Bagaimana proses penerapan Model *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlaq kelas VIIB SMP Muhammadiyah Medan?
3. Apakah ada efektifitas yang signifikan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlaq kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui berapa besar efektivitas model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah ahklak kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan !
2. Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan Model *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlaq kelas VIIB SMP Muhammadiyah Medan !
3. Untuk mengetahui apakah ada efektifitas yang signifikan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlaq kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan !

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh dalam dalam upaya meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa dan menjadi bahan tambahan guru-guru di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## 2. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan bidang agama islam, lebih khususnya pada upaya gerakan pendukung meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## 3. Secara Peraktis

### a. Bagi perpuatakaan UMSU

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa dan mahasiswi, terutama dalam mencari referensi tentang penggunaan model *Role Playing*.

### b. Bagi Guru dan Pengajar

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan untuk menemukan model yang tepat dalam pembelajaran akidah akhlak.

### c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan baru, pemahaman mengenai efektifitas pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah “ sesuatu yang telah dicapai dari usaha yang telah dilakukan dan dikerjakan”.<sup>6</sup> Hasil akan dapat dari suatu usaha, hasil tanpa usaha dinamakan dengan hasil takdir bukan hasil ikhtiar.

Sedangkan pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>7</sup>

Jadi hasil belajar adalah suatu bentuk hasil dari pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Dengan belajar berarti senantiasa merupakan kegiatan yang berlangsung didalam suatu proses dan terarah kepada suatu pencapaian suatu tujuan tertentu. Dalam defenisi yang lebih singkat dikemukakan bahwa “Hasil Belajar adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan dan dikerjakan) melalui proses belajar.”<sup>8</sup>

Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup>Tim penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2003 ) h. 787

<sup>7</sup>*Ibid*, h. 2

<sup>8</sup>W.J.S. Porrdamimta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.768

<sup>9</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.22

Dymiati dan Mudjiono, menyatakan bahwa tingkat keberhasilan yang di capai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian di tandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia yang tampak dalam perubahan tingkah laku seperti kebiasaan, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan daya pikir. Hasil belajar juga ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasar pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Hasil belajar yang didapatkan oleh seorang siswa bersifat sementara kadangkala dalam suatu tahapan belajar, siswa yang berhasil secara gemilang dalam belajar, sering pula dijumpai adanya siswa yang gagal. Seperti angka rapot rendah, tidak naik kelas, tidak lulus ujian akhir dan sebagainya. Hasil belajar menurut Nana Sudjana adalah “kemampuan yang dimiliki siswa, setelah ia menerima pengalaman belajarnya.”

Keberhasilan belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Keberhasilan belajar siswa mencakup tiga aspek yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.<sup>11</sup>

Bila seseorang telah melakukan kegiatan belajar maka dalam dirinya akan terjadi perubahan-perubahan yang merupakan pernyataan perbuatan

---

<sup>10</sup> Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang perss,2014), hlm 38

<sup>11</sup> Khodijah Nyayu, *psikologi Belajar* (Palembang:IAIN raden Fattah press), hlm 253

belajar, perubahan ini disebut dengan hasil belajar. Perubahan-perubahan yang terjadi pada proses belajar meliputi perubahan kognitif (pengetahuan); afektif (rasa), dan psikomotorik (tingkah laku).

Hasil belajar sesuai dengan tujuan dan bidang tertentu dapat diukur atau diketahui dengan mengadakan penelitian atau evaluasi yang menunjukkan sudah sejauh mana suatu kemampuan telah tercapai. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan belajar. Variabel yang dapat mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya adalah guru, faktor siswa, sarana alat media yang tersedia, serta faktor lingkungan.<sup>12</sup>

## 2. Indikator Hasil Belajar

Hasil yang akan dicapai melalui proses belajar merupakan tujuan pembelajaran. Dan tujuan dari pembelajaran ialah hasil belajar siswa yang didapat setelah aktivitas belajar. Hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu:<sup>13</sup>

- 1) Ranah kognitif (pengetahuan) yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik yang berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak.

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atas proses pembelajaran. Apabila merujuk

---

<sup>12</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: kencana Pranada Media Group, 2009), h. 15

<sup>13</sup> Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Belajar* (Bandung: Rosda Karya, 2005), hlm 22

pada rumusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri: <sup>14</sup>

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.
- 3) Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi tahap berikutnya.

Untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya hasil belajar yang dicapai siswa ada beberapa cara. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor atau nilai terhadap kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator atau ranah hasil belajar yaitu Hasil yang akan dicapai melalui proses belajar merupakan tujuan pembelajaran. Dan tujuan dari pembelajaran ialah hasil belajar siswa yang didapat setelah aktivitas belajar.

### 3. Macam-macam Hasil Belajar

Bahan adalah seperangkat ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai pada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. <sup>15</sup>

Klasifikasi tentang hasil yang paling populer dan dikembangkan di dunia pendidikan indonesia adaah klasifikasi hasil belajar Benyamin S. Bloom yang lebih dikenal "*Taxonomi Bloom*". Beliau membagi hasil belajar

<sup>14</sup> Faturahman Pupuh, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Adiatma 2010) hlm

<sup>15</sup> Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Belajar....*h. 22

menjadi tiga ranah. Yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut dengan kognitif tingkat rendah dan ke empat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Diantara sub ranah yang dimaksud adalah pengertian, pemahaman, aplikasi, sintetis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan tujuan-tujuan pendidikan yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.<sup>16</sup>

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah masuk dalam kategori ranah psikomotorik ini, yakni:

- a. Gerakan refleks
- b. Keterampilan gerakan dasar
- c. Kemampuan perceptual
- d. Keharmonisan atau ketepatan
- e. Gerakan keterampilan kompleks
- f. Gerakan ekspresi atau interpretative<sup>17</sup>

Dari ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Diantaranya ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

#### **4. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian hasil belajar tingkat kelas adalah penilaian yang dilakukan oleh guru atau pendidik secara langsung. Penilaian hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk: (1) peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahan atas perilaku yang diinginkan: (2) mereka

---

<sup>16</sup>Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Belajar* .....h. 22

<sup>17</sup>Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Belajar*,,,,,. 23

mendapat bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat setahap atau dua tahap sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang diinginkan. Kesenjangan tersebut merupakan perubahan dinamika proses belajar sepanjang hayat dan pendidikan yang berkesinambungan.<sup>18</sup>

Keberhasilan pembelajaran banyak dipengaruhi beberapa faktor. Salah satunya adalah faktor guru dapat melaksanakan pembelajaran. Untuk itu, dalam melaksanakan pembelajaran berpijak pada prinsip-prinsip tertentu.

Dimiyati dan Mudjiono dalam Zainal Arufun menjelaskan tujuan prinsip belajar yaitu : “perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung pengalaman, pengulangan, tantangan dan penguatan, dan perbedaan individual.<sup>19</sup>

E . Mulyasa mengungkapkan evaluasi belajar secara teratur bukan hanya ditunjukkan untuk mengetahui tingkat daya serap dan kemampuan peserta didik, tetapi yang terpenting adalah memanfaatkan hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran. Sistem evaluasi harus memberikan umpan balik kepada guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, fungsi evaluasi menjadi sangat penting dalam rangka meningkatkan mutu peserta didik dan mutu sekolah secara keseluruhan.<sup>20</sup>

Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan hanya ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.<sup>21</sup>

## 5. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu

---

<sup>18</sup>E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 208

<sup>19</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur* (Bandung: PR Remaja Rosdakarya, 2010), h. 249

<sup>20</sup>*Ibid*, h. 102

<sup>21</sup>Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi* (Jakarta: PT Aksara, 2002), h. 36

akan berupa tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar, perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan.
- b. Bahwa perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (normative) atau kriteria keberhasilan (*criteria success*).
- c. Bahwa perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan.<sup>22</sup>

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- a. Faktor intern, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Di dalam membicarakan faktor intern ini akan dibahas tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.<sup>23</sup>

### 1) Faktor Jasmaniah<sup>24</sup>

- a) Faktor kesehatan, Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin
- b) Cacat tubuh, keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini

---

<sup>22</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Brapindo Persada, 2003) h. 116-118

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993) h.21

<sup>24</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi* ( Jakarta : Rhineka Cipta, 2016), h. 54

terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

## 2) Faktor Psikologis<sup>25</sup>

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

### a) Intelegensi

Menurut J.P.Chaplin dalam Slameto, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu, kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara afektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

### b) Perhatian

Perhatian menurut Ghazali dalam Slameto<sup>26</sup> adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda atau hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

### c) Minat

Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

---

<sup>25</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang....* h. 55

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang ....*h. 56

d) Bakat

Bakat menurut Hilgard dalam Slameto<sup>27</sup> adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau terlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang tidak atau kurang berbakat pada bidang itu.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan otaknya sudah siap untuk berfikir dan lain-lain. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan

Kesiapan menurut Jamies Drever dalam Slameto<sup>28</sup> adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan

---

<sup>27</sup>I Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang...*h. 56

<sup>28</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang ....*h. 59

kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

### 3) Faktor Kelelahan<sup>29</sup>

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul kecendrungan membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena substansi pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak atau kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk mengerjakan atau menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor ekstern, yaitu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

#### 1) Lingkungan sosial

a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat dan tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

---

<sup>29</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor Yang....*h. 59

c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

## 2) Lingkungan non sosial

Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas atau dingin, sinar matahari yang tidak terlalu silau atau gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung proses belajar siswa akan terhambat.

### 3. Faktor yang Menghambat Hasil Belajar

Kesulitan belajar tidak hanya dapat menimpa peserta didik yang berkemampuan rendah saja, akan tetapi juga dapat menimpa kepada mereka yang berkemampuan tinggi. Ada dua faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar peserta didik.

#### 1. Faktor Internal

Faktor internal peserta didik yang meliputi gangguan psikofisik peserta didik, yang berkaitan dengan; a) aspek kognitif (ranah cipta), dalam hal ini terkait dengan rendahnya kapasitas intelektual atau intelegensi peserta didik, b) aspek afektif (ranah rasa), dalam hal ini terkait dengan labilnya emosi dan sikap, c) aspek psikomotor (ranah karsa), dalam hal ini terkait dengan terganggunya fungsi panca indera peserta didik. Disamping hal tersebut, karena adanya sindrom psikologis yang berupa ketidakmampuan belajar (*learning disability*), adanya gangguan kecil pada otak (*minimal brain disfunction*).

#### 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal peserta didik yang meliputi; a) lingkungan keluarga, misalnya; ketidak harmonisan hubungan antara ayah dan ibu, rendahnya pendapatan ekonomi keluarga, b) lingkungan perumahan atau masyarakat, misalnya; berada dalam lingkungan kumuh (*slum area*) dan

kelompok bermain yang nakal, c) lingkungan sekolah, misalnya; tataletak sekolah yang kurang nyaman dan strategis (dekat pasar, dekat rel kereta api, dekat terminal dan sebagainya), d) guru yang kurang memiliki kompetensi dibidang mata pelajaran yang diampu, fasilitas belajar yang kurang memadai dan sebagainya.<sup>30</sup>

## **B. Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

### **1. Deskripsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak**

Mata pelajaran Akidah-Akhlak di SMP adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Islam setingkat Madrasah Tsanawiyah. Hal tersebut dilakukan dengan cara mempelajari dan memperdalam akidah-akhlak sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat dan/atau memasuki lapangan kerja.<sup>31</sup>

Pada aspek akidah ditekankan pada pemahaman dan pengamalan prinsip-prinsip akidah Islam, metode peningkatan kualitas akidah, wawasan tentang aliran-aliran dalam akidah Islam sebagai landasan dalam pengamalan iman yang inklusif dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman tentang konsep Tauhid dalam Islam serta perbuatan syirik dan implikasinya dalam kehidupan. Aspek akhlak, di samping berupa pembiasaan dalam menjalankan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. juga mulai diperkenalkan tasawuf dan metode peningkatan kualitas akhlak.<sup>32</sup>

Secara substansial mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Aliyah memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. *Akhlaqul Karimah* ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu,

---

<sup>30</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*..... h.165-167

<sup>31</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. h.47.

<sup>32</sup> *Ibid.*

bermasyarakat dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.<sup>33</sup>

## 2. Tujuan Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk:<sup>34</sup>

- a. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan dan pembiasaan. Serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Subhanahu wata'ala.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

## 3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak diantaranya:<sup>35</sup>

- a. Aspek akidah terdiri atas prinsip-prinsip akidah dan metode peningkatannya, *Al-Asma Al-Husna*, konsep Tauhid dalam Islam, syirik dan implikasinya dalam kehidupan, pengertian dan fungsi ilmu kalam serta hubungannya dengan ilmu-ilmu lainnya, dan aliran-aliran dalam ilmu kalam (klasik dan modern).
- b. Aspek akhlak terpuji meliputi: masalah akhlak yang meliputi pengertian akhlak, induk akhlak terpuji dan tercela, metode peningkatan kualitas akhlak: macam-macam akhlak terpuji seperti *husnuzhan*, taubat, akhlak dalam berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, adil, rida, amal shalih, persatuan dan kerukunan, akhlak terpuji dalam pergaulan remaja; serta pengenalan tentang tasawuf.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> *Ibid.* h. 48.

<sup>35</sup> *Ibid.* h. 51.

- c. Aspek akhlak tercela meliputi: riya, aniaya dan diskriminasi. Perbuatan dosa besar seperti mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba, *israaf*, *tabdzir* dan fitnah.
- d. Aspek adab meliputi: adab kepada orang tua dan guru, adab membesuk orang sakit, adab berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, melakukan takziah, adab bergaul dengan orang yang sebaya, yang lebih tua yang lebih muda dan lawan jenis, adab membaca Al-Qur`an dan berdoa.
- e. Aspek Kisah meliputi kisah kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf As, Ulul Azmi, Kisah Shahabat: Fatimah Az-Zahrah. Abdurrahman bin Aur, Abu Dzar al-Ghitan, Uwais al-Qarni al-Ghazali, ibn Sina. Ibn Rusyd dan Iqbal.

#### 4. Materi Akidah Akhlak

Materi akidah akhlak yang akan diuraikan pada penelitian ini ialah akhlak tercela meliputi: ananiah, ghadab, ghibah, hasad dan namimah:<sup>36</sup>

1. Ananiah adalah sikap seseorang yang selalu mementingkan diri sendiri tanpa memperdulikan orang lain disekitarnya. Sifat ini sangat tercela, dan membahayakan didalam pergaulan di masyarakat. Ananiah termaksud penyakit hati, apabila dibiarkan akan berkembang menjadi sombong, kikir, takabur yang diiringi sifat iri dan dengki.
2. Ghadab yaitu sifat seseorang yang mudah marah. Orang yang memiliki sifat ghadab apabila menyelesaikan masalah tidak mempergunakan cara yang baik dan kekeluargaan, tetapi mengedepankan (mendahulukan) emosinya, sekalipun pada akhirnya ia menyesal. Sifat Ghadab harus di jauhi, karena ghadab tidak dapat menyelesaikan masalah bahkan dapat menimbulkan masalah yang baru. Sifat sabar dapat mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Imam Ghazali mengatakan bahwa orang yang sabar adalah orang yang sanggup bertahan dalam menghadapi gangguan dan rasa sakit serta sanggup memikul beban yang tidak disukainya. Nabi

---

<sup>36</sup><http://ariffadhholi.blogspot.com/2012/09/ananiah-ghabab-hasad-ghibah-namimah.html?m=1> diakses tanggal 28 Oktober 2018

bersabda yang artinya: orang yang kuat itu bukanlah orang yang menag berkelahi, tetapi orang yang kuat ialah yang dapat menguasai dirinya ketika sedang marah.(H.R. Bukhari)

3. Hasad adalah perasaan tidak senang melihat orang lain mendapatkan kenikmatan (kesenangan). Hasad dapat membuat seseorang mudah membuat dan menyebarkan berita yang tidak benar (kejelasan) orang lain yang tidak ada buktinya. Sifat hasad mudah membuat gosip ( berita tidak benar ) terhadap orang yang tidak disukainya. Sifat hasad dapat merusak kebaikan yang dimiliki seseorang. Hasad adalah perasaan tidak senang melihat orang lain mendapatkan kenikmatan (kesenangan). Hasad dapat membuat seseorang mudah membuat dan menyebarkan berita yang tidak benar (kejelasan) orang lain yang tidak ada buktinya.sifat hasad mudah membuat gosip ( berita tidak benar ) terhadap orang yang tidak disukainya. Sifat hasad dapat merusak kebaikan yang dimiliki seseorang.
4. Ghibah adalah membicarakan aib orang lain, sedangkan manusia tidak suka apabila bentuknya seperti dihina dan dicaci.
5. Namimah artinya adu domba yaitu usaha untuk membuat orang lain saling bermusuhan. Umpamanya pembicaraan si A di sampaikan kepada kepada si B sikap namimah ini sangat dibenci islam, karena dapat membuat persatuan umat menjadi pecah sehingga dapat melumpuhkan (melemahkan) keutamaan umat Islam.

### **C. Model *Role Playing***

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

Model *role playing* /sosio drama /bermain peran menyajikan bahan dengan cara memperlihatkan peragaan baik dalam bentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang untuk memerankan.<sup>37</sup> Efektifitas model sosio drama / *role playing* adalah menyajikan materi pembelajaran dengan cara mendramatisasi tingka laku

---

<sup>37</sup> Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h.89.

dalam hubungan sosio. Model bermain peran /*role playing* merupakan model belajar pengalaman (eksperiensial) yang sangat bermanfaat. Model ini bisa digunakan untuk menggairahkan diskusi, menyemarakkan suasana, memperatekkan keterampilan, atau untuk merasakan atau mengalami seperti apa rasanya suatu kejadian.

Model *Role Playing* /bermain peran adalah model yang mengaktifkan siswa, untuk menanamkan konsep-konsep yang ada dalam materi pembelajaran, meningkatkan keterampilan berbahasa siswa terhadap materi pembelajaran dengan memerankan langsung materi secara spontan maupun dibuat skenarionya terlebih dulu. *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan yang didalamnya ada tujuan, aturan siswa dikondisikan pada situasi tertentu di dalam kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktifitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memaikan peran orang lain.

Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk pratek menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Untuk implementasikan *role playing*, yang harus dilakukan guru antara lain:

- a. Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.
- b. Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak “seolah-olah” tanpa perasaan malu.
- c. Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang baik sebaiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.

*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati permain ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu

kali bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *role playing*, tekanan role plaing terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra kedalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktek-praktek berbahasa atau bertannya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Model *Role Playing* juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memerankan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batasan-batasan skenario dari guru.

Model *Role Playing* dapat dilihat dalam tahapan-tahapan adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang masing masing beranggotakan lima orang
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan masing-masing siswa berada dikelompoknya sendiri
- f. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan masing-masing kelompok diberikan kertas selembaer untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok
- h. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi.

Secara umum ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *role playing* diantaranya adalah:

- a. Dapat memberi kesempatan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- b. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- c. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- d. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa secara menumbuhkan rasa kebersamaan
- e. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dilihat dalam proses

Akan tetapi, efektivitas *Role Playing* juga memiliki lemahnya kelemahan siswa seperti:

- a. Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- b. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik ketidak mungkinan menerapkan PR jika suasana kelas tidak kondusif
- c. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan dihasilkan waktu dan tenaga
- d. Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui efektivitas model *role playing*

## 2. Jenis-jenis Model *Role Playing*<sup>38</sup>

Jenis-jenis metode *role playing* yang dapat diterapkan bagi anak sekolah adalah:

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

---

<sup>38</sup> *Ibid*

berdasarkan kutipan dari buku *Educacion game panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas kreatif dan sholeh*.

### **3. Langkah-langkah Model *Role Playing*<sup>39</sup>**

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi
- k. Penutup

### **4. Keunggulan Model *Role Playing***

Keunggulan Metode *Role Playing* ada beberapa keunggulan dengan menggunakan metode *role playing* diantaranya adalah:

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan ingatan siswa. Disamping itu merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam belajar

---

<sup>39</sup> *Ibid*

### 5. Kelemahan Model *Role Playing*<sup>40</sup>

- a. Sebagian anak didik yang tidak ikut memerankan drama mereka menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu, baik persiapannya maupun pelaksanaannya
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas karena jika tempatnya sempit kurang bebas berekspresi
- d. Kelas lain terganggu dengan pemain dan penonton yang kadang teriak dan kadang bertepuk tangan. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok

### H. Kajian Relevan

Sebagai bahan perbandingan, maka perlu dilakukan kajian terhadap peneliti yang sudah ada yang relevan dengan judul skripsi ini. Beberapa peneliti diantaranya.

Pada tahun 2009, saudari Sukarsih mahasiswa UIN SUKSA fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Matematika Melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Strategi Belajar Model *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VII SMPN 4 peranap” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan strategi belajar Model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Peranap.

Pada tahun 2010, saudara Hidayatul akbar mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta ( UMS ) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan jurusan pendidikan Matematika melakukan penelitian dengan judul “ Upaya meningkatkat kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran matematika melalui Model *Role Playing* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Punggulen)” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe Model *Role Playing* dalam

---

<sup>40</sup> *Ibid*

pembelajaran matematika dapat meningkatkan kreativitas dalam menyelesaikan soal-soal cerita dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa strategi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, terutama strategi yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Dengan adanya aktivitas siswa belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disini peneliti ingin meneliti Pengaruh Efektivitas Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

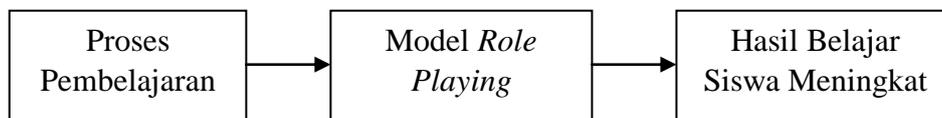
Dengan demikian Strategi pembelajaran Model *Role Playing* yang pernah diteliti sebelumnya dapat meningkatkan keefektivitasan siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa. Dan disini saya sebagai peneliti selanjutnya akan sedikit berbeda dengan apa yang dilakukan peneliti sebelumnya. Oleh karena itu peneliti menindaklanjuti penelitian tentang Efektivitas Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## **I. Kerangka Berfikir**

Efektivitas akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia. Seseorang akan berhasil dalam belajar apabila ia memiliki untuk belajar. Efektivitas merupakan suatu kondisi pada seseorang yang menimbulkan kemauan dan kesiapan untuk memulai atau melanjutkan suatu kegiatan atau perilaku belajar. Salah satu yang dapat meningkatkan Efektivitas belajar pada siswa adalah dengan adanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Untuk menciptakan kegiatan belajar Akidah Akhlak yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan Model *Role Playing*. Dengan model ini maka akan mendorong hasil belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan

abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami. Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir dapat dilihat dalam skema berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>41</sup> Dikatakan sementara, karena jawaban sementara baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.<sup>42</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_a$  (hipotesis alternative): Ada pengaruh yang signifikan antara Efektivitas Model *Role Playing* dengan Belajar Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan.
2.  $H_o$  (hipotesis nihil): Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Efektivitas Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

---

<sup>41</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 159.

<sup>42</sup> *Ibid.*

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berdasarkan pada filsafat *positivisme*, dan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dan teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>43</sup> Penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antara variabel, memberikan deskriptif statistik, menaksir, dan mengamalkan hasilnya.

#### **B. Lokasi dan Tempat penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 57 Medan yang beralamat di Jalan Mustafa no 1 kecamatan Medan timur kota Medan Tahun berdiri 2005 Jenjang Akreditasi ‘‘B’’ penyelenggaraan Sekolah Milik Muhammadiyah sedangkan waktu penelitian ini diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 pada bulan Februari/ April.

#### **C. Populasi dan sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas<sup>44</sup>. Maka dari itu populasi itu adalah sumber dari penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan. Jalan Mustofa No, 1 Glugur Darat 1, Medan.

---

<sup>43</sup>Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: PT. Raja Grafindo, 2009), h. 379-380.

<sup>44</sup> Dedi Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : PT. Pustaka Rosdakarya, 2013), h. 137

## 2. Sampel

Sedangkan sampel adalah kelompok kecil dari populasi yang secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan dari padanya.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sampel *purposive*, yaitu sampel diambil dengan berdasarkan pertimbangan subjektif peneliti, di mana persyaratan yang dibuat sebagai kriteria harus dipenuhi sebagai sampel. Jadi, dasar pertimbangannya ditentukan tersendiri oleh peneliti.<sup>46</sup> Sampel yang penulis ambil adalah keseluruhan siswa kelas VII-1 yang berjumlah 20 siswa. Adapun alasan penulis memilih kelas tersebut yakni karena kelas VII-1 terdiri dari beragam karakter siswa yang heterogen di mana ada siswa yang aktif dan memiliki semangat belajar yang tinggi, namun ada pula siswa yang hanya diam, dan bermalas-malasan pada saat pembelajaran.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut, maka yang jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

### D. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “ variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain (Hatch dan Farhady). Variabel juga dapat merupakan atribut-atribut dari setiap orang. Berat, ukuran, bentuk, dan warna merupakan atribut-atribut dari objek.

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang menjadi obyek penelitian. Variabel Penelitian ini terdiri dari variabel yaitu variabel suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target tercapai dalam presentase yang dicapai dan seberapa yang aktif dalam mengikuti model *role playing* dalam drama.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Nana Syaodin Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 250.

<sup>46</sup> Navel Mangelep, “Teknik Pengambilan Sampel dalam Penelitian” <https://navelmangelep.wordpress.com/>. (diakses tanggal 10 Desember 2016).

<sup>47</sup> Suparlan, *Metode Penelitian* ....h.17

Strategi pembelajaran aktif sangat memperhatikan suasana yaitu: Senang mengikuti pembelajaran yang berakibat pada meningkatkan hasil belajar. Hal ini senada dengan pernyataan suparlan bahwa suasana belajar mengajar yang menyenangkan dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh pada belajar.

Dan guru juga harus mengeluarkan ide-idenya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa ikut serta untuk dalam melakukan model pembelajaran dengan baik.

1. Variabel bebas (Variabel X): Pelaksanaan Metode *Role Playing*
2. Variabel Terikat (Variabel Y): Hasil Belajar Siswa

#### **E. Sumber Data**

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh melalui responden yaitu dari siswa. Data primer ini diberikan berupa angket yang berisikan tentang *Role Playing*.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh berupa informasi yang menjadi pelengkap dan pendukung yang memperkuat data yang bersumber dari: Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Sekretaris dan Arsip/dokumen SMP Muhammadiyah 57Medan

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua instrumen pengumpulan data yaitu:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menggali data tentang peristiwa/fenomena terhadap bentuk dan proses guru dalam mengelola pembelajaran. Observasi dilakukan sebelum, selama, dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Observasi atau pengamatan ini dilakukan di dalam proses pembelajaran *Akidah Akhlak* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

## 2. Angket

Angket yaitu untuk memperoleh data dari guru dan siswa sebagai sampel penelitian tentang metode *Demonstrasi* dan pengaruhnya terhadap Hasil Belajar siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Berkaitan dengan ini penulis menggunakan angket tertutup dengan pertimbangan efisiensi waktu, agar mempermudah responden dalam menjawab pertanyaan yang diajukan serta mempermudah penulis dalam mentabulasi dan menganalisis data yang diperoleh.

Angket yang penulis susun dalam penelitian ini berjumlah antara 10 Metode pengajaran *Demonstrasi*.

**Tabel 1. Indikator Angket Metode Role Playing**

No.	Indikator	Jumlah butir item
1	Perencanaan Metode <i>Role Playing</i>	6
2	Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	3
3	Penguatan Metode <i>Role Playing</i>	1

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif yang berupa angka-angka

Kepada siswa yang diberi angket ini masing-masing diberi skor sebagai berikut:

- a. Bila Menjawab Sangat Setuju (SS) diberi skor 5
- b. Bila menjawab Setuju (S) diberi skor 4
- c. Bila menjawab Kurang Setuju (KS) 3
- d. Bila menjawab Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
- e. Bila menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1

### 3. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Adapun materi yang akan diberikan kepada siswa adalah materi Akidah Akhlak.

Kepada siswa yang diberi angket ini masing-masing diberi skor sebagai berikut:

- a. Bila Menjawab Sangat Benar (SB) diberi skor 10
  - b. Bila menjawab Benar (B) diberi skor 8
  - c. Bila menjawab Kurang Benar (KB) 6
  - d. Bila menjawab Tidak Benar (TB) diberi skor 4
- Bila menjawab Sangat Tidak Benar (STB) diberi skor 2

### G. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Deskriptif

Sebelum analisis hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif terhadap masing-masing variabel yaitu variabel metode *Demonstrasi* dan variabel Hasil Belajar Siswa. Dalam menganalisis data yang diperoleh, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentasi *option* yang dijawab *responden*

F = Frekuensi *responden* yang menjawab *optin*

N = Jumlah sampel<sup>48</sup>

Dalam penelitian ini penulis mengambil 4 kriteria/kategori yaitu sebagai berikut:

---

<sup>48</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2001), hlm. 179.

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik/sangat tinggi.
- b. 71% - 80% dikategorikan baik/tinggi.
- c. 41% - 70% dikategorikan cukup baik/sedang.
- d. 21% - 40% dikategorikan kurang baik/rendah.
- e. 0% - 20% dikategorikan tidak baik/sangat rendah.

## 2. Uji Instrumen

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau keslian suatu alat ukur. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah sesuai mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas, alat ukur yang digunakan adalah analisis rumus *product moment* yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = angka indeks kerelasi “r” *product moment*

N = *Number Of Cases*

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian anrata skor X dan Y

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

Untuk mengetahui taraf korelasi antara kedua variabel berlaku ketentuan sebagai berikut:

- a.  $r_{xy}$  antara 0,00-0,20 menunjukkan taraf korelasi sangat rendah.
- b.  $r_{xy}$  antara 0,21-0,40 menunjukkan taraf korelasi rendah.
- c.  $r_{xy}$  antara 0,41-0,70 menunjukkan taraf korelasi cukup tinggi.
- d.  $r_{xy}$  antara 0,71-0,90 menunjukkan taraf korelasi tinggi.
- e.  $r_{xy}$  antara 0,90-1,00 menunjukkan taraf korelasi sangat tinggi.

---

<sup>49</sup>Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 2001), hlm.

Sedangkan dalam pengujian hipotesisnya digunakan lebel harga kritik “Korelasi *Product Moment Pearson*” pada taraf signifikan 5% dan 1%.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan dari suatu instrumen. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut digunakan selalu memberikan hasil yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus alpha sebagai berikut:<sup>50</sup>

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien realibilitas tes

N = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = Bilangan konstan

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

$s_t^2$  = Varian total

c. Uji Hipotesis

Untuk menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara variabel-variabel berdasarkan nilai r (koefisien korelasi) digunakan penafsiran atau interpretasi angka yaitu untuk menguji kebenaran pengujian hipotesis penelitian digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t =  $t_{hitung}$

r = nilai korelasi *product moment*.

---

<sup>50</sup>*Ibid*, hlm. 365.

Dengan kaidah pengujian jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Begitu pula sebaliknya jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut.<sup>51</sup>

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab utama yang dilengkapi dengan beberapa sub pendukung yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya:

Bab 1 merupakan pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, indentifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

Bab II merupakan kajian pustaka yang mengetengahkan landasan teori meliputi konsep variabel, pengertian metode pengajaran *Role Playing* beserta penerapannya, eksistensi penerapan metode pengajaran Hasil Belajar Akidah Akhlak serta pengaruhnya, kemudian hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir dan hipotesa.

Bab III merupakan penelitian yang meliputi lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi oprasional, intrumen dan teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data beserta sistematika pembahasan.

Bab IV merupakan analisis data yang berisikan deskripsi data, analisis data yang meliputi indentitas responden, rekapitulasi tanggapan respnden terhadap pengaruh pelaksanaan metode pengajaran Hasil Belajar Akidah Akhlak serta rekapitulasi tanggapan terhadap kemampuan menghafal siswa.

Bab V merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran-saran dari peneliti ini.

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 230.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Madrasah**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Muhammadiyah 57 Medan**

Latar belakang berdirinya MTs Muhammadiyah 15 Medan, tentu akan sama dengan latar belakang didirikan sekolah-sekolah Muhammadiyah pada umumnya di seluruh Indonesia, yaitu dalam rangka merealisasikan visi dan misi didirikannya Muhammadiyah oleh pendirinya K.H. Ahmad Dahlan tanggal 18 November 1912 di Yogyakarta.

Adapun maksud dari visi dan misi Muhammadiyah itu berdiri adalah mengembalikan ajaran Islam yang semurni-murninya berdasarkan Al-Quran dan sunah Rasul. Maksud ajaran Islam yang semurni-murninya karena pada waktu itu tahun 1912 K.H. Ahmad Dahlan melihat ajaran Islam sudah banyak bercampur aduk dengan ajaran Hindu Budha, kepercayaan Tahayul, Bid'ah, dan Khurafat. Oleh karena itulah dalam rangka menumpas ajaran-ajaran yang tidak sesuai dengan Al-Quran dan Hadits, lewat amal usahanya Muhammadiyah mendidik para siswa-siswinya untuk menjadi Gerakan Pelopor Pelangsung Amal Usaha Muhammadiyah dalam memberantas Tahayul, Bid'ah, dan Khurafat.

SMP Muhammadiyah 57 Medan merupakan salah satu Amal Usaha Muhammadiyah yang izin penyelenggaraanya dikeluarkan oleh Kanwil Departemen Agama Sumut Nomor : Wb.PP.03.02/3069/1990 tanggal 7 Oktober 1990, beralamat di Jalan Jl, Mustafa No, 2 Gelugur Darat

*(Sumber :Data Sekolah)*

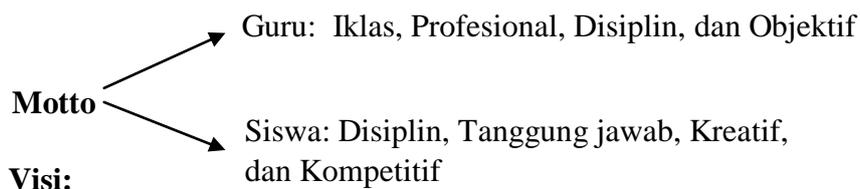
#### **B. Profil SMP Muhammadiyah 57 Medan**

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

- |                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| 1. Nama           | : SMP Muhammadiyah 57 Medan |
| 2. Alamat Sekolah | : Jln. Mustafa no 1         |
| 3. Kecamatan      | : Medan Timur               |
| 4. kota           | : Medan                     |

5. Tahun Berdiri	: 2005
6. Jenjang Akreditasi	: Terakreditasi “B”
7. Penyelenggaraan Sekolah	: Milik Perserikatan Muhammadiyah
8. Luas Tanah	: 2170 M <sup>2</sup>
9. Nama Kepala Sekolah	: Muhammad Nasir, M. Pd

## 2. Motto, Visi, Misi dan tujuan SMP Muhammadiyah 57



Terwujudnya Manusia Muslim yang Bertakwa, berakhlak mulia, cakap, percaya kepada diri sendiri, cinta tanah air, dan berguna bagi masyarakat dan negara, beramal menuju terwujudnya masyarakat utama adil dan makmur yang diridhai Allah Swt.

### **Misi:**

- 1) Memajukan dan memperkembangkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan agar terciptanya Insan yang ber Aqidah Murni dan ber Inteligensi Tinggi.
- 2) Meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran berkualitas secara berkesinambungan.

### **Tujuan Sekolah:**

- a. Jangka Pendek: Terbinanya peserta didik yang memiliki disiplin tinggi dalam belajar dan beribadah serta bersih lahir batin dengan semangat cinta ilmu dan siap berkompetisi dalam meraih prestasi.
- b. Jangka Menengah: Terwujudnya peserta didik mandiri yang siap bersaing dalam melanjutkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi.
- c. Jangka Panjang: Terwujudnya Siswa Islami, dipercaya dan menjadi pilihan utama dalam melahirkan insan cerdas, berkarakter islam

sebagai figur masa depan dan mengamalkan ilmu bagi diri, keluarga, agama dan bangsa.

(Sumber : Data Sekolah)

### 3. Sarana dan Prasarana

- Sumber Daya Sarana/Prasarana
- Luas Tanah : 2170 M<sup>2</sup>
- Luas Bangunan Sekolah : 716 M<sup>2</sup>
- Luas Pekarangan Sekolah : 600 M<sup>2</sup>
- Pemanfaatan Pekarangan Sekolah :
  - Taman : 250 M<sup>2</sup>
  - Lapangan Olah Raga : 250 M<sup>2</sup>
  - Parkir : 50 M<sup>2</sup>
  - Kantin : 56 M<sup>2</sup>

**TABEL 2 Daftar Ruangan di SMP Muhammadiyah 57 Medan**

<b>Ruangan</b>	<b>Jumlah</b>
Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
Ruang Wakil Kepala Sekolah	1 Ruang
Ruang Guru	1 Ruang
Ruang Tata Usaha	1 Ruang
Ruang Laboratorium	1 Ruang
Masjid	1 Ruang
Ruang USK	1 Ruang
Ruang Bimbingan Konseling	1 Ruang
Ruang Perpustakaan	1 Ruang
Ruang Keterampilan	1 Ruang

Ruang Osis	1 Ruang
Kantin	2 Ruang
Ruang Media	1 Ruang
Parkir	1 Ruang
Ruang Aula	1 Ruang

(Sumber :Data Sekolah)

**TABEL 3 Daftar Nama Guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah 57 Medan**

Jabatan	Nama	Pendidikan	Gol	Masa Kerja	Masa Jabatan
Wakil	Zainal Arifin,S.PdI	S1	-	5 th	3 th
Tata Usaha	Putri Mandasari,A.md	D3	-	2 th	2 th
Kurikulum	-	-	-	-	-
Kesiswaan	-	-	-	-	-
Sarana	-	-	-	-	-
Humas	-	-	-	-	-
Guru BK	1	S1	-	5 th	3 th
Pustakawan	-	-	-	-	-
Laboran	-	-	-	-	-

(Sumber :Data Sekolah)

## 3) Tenaga Pengajar

## 4.3 Guru Mata Pelajaran

Mata Pelajaran	Jlh	Pendidikan					Jlh Sesuai		Golongan			Masa Kerja				
		S2	S1	D3	D2	D1	S	TS	IV	III	II	>1 2	8- 12	4- 8	1-4	
Pen. Agama	5		5				5									
PKN	1		1				1									
B. Indonesia	2		2				2									
B. Inggris	3		3				3									
Matematika	3		3				3									
IPA	3		3				3									
IPS	1		1				1									
Penjaskes	1		1				1									
Seni Budaya	1		1				1									
Ket/Prakarya	1		1				1									
Mulok	2		2				2									

(Sumber :Data Sekolah)

#### 4. Proses Pembelajaran

Susunan Program

- Kurikulum yang digunakan :KTSP
- Jumlah jam perminggu : 52 Jam
- Ada tambahan jam, yaitu : Tidak ada
- Pilihan Mulok : Kemuhammadiyah,Aqidah Akhlak,Al-Qur'an Hadist, B.Arab
- Pilihan Ekstrakurikuler : Futsal, Tapak Suci, Pramuka, Nasyid, SeniTari
- Tambahan Keterampilan : Tata Boga /Keputrian
- Waktu Belajar : Pagi dan siang (Full day)
- Uang sekolah / bulan : Kelas VII : Rp. 200.000,-  
Kelas VIII : Rp. 200.000,-  
Kelas IX : Rp. 180.000,-

(Sumber :Data Sekolah)

#### 5. Data Keadaan Siswa

Selanjutnya dikemukakan bahwa keadaan siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan untuk dijadikan populasi dan sampel dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil wawan cara yang telah penulis laksanakan kepada salah satu staf TU, diperoleh keterangan bahwa siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan dapat tahun ajaran 2017/2017 berjumlah 325 siswa terdiri dari laki-laki 175 perempuan 150 siswa. Untuk lebih jelasnya mengenai jumlah siswa menurut masing-masing tingkatan kelasnya, dapat dapat dilihat dari tabel berikut, adapun data siswa di SMP Muhammadiyah Medan adalah sebagai berikut.

**TABEL 4.4 Jumlah Siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan**

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII- A	34	15	19
2	VII- B	26	14	12

3	VII- C	34	16	18
4	VIII- A	33	15	18
5	VIII- B	30	16	14
6	X- A	27	16	11
7	X- B	34	12	22

Dari tabel diatas diketahui bahwa keadaan siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan. Kecamatan Medan Timur jumlahnya cukup banyak hingga mencapai 218.

(Sumber :Data Sekolah)

## **B. Deskripsi Hasil Penelian**

### **1. Hasil Angket Tentang Metode *Role Playing* (Variabel X)**

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas tersebut ialah Metode *Drole Playing* (X) dan variabel terikatnya adalah hasil belajar Akidah Akhlak (Y).

Jadi untuk mengetahui sebesar mana pengaruh Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, peneliti menggunakan instrument yang berupa angket yang diberikan pada setiap sampel sebanyak 20 orang siswa-siswi kelas VII-1 SMP Muhammadiyah 57 Medan. Berikut ini adalah nama-nama siswa-siswi kelas VII-1 yang menjadi sampel dalam penelitian di SMP Muhammadiyah 57 Medan sebagai berikut:

**Tabel 7. Nama Siswa-Siswi Kelas VIII-1****MTs Muhammadiyah 15 Medan**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas</b>
1	Arfan Ubay Dillah	VII-1
2	Dilla Afrillia	VII-1
3	Dina Pusvita	VII-1
4	Dian Puspita sari	VII-1
5	Disya Khairidwan	VII-1
6	Erisa Mustika	VII-1
7	Feby Aldilla	VII-1
8	Feby Rahma Chika	VII-1
9	Fakhran Arifin Siregar	VII-1
10	Imam Auliadi	VII-1
11	Khairunnisa Lubis	VII-1
12	Muhammad Aprizal	VII-1
13	Muhammad Bayu Laksono	VII-1
14	Muhammad Gilang	VII-1
15	Muhammad Sabil	VII-1
16	Nanda Pusvita	VII-1
17	Putri Salsabillah	VII-1
18	Satria Anggiat Ersada	VII-1
19	Yulianti Harahap	VII-1

20	Yukla Adlin Alhafiz Hrp	VII-1
<i>(Sumber : Data Sekolah)</i>		

Setelah mengetahui seluruh nama-nama setiap sampel, angket diberikan kepada masing-masing siswa yang sebelumnya diberikan penjelasan tentang bagaimana cara pengisian angket tersebut dengan beberapa pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun jumlah pertanyaan angket yang digunakan untuk menjaring data ini adalah sebanyak 10 pernyataan dengan 20 responden. Setelah angket selesai dijawab oleh subjek penelitian maka dilakukan *scoring* terhadap jawaban yang diberikan. Yaitu skor 5 untuk jawaban “Sangat Setuju”, skor 4 untuk jawaban “Setuju”, skor 3 untuk jawaban “Kurang Setuju”, skor 2 untuk jawaban “Tidak Setuju”, dan skor 1 untuk jawaban “Sangat Tidak Setuju”. Kemudian hasil penelitian ini ditabulasikan ke dalam bentuk rekapitulasi jawaban keseluruhan untuk melakukan perhitungan persentase.

Adapun hasil perhitungan dari data hasil angket tentang Metode *Demonstrasi* (X) adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Rekapitulasi Jawaban Responden Tentang Angket Metode *Role Playing* Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 57 Medan**

Kode Angket	Jawaban (SS)		Jawaban (S)		Jawaban (KS)		Jawaban (TS)		Jawaban (STS)		JLH
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	7	35%	12	60%	-	0%	1	5%	-	0%	20
2	3	15%	12	60%	4	20%	1	5%	-	0%	20
3	11	55%	8	40%	1	5%	-	0%	-	0%	20
4	12	60%	7	35%	1	5%	-	0%	-	0%	20

5	5	25%	9	%	5	25%	1	5%	-	0%	20
6	8	40%	8	40%	3	15%	1	5%	-	0%	20
7	2	10%	1	5%	10	50%	4	20%	3	15%	20
8	11	55%	4	20%	4	20%	1	5%	-	0%	20
9	6	30%	9	45%	3	15%	1	5%	1	0%	20
10	10	50%	6	30%	4	20%	-	0%	-	0%	20
<b>Jumlah</b>	<b>75</b>		<b>77</b>		<b>35</b>		<b>10</b>		<b>4</b>		

(Sumber : Data Olahan)

Berdasarkan hasil rekapitulasi data angket tentang Metode *Demonstrasi* tersebut, maka diperoleh skor dan persentase sebagai berikut:

- Alternatif jawaban SS sebanyak  $75 \times 5 = 375$
- Alternatif jawaban S sebanyak  $77 \times 4 = 308$
- Alternatif jawaban KS sebanyak  $35 \times 3 = 105$
- Alternatif jawaban TS sebanyak  $10 \times 2 = 20$
- Alternatif jawaban STS sebanyak  $4 \times 1 = 4$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah keseluruhan, N} &= 75 + 77 + 35 + 10 + 4 \\ &= 200 \times 5 = 1000 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F &= 375 + 308 + 105 + 20 + 4 \\ &= 812 \end{aligned}$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{812}{1000} \times 100 \%$$

$$P = 81,2\%$$

Setelah dilakukan analisis deskriptif persentase lalu angka ditafsirkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Sangat Baik 81 – 100%

Baik 71 – 80%

Cukup Baik 41 – 70%

Kurang Baik 21 – 40%

Tidak Baik 0 – 20%

Berdasarkan hasil persentase tersebut, jadi pengaruh *Role Playing* dikategorikan “Sangat Baik” yaitu berdasarkan hasil dengan persentase 81,2 %.

## 2. Hasil belajar Akidah Akhlak (Variabel Y)

Data yang diperoleh melalui tes akan disajikan ke dalam bentuk rekapitulasi jawaban secara keseluruhan. Jumlah pertanyaan tes yang digunakan untuk menjangar data ini adalah sebanyak 10 pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 20 orang. Setiap item pernyataan terdiri dari 5 option jawaban yaitu Sangat Benar (SB), Benar (B), Kurang Benar (KB), Tidak Benar (TB), dan Sangat Tidak Benar (STB).

Adapun hasil penjumlahan dari data hasil tes essay hasil belajar (Y) adalah sebagai berikut:

**Tabel 9. Rekapitulasi Jawaban Responden Tentang Tes Essay Hasil Belajar**

**Siswa Kelas VIII di MTs Muhammadiyah 15 Medan**

Kode Angket	Jawaban (SB)		Jawaban (B)		Jawaban (KB)		Jawaban (TB)		Jawaban (STB)		JLH
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	9	45%	8	40%	3	15%	-	0%	-	0%	20
2	9	45%	8	40%	3	15%	-	0%	-	0%	20
3	6	30%	10	50%	3	15%	1	5%	-	0%	20
4	7	35%	6	30%	4	20%	3	15%	-	0%	20
5	5	25%	7	35%	4	20%	3	15%	1	5%	20
6	4	20%	9	45%	5	25%	-	0%	2	10%	20
7	4	20%	7	35%	7	35%	2	10%	-	0%	20
8	7	35%	10	50%	1	5%	2	10%	-	0%	20
9	5	25%	7	35%	4	20%	4	20%	-	0%	20
10	6	30%	6	30%	2	10%	1	5%	5	25%	20
<b>Jumlah</b>	<b>62</b>		<b>78</b>		<b>36</b>		<b>16</b>		<b>8</b>		

(Sumber : Data Olahan)

Berdasarkan hasil rekapitulasi data angket tentang Hasil Belajar Akidah Akhlak tersebut, maka diperoleh skor dan persentase sebagai berikut:

- a. Alternatif jawaban SB sebanyak  $62 \times 5 = 310$
- b. Alternatif jawaban B sebanyak  $78 \times 4 = 312$
- c. Alternatif jawaban KB sebanyak  $36 \times 3 = 108$
- d. Alternatif jawaban TB sebanyak  $16 \times 2 = 32$
- e. Alternatif jawaban STB sebanyak  $8 \times 1 = 8$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah keseluruhan, N} &= 62 + 78 + 36 + 16 + 8 \\ &= 200 \times 5 = 1000 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F &= 310 + 312 + 108 + 32 + 8 \\ &= 770 \end{aligned}$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{770}{1000} \times 100 \%$$

$$P = 77\%$$

Setelah dilakukan analisis deskriptif persentase lalu angka ditafsirkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Sangat Baik	81 – 100%
Baik	71 – 80%
Cukup Baik	41 – 70%
Kurang Baik	21 – 40%
Tidak Baik	0 – 20%

Berdasarkan hasil persentase tersebut, jadi hasil belajar Akidah Akhlak dikategorikan “Baik” yaitu berdasarkan hasil dengan persentase 77%.





xtot	Pearson	.789**	.628**	.670**	.535*	.615**	.723**	.524*	.688**	.683**	.503*	1
al	Correlation											
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.001	.015	.004	.000	.018	.001	.001	.024	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas di atas kemudian nilai  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan menggunakan tabel nilai “r” *product moment*, dimana berlaku ketentuan df (*degrees of freedom*) sama dengan sampel (N) dikurangi banyaknya variabel yang dikorelasikan ( $df = N - nr$ ), maka  $df = 20 - 2 = 18$ . Dengan memeriksa tabel nilai “r” *product moment* ternyata df sebesar 18 pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,444$ . Berdasarkan ketentuan tersebut maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket**

**Model Pembelajaran *Course Reviuw Horay***

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,789	0,444	Valid
2	0,628	0,444	Valid
3	0,670	0,444	Valid
4	0,535	0,444	Valid
5	0,615	0,444	Valid
6	0,723	0,444	Valid
7	0,524	0,444	Valid
8	0,688	0,444	Valid
9	0,683	0,444	Valid
10	0,683	0,444	Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 10 item angket yang dibagikan kepada 20 responden terdapat 10 item dinyatakan valid dan 0 item dinyatakan tidak valid.

**b. Uji Reliabilitas Angket Metode *Role Playing***

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas angket, selanjutnya 10 butir item yang valid tersebut dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha pada SPSS 20 sebagai berikut:

**Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket  
Metode Demonstrasi**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	11

(Sumber : SPSS 20)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas di atas, diperoleh nilai  $r_{hitung} = 0,754$ . Hal ini berarti angket yang dijadikan sebagai pengumpul data variabel X metode demonstrasi dinyatakan reliabel (dapat dipercaya) karena nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  yaitu  $0,754 \geq 0,444$ .

## 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Test Essay Hasil Belajar Siswa

### a. Uji Validitas Tes Essay Hasil Belajar Siswa

Setelah test diajukan kepada 20 responden, selanjutnya data hasil dari item test tentang motivasi belajar siswa tersebut dilakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS 20. Adapun perhitungan uji validitas test hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 14. Hasil Perhitungan Uji Validitas test Hasil Belajar Siswa**

		Correlations										
		y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	ytotal
y1	Pearson Correlation	1	.510 <sup>*</sup>	.583 <sup>**</sup>	.587 <sup>**</sup>	.629 <sup>**</sup>	.449 <sup>*</sup>	.393	.740 <sup>**</sup>	.336	.400	.689 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.022	.007	.007	.003	.047	.087	.000	.147	.081	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y2	Pearson Correlation	.510 <sup>*</sup>	1	.844 <sup>**</sup>	.785 <sup>**</sup>	.508 <sup>*</sup>	.638 <sup>**</sup>	.316	.662 <sup>**</sup>	.534 <sup>*</sup>	.759 <sup>**</sup>	.833 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.022		.000	.000	.022	.002	.175	.001	.015	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y3	Pearson Correlation	.583 <sup>**</sup>	.844 <sup>**</sup>	1	.770 <sup>**</sup>	.612 <sup>**</sup>	.580 <sup>**</sup>	.434	.692 <sup>**</sup>	.547 <sup>*</sup>	.704 <sup>**</sup>	.854 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.007	.000		.000	.004	.007	.056	.001	.013	.001	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y4	Pearson Correlation	.587 <sup>**</sup>	.785 <sup>**</sup>	.770 <sup>**</sup>	1	.561 <sup>*</sup>	.720 <sup>**</sup>	.360	.652 <sup>**</sup>	.663 <sup>**</sup>	.697 <sup>**</sup>	.870 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.007	.000	.000		.010	.000	.119	.002	.001	.001	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y5	Pearson Correlation	.629 <sup>**</sup>	.508 <sup>*</sup>	.612 <sup>**</sup>	.561 <sup>*</sup>	1	.476 <sup>*</sup>	.389	.816 <sup>**</sup>	.578 <sup>**</sup>	.438	.762 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.003	.022	.004	.010		.034	.090	.000	.008	.053	.000

N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y6	Pearson Correlation	.449*	.638**	.580**	.720**	.476*	1	.226	.594**	.661**	.621**	.776**
	Sig. (2-tailed)	.047	.002	.007	.000	.034		.339	.006	.002	.003	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y7	Pearson Correlation	.393	.316	.434	.360	.389	.226	1	.538*	.132	.545*	.552*
	Sig. (2-tailed)	.087	.175	.056	.119	.090	.339		.014	.579	.013	.012
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y8	Pearson Correlation	.740**	.662**	.692**	.652**	.816**	.594**	.538*	1	.620**	.589**	.870**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.001	.002	.000	.006	.014		.004	.006	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y9	Pearson Correlation	.336	.534*	.547*	.663**	.578**	.661**	.132	.620**	1	.618**	.750**
	Sig. (2-tailed)	.147	.015	.013	.001	.008	.002	.579	.004		.004	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
y10	Pearson Correlation	.400	.759**	.704**	.697**	.438	.621**	.545*	.589**	.618**	1	.839**
	Sig. (2-tailed)	.081	.000	.001	.001	.053	.003	.013	.006	.004		.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ytotal	Pearson Correlation	.689**	.833**	.854**	.870**	.762**	.776**	.552*	.870**	.750**	.839**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.012	.000	.000	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas di atas, nilai  $r_{xy}$  kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel nilai “r” *product moment*, dimana berlaku ketentuan df (*degrees of freedom*) sama dengan sampel (N) dikurangi banyaknya variabel yang dikorelasikan ( $df = N - nr$ ), maka  $df = 20 - 2 = 18$ . Dengan memeriksa tabel nilai “r” *product moment* ternyata df sebesar 18 pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,444$ . Berdasarkan ketentuan tersebut maka diperolehlah kesimpulan sebagai berikut:

**Tabel 14. Hasil Perhitungan Uji Validitas Test Hasil Belajar Siswa**

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,689	0,444	Valid
2	0,833	0,444	Valid
3	0,854	0,444	Valid
4	0,870	0,444	Valid
5	0,762	0,444	Valid
6	0,776	0,444	Valid
7	0,552	0,444	Valid
8	0,870	0,444	Valid
9	0,750	0,444	Valid
10	0,839	0,444	Valid

#### b. Uji Reliabilitas Test Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas test, selanjutnya 10 butir item yang valid tersebut dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha pada SPSS 20 sebagai berikut:

**Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas**

#### Test Hasil Belajar Siswa

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0

Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.776	11

(Sumber : SPSS 20)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas di atas, diperoleh nilai  $r_{hitung} = 0,776$ . Hal ini berarti angket yang dijadikan sebagai pengumpul data variabel Y (motivasi belajar siswa) dinyatakan reliabel (dapat dipercaya) karena nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  yaitu  $0,776 \geq 0,444$ .

#### E. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui hasil uji validitas dan reliabilitas dari kedua komponen variabel dalam penelitian ini, maka selanjutnya peneliti mencari seberapa besar pengaruh antara variabel X (Metode *Role Playing*) dan variabel Y (Hasil Belajar Akidah Akhlak) pengujian hipotesis antara kedua variabel tersebut diperlukan tabel distribusi atau tabel kerja *product moment* seperti tertera sebagai berikut:

**Tabel 16. Distribusi *Product Moment* Antara Variabel X Dan Variabel**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	45	37	2025	1369	1665
2	46	39	2116	1521	1794
3	41	42	1681	1764	1722
4	42	34	1764	1156	1428
5	42	42	1764	1764	1764

6	42	48	1764	2304	2016
7	43	20	1849	400	860
8	42	45	1764	2025	1890
9	35	47	1225	2209	1645
10	41	28	1681	784	1148
11	43	44	1849	1936	1892
12	47	37	2209	1369	1739
13	42	41	1764	1681	1722
14	41	44	1681	1936	1804
15	37	44	1369	1936	1628
16	40	44	1600	1936	1760
17	36	33	1296	1089	1188
18	38	33	1444	1089	1254
19	43	46	1849	2116	1978
20	22	22	484	484	484
$\Sigma$	<b>808</b>	<b>770</b>	<b>33178</b>	<b>30868</b>	<b>31381</b>

(Sumber: Data variabel X dan variabel Y)

Berdasarkan tabel distribusi *product moment* antara variabel X (Metode *Demonstrasi*) dan variabel Y (Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak) di atas, maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{array}{ll}
 N = 20 & \Sigma X^2 = 33178 \\
 \Sigma X = 808 & \Sigma Y^2 = 30868 \\
 \Sigma Y = 770 & \Sigma XY = 31381
 \end{array}$$

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{20.31381 - (808)(707)}{\sqrt{\{20(33178) - (808)^2\} \{20.30868 - (770)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{627620 - 517256}{\sqrt{\{(663560 - 652864)\} \{(617360 - 499849)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{110364}{\sqrt{\{(10694)\} \{(117511)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{110364}{\sqrt{1256662634}}$$

$$r_{xy} = \frac{22016}{30449,437}$$

$$r_{xy} = 0,723$$

Dari hasil perhitungan di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh sebesar 0,723% antara Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Selanjutnya untuk mengetahui tinggi rendahnya taraf korelasi antara kedua variabel tersebut maka dapat berlaku ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika hasil  $r_{xy}$  antara 0,00 – 0,20 menunjukkan taraf korelasi antara kedua variabel sangat rendah.
- 2) Jika hasil  $r_{xy}$  antara 0,21 – 0,40 menunjukkan taraf korelasi antara kedua variabel rendah.
- 3) Jika hasil  $r_{xy}$  antara 0,41 – 0,70 menunjukkan taraf korelasi antara kedua variabel cukup tinggi.
- 4) Jika hasil  $r_{xy}$  antara 0,71 – 0,90 menunjukkan taraf korelasi antara kedua variabel tinggi.
- 5) Jika hasil  $r_{xy}$  antara 0,90 – 1,00 menunjukkan taraf korelasi antara kedua variabel sangat tinggi.

Berdasarkan ketentuan di atas, maka taraf korelasi antara kedua variabel yang ditemukan sebesar 0,723 tersebut masuk ke dalam kategori tinggi. Jadi, terdapat korelasi yang tinggi antara pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Selanjutnya, hasil perhitungan dari penelitian ini dikonsultasikan dengan menggunakan tabel nilai “r” *product moment*, dimana berlaku ketentuan df (*degrees of freedom*) sama dengan sampel (N) dikurangi banyaknya variabel yang dikorelasikan ( $df = N - nr$ ), maka  $df = 20 - 2 = 18$ . Dengan memeriksa tabel nilai “r” *product moment* ternyata df sebesar 18 pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,444$ . Maka digunakan ketentuan yang berlaku sebagai berikut:<sup>52</sup>

**Tabel 17. Nilai-nilai “r” *product moment* Pearson**

df / db	Taraf Signifikan		df / db	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%
1	0,997	1,000	24	0,388	0,496
2	0,950	0,990	25	0,381	0,487
3	0,878	0,959	26	0,374	0,478
4	0,811	0,917	27	0,367	0,470
5	0,754	0,874	28	0,361	0,463
6	0,707	0,834	29	0,355	0,456
7	0,666	0,798	30	0,349	0,449
8	0,632	0,765	35	0,325	0,418
9	0,602	0,735	40	0,304	0,393
10	0,576	0,708	45	0,288	0,372
11	0,553	0,684	50	0,273	0,354
12	0,532	0,661	60	0,250	0,325
13	0,514	0,641	70	0,232	0,302
14	0,497	0,623	80	0,217	0,283
15	0,482	0,606	90	0,205	0,267
16	0,468	0,590	100	0,195	0,254
17	0,456	0,575	125	0,174	0,228
<b>18</b>	<b>0,444</b>	<b>0,561</b>	150	0,159	0,208
19	0,433	0,549	200	0,138	0,181
20	0,423	0,537	300	0,113	0,148
21	0,413	0,526	400	0,098	0,128
22	0,404	0,515	500	0,088	0,115
23	0,396	0,505	1000	0,062	0,081

<sup>52</sup> Anas Sudijono, h.401-402.

Jika dibandingkan dengan hasil perhitungan dalam penelitian ini dengan nilai “r” *product moment* di atas pada taraf signifikansi 5% dan 1% diperoleh bahwa  $r_{xy} = 0,723$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  baik itu taraf signifikansi 5% dan 1% (0,444 dan 0,561) dengan formulasi perbandingan yaitu ( $0,723 \geq 0,444$  dan  $0,561$ ), maka disini berlaku ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika hasil perhitungan ( $r_{xy}$ ) lebih besar dari pada tabel nilai “r” *product moment*, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.
- b. Jika hasil perhitungan ( $r_{xy}$ ) lebih kecil dari pada tabel nilai “r” *product moment*, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) diterima.

Dalam hal ini, ternyata hasil perhitungan penelitian lebih besar dari pada nilai “r” *product moment*, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh positif” antara Metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis memberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil rekapitulasi jawaban responden tentang angket kedua komponen variabel yang dibagikan dapat diketahui bahwa data angket dari variabel X (Metode Role Playing) dikategorikan “Sangat Baik” yaitu berdasarkan hasil dengan persentase 81,2%. Dan data angket dari variabel Y (hasil belajar akidah akhlak) juga dikategorikan “Baik” yaitu berdasarkan hasil dengan persentase 77%.
2. Dari hasil uji validitas yang dilakukan terhadap kedua komponen variabel dapat diketahui bahwa data angket dari variabel X (Metode *Role Playing* terdapat 10 item angket yang valid dan 0 item angket dinyatakan tidak valid. Begitu pula dengan data angket dari variabel Y (Hasil belajar Akidah Akhlak) bahwa terdapat 10 item angket yang valid dan 0 item angket dinyatakan tidak valid. Dan dari hasil uji reliabilitas yang dilakukan terhadap kedua komponen variabel tersebut dapat diketahui bahwa kedua instrument tersebut dinyatakan reliabel (dapat dipercaya) karena nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$ .
3. Dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan korelasi *product moment* pearson dengan tabel nilai “r” *product moment* pada taraf signifikansi 5% dan 1% diperoleh bahwa nilai  $r_{xy} = 0,723$  lebih besar dari pada nilai  $r_{tabel}$  baik itu taraf signifikansi 5% dan 1% (0,444 dan 0,561) dengan formulasi perbandingan yaitu ( $0,723 \geq 0,444$  dan  $0,561$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini berarti bahwa “terdapat pengaruh positif” antara Metode *Demonstrasi* terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## B. Saran

Sehubungan dengan hasil temuan penelitian di atas, maka yang menjadi saran sarannya peneliti dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah disarankan agar dapat memperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh siswa, karena dengan sarana dan prasarana yang mencukupi maka proses kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan lebih memperhatikan kinerja guru dalam proses belajar mengajar di kelas.
2. Kepada guru disarankan supaya dapat menerapkan Metode *Demonstrasi* sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih.
3. Kepada siswa disarankan ketika proses belajar mengajar berlangsung agar lebih aktif dalam diskusi kelas dan saling bertanya jawab agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.
4. Kepada peneliti lainjika ingin membahas penelitian yang berhubungan dengan model *role playing* sebaiknya lebih mempersiapkan materi pelajaran dan waktu dengan baik, serta dengan menggunakan media yang lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: PT. Raja Grafindo. 2009.
- Alma, Buchari. *Manajemen cooperative*. Alfabeta. Bandung. 2009.
- Amri, Sofan. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Presrtasi Pustaka: Jakarta. 2013.
- Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers. 2001.
- Angkowo & Kosasih. *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi Hasil Belajar dan Kepribadian*. PT Grasindo. Jakarta. 2007.
- Asri Pratiwi, *Peningkatan Motivasi dan pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS melalui Model Role Playing pada siswa Kelas V SD Negeri 01 Blorong Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010* (FKIP, Universitas Negeri Surakarta, 2013). Diakses tanggal 21 November 2017.
- Dedi Darmawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : PT. Pustaka Rosdakarya. 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta. 2006.
- Dwi Novita Sari, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi* (FKIP, Universitas Negeri Surakarta, 2013). Diakses tanggal 28 Desember 2017.
- E. Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009.
- Fajri Ismail. *Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Tunas Gemilang perss. 2014.
- Fathurrohman, P dan Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. PT Refika Aditama. Jakarta. 2010.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 2008.
- Hamzah, B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta. 2007.

- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung. 2010.
- Hariyanto. <http://Belajar.skripsi.psi.kog. Com/Pengertian Pembelajaran/2012>. diakses pada tanggal 15 Desember 2017 Pukul 14.47.
- Khodijah Nyayu, *Pisokologi Belajar*. Palembang:IAIN raden Fattah Press.
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung. 2010.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2010.
- Kurniasih dan Sani. *Model-model Pembelajaran*. Kota Pena. Yogyakarta. 2015.
- Moh. Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Brapindo Persada, 2003.
- Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Rosdakarya. Bandung. 2007.
- Nana Sudjana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Nana. Syaodinm. Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nanang, Hanafiah. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Refika Aditama. Bandung. 2009.
- Navel Mangelep, “TeknikPengambilanSampeldalamPenelitian” <https://navelmangelep.wordpress.com/>. (diaksestanggal 10 Desember 2016).
- Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi* (Jakarta: PT Aksara, 2002), h. 36
- Poerwanti, Endang, dkk. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti. 2008.
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2008.
- Rahman, Arief. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Balai Pustaka. 2006.

- Rakhmat, Cece, dkk. *Psikologi Pendidikan*. UPI Press. Bandung. 2006.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Mulia Mandiri Press. Bandung. 2010.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana Prenada Group. Jakarta. 2005.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung. 2009.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 1993.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Jakarta. 2010.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 2013.
- Tim Penyusun . *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta. 2005.
- Udin S. Winata putra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2007.
- Udin S. Winata putra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT. 2007.
- UU Nomor 20. Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika: Jakarta.
- W.J.S. Porrdamimta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2005

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: SMP Muhammadiyah 57 Medan
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Tema	: Menghindari Akhlak tercela
Subtema	:
Kelas/Semester	: 8/2
Materi Pokok	: Akhlak tercela <i>Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah</i>
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1 kali pertemuan)

### **A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi dan gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

1. Menolak sifat *Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah*.
2. Terbiasa menghindari perilaku *Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami pengertian, contoh, dan dampak negatifnya sifat *Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah*.

### C. Indikator:

1. Menunjukkan dalil <i>naqli</i> dan <i>aqli</i> terkait dengan larangan berbuat akhlak tercela, Menyebutkan pengertian, contoh dan dampak negatif dari <i>Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah.</i>
1. Mensimulasikan dampak negatif dari akhlak tercela ( <i>Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah.</i> )
Mengidentifikasi perilaku perilaku tercela.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menolak dari sifat-sifat *hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namimah.*
2. Siswa terbiasa menghindari perilaku *hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namimah.*
3. Siswa mampu menjelaskan pengertian, memberikan contoh, dan dapat menyebutkan dampak negatif dari *hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namimah.*

### E. Materi Pembelajaran (rincian dari Materi Pokok)

Sebagai seorang muslim, kita diperintah untuk berperilaku terpuji sesuai dengan perilaku yang dicontohkan Nabi Muhammad SAW. Ketika perilaku terpuji ini dilakukan akan membawa umat muslim menuju surga. Namun kadang manusia lupa ada perilaku tercela yang harus dihindari, karena perilaku tercela akan membawa ke neraka. Berikut macam-macam akhlak tercela:

1. *Hasad* adalah iri hati atau dengki. Artinya merasa tidak senang atas nikmat yang diperoleh orang lain dan menginginkan nikmat itu hilang dari orang tersebut.
2. *Ghibah* adalah membicarakan kejelekan orang lain dengan tujuan untuk menjatuhkan nama baik seseorang. *Gibah* juga biasa disebut menggunjing.
3. *Namimah* adalah mengadu domba, yaitu menceritakan perbuatan atau sikap seseorang kepada orang lain yang belum tentu ada padanya agar terjadi perselisihan antara keduanya. Biasanya pembicaraan yang disampaikan

kepada kedua belah pihak dilebih-lebihkan agar terkesan tidak enak didengar.

4. Hasad adalah perasaan tidak senang melihat orang lain mendapatkan kenikmatan (kesenangan), dan dia merasa senang dan bahagia apabila melihat orang lain merasa kesusahan.
5. Ghibah adalah membicarakan aib orang lain, sedangkan manusia tidak suka apabila bentuknya seperti dihina dan dicaci.

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Metode : ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab.
2. Pendekatan : pendekatan Ilmiah (*scientific*)

#### **G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media : Al-Quran terjemahan, PPT, Film.
2. Alat/Bahan : lembar kerja diskusi.
3. Sumber Belajar : LKS Fattah Akidah Akhik, Surakarta:Putra nugraha

#### **H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>•Menyiapkan peserta didik, berdoa, mengecek</li> <li>•kehadiran siswa, menanyakan kabar siswa dengan focus yang tidak masuk.</li> </ul> </li> <li>2. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> <li>•Guru mengawali KBM dengan hamdallah serta</li> <li>• mengajak siswa untuk belajar dengan penuh semangat</li> </ul> </li> <li>3. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa untuk membaca dan menerjemahkan QS Al-An'am</li> </ul> </li> </ol>	15 menit

	<p>ayat 66-69</p> <p>4. Informasi dan tujuan Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguraikan tujuan belajar materi hari ini</li> <li>• Guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.</li> <li>• Guru menggunakan metode kooperatif, antara lain diskusi dalam bentuk <i>the educational-diagnosis meeting</i>. Artinya, peserta didik berbincang mengenai pelajaran di kelas dengan maksud saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran/materi yang diterimanya.</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran tentang menghindari Akhlak Tercela</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik mengamati dan memperhatikan ayat-ayat AlQur'an yang berhubungan dengan dalil larangan berperilaku tercela (<i>Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah</i>).</li> <li>3. Guru menjelaskan mengenai pengertian, contoh, dan dampak negatif dari <i>Ghadab, Ananiyah, hasad, Ghibah dan Namimah</i>.</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati isi film untuk dijadikan bahan diskusi.</li> <li>5. Guru memberikan kesempatan peserta</li> </ol>	50 menit

	didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kepada peserta didik tentang manfaat/hikmah mempelajari materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi secara klasikal.</li> <li>3. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam.</li> </ol>	15 menit

## I. Penilaian

### 1. Jenis/teknik penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian
1.	Sikap Sosial	Observasi
2.	Pengetahuan	Tes tertulis
3.	Keterampilan	Tes praktik

### 2. Bentuk instrumen dan instrumen

#### Aspek yang dinilai

- a. Kejelasan dan kedalaman informasi: sempurna (30), kurang sempurna (20), kurang lengkap (10).
- b. Keaktifan dalam diskusi: sangat aktif (30), aktif (20), kurang aktif (10).
- c. Kejelasan dan kerapihan dalam presentasi: sangat sempurna (40), jelas dan rapi (30), jelas tidak rapi (20), tidak jelas dan tidak rapi (10).

### 3. Pedoman penskoran

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Skor Maks	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		a	b	c			T	BT	R	P
1										
2										
3										
Dst										

Keterangan:

- T : Tuntas  
BT : Belum tuntas  
R : Remedial  
P : Pengayaan

Medan , Maret 2018

SUSILAWATI

### Soal Akhlak Tercela

1. Jelaskan pengertian Ananiyah ?
2. Jelaskan contoh sifat dari Ananiyah ?
3. Perilaku yang tidak dapat mengendalikan emosi adalah ?
4. Orang yang suka menggunjing diumpamakan sebagai ?
5. Perilaku senang menceritakan kesalahan orang merupakan sifat ?
6. Al-qur`an Surah Al – imran ayat 134 menjelaskan tentang ?
7. Jelaskan cirri-ciri sifat hasad ?
8. Jelaskan bagaimana menghindari sifat tercela ?
9. Apabila kita mendapatkan informasi yang belum tentu kebenarannya, sikap yang harus kita lakukan adalah ?
10. Apakah yang di maksud Ghibah dan Namima

## SOAL TES ESSAY

**Nama** :

**Kelsa** :

**Essay: Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat !**

1. Apakah yang dimaksud dengan Ghibah ?
2. Apakah yang dimaksud dengan egois ?
3. Bagaimana cara menghindari sifat ghadab ?
4. Apakah yang dimaksud dengan hasad ?
5. Apa akibat orang yang selalu marah ?
6. Sifat ananinyah merupakan akhlak tercela, Ananiyah berasal dari bahasa arab dari kata ana “Ana” yang artinya ?
7. Akibat ornag memfitnah seseorang dampaknya lebih kejam dari pada ?
8. Sebutkan bahaya egois dan bagaimana cara menghindari sifat egois ?
9. Mengapa kita tidak boleh bersifat egois ?
10. Sebutkan bahasa hasad, dan bagaimana cara menghindarinya?