PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI KELAS III MI AL-WATHONIYAH CANTILAN ASTANAJAPURA KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

ISTIQOMAH

NIM. 2014.17.01906

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2018

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Ketua Program Studi PAI
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaukukm Wrahmatullah Wabarokatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari **ISTIQOMAH** Nomer Induk Mahasiswa **2014.17.01906,** berjudul **"Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas III Mi Al-Wathoniyah Cantilan Astanajapura Kabupaten Cirebon"** oleh bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alikum Warahmatullah Wabarakatuh

Cirebon, 31 Mei 2018

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Taufik Ridwan, M.Hum.	**Jajat Darojat, S.Pd.I. M.S.I**
NIDIN. 2118018201	**NIDN. 2126128601**

PERSETUJUAN

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS III MI AL-WATHONIYAH CANTILAN ASTANAJAPURA KABUPATEN CIREBON

Oleh:

ISTIQOMAH
NIM. 2014.17.01906

Menyetujui:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Taufik Ridwan, M.Hum.	**Jajat Darojat, S.Pd.I. M.S.I**
NIDIN. 2118018201	**NIDN. 2126128601**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Al-Wathoniyah Cantilan Astanajapura Kabupaten Cirebon"** oleh **Istiqomah** NIM. 2014.17.01906, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidkan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon Pada tanggal 04 Oktober 2018.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidkan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 04 Oktober 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,	Sekretaris, Merangkap Anggota,
H. Oman Fathurohman, M.A **NIDK. 888610017**	**Drs. Sulaiman, M.MPd** **NIDN. 2118096201**
Penguji I,	Penguji II,
Agus Dian Alirahman, S.Pd.I, M.Pd.I **NIDN. 2112088401**	**Barnawi, M.S.I** **NIDN.8855570018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan berjudul **"Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqida Akhlak di Kelas III MI Al-Wathoniyah Cantilan Astanajapura Kabupaten Cirebon."** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Juli 2018

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL

6000

ISTIQOMAH

NIM. 2014.17.01906

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaukukm Wr. Wb.

Alhamdulillah panjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karena dengan nikmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu dilimpahkan Nabi Besar Muhammad Saw. beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak melibatkan berbagai pihak yang tentunya sangat berperan memberi bantuan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu, dengan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala nasehat, dan bimbinganya kepada:

1. Bapak Drs, H.A Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurahman, MA., Ketua IAI Bungsa Bangsa Cirebon
3. Bapak Sulaiman, M.M.Pd sebagai Wakil Ketua 1 Bidang Akademik.
4. Agus Dian Ali Rahman, M.Pd.I ketua Prodi PAI IAI Bunga Bangsa Cirebon
5. Taufik Ridwan, M.Humselaku Pembimbing I
6. Jajat Darojat, S.Pd.I. M.S.I selaku Pembimbing II.
7. Orang tua kutercinta yang tak bosan mengurus dan menasehati saya baik dikala saya suka maupun duka, selalu membantu berdoa, serta mendukung dari segi materi serta mendorong memberikan semangat pada penyusunan skripsi ini

8. Saudara kandungku yang terkasih Saeful Bahri, S.Pd. yang selalu menyemangati, mendoakan dan memotivasi serta membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi.
9. Terima kasih kepada sahabatku grup cerewet, sri mulyana, sri mulyani, melisa aprilitasari, yang udah memotivasi penulis
10. Terima kasih juga kepada teman-teman yang membantu menyukseskan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt membalas amal kebaikan yang telah diberikan bapak/ibu, saudara-saudara semua amin.

Akhirnya, skripsi ini kami persembahkan almamater tercinta dan masyarakat pada akademik, semoga bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Cirebon, 05 juni 2018

Penulis

ABSTRAK

ISTIQOMAH, NIM. 2014.17.01906 PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI KELAS lll MI AL-WATHONIYAH CANTILAN KABUPATEN CIREBON

Skripsi ini membahas pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Mi Al-Watohniyah Cantilan Astanajapura Kabupaten Cirebon. Tahun pelajaran 2018\2019. Kajian di latar belakangi oleh Pendidikan dapat menimbulkan pengaruh serta perubahan pada diri pribadi masyarakat ataupun lingkungan. Suatu perubahan bukanlah terjadi hanya secara kebetulan melainkan akibat dari adanya suatu sebab musabab yang bermacam-macam untuk suatu perubahan mencapai tingkat kemajuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Berdasrkan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh metode role playing pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon.

penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Quasi eksperimen adalah jenis penlitian eksperimen yang menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakukan. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true experimental desigh, yang sulit dilaksanakan.

Hasil perhitungan uji “t” menunjukkan bahwa nilai t hitung ≥ t tabel (0,349617 > 0,3202) Dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan metode role playing berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri

Diharapkan metode *role playing* bisa menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar, Diharapkan pada pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak untuk dapat menerapkan metode *role playing* pada materi yang dianggap sesuai untuk menggunakan metode tersebut.

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

NOTA DINAS iv

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN v

KATA PENGANTAR vi

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. IdenfikasiMasalah 2

C. PembatasanMasalah 10

D. PerumusanMasalah 11

E. TujuanPenelitian 11

F. KegunaanPenelitian 12

BAB II LANDASAN TEORETIK

A. DeskripsiTeoretik 13

B. HasilPenelitian yang Relavan 33

C. KerangkaBerpikir 35

D. Hipotesis Penelitian 37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. JenisPenelitian 38

B. Tempat danWaktuPenelitian 39

C. Populasi Dan Sampel 39

D. TeknikPengumpulan Data 42

E. IstrumentPenelitian 43

F. Teknis PengelolaandanAnalisis Data.....44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data 50

B. Pengujian Hipotensis.....54

C. Pembahasan 63

D. KeterbatasanPenelitian 65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpul 66

B. Saran–Saran 70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Jadwal Penelitian 39
TABEL 3.2 Popuasi 34
TABEL 4.1 Deskripsi Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen 41
TABEL 4.2 Deskripsi Data Hasil pre test kelas kontrol 52
TABEL 4.3 Rekapitulasi Nilai posttest 53
TABEL 4.4 Deskripsi Data Hail Posttest Eksperimen 54
TABEL 4.5 Deskripsi Data Hail Posttest kelas control 56
TABEL 4.6 Rekapitulasi nilai posttest 57
TABEL 4.7 Hasil Uji t Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol 58
TABEL 4.8 Rekapitulasi keseluruhan nilai pretest dan post test 59
TABEL 4.9 Perbandingan hasil perhitungan uji normalitas 60
TABEL 4.10 Perbandingan hasil perhitungan uji homogenitas 61
TABEL 4.11 Hasil perhitungan uji hipotesis nilai postest 62

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya terus menerus dan tidak pernah berhenti yang harus dilaksanakan, baik itu oleh seorang individu maupun insitusi. Walaupun disadari betul bahwa pendidikan ini merupakan proses yang panjang dengan modal dan pengorbanan yang besar disertai hasil. Pendidikan adalah suatu usaha vital yangakan menentukan arah kemajuan suatu bangsa. Namun, pendidikan juga merupakan suatu proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya secara langsung tetapi memerlukan waktu untuk dapat menikmati hasilnya. Untuk itu diperlukan usaha dan penerapan sistem yang tetap, cermat dan sistematis agar dapat menampakkan hasil yang optimal.[1] Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk Allah yang lain dalam kehidupannya. Untuk mengolah akal pikirannya diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran.

Indonesia memiliki tujuan pendidikan yang diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3, yang berbunyi:

[1] Sudin bani, *pendidikan karakter menurut Al Gazali*, makasar:Alauddin pers, 2011).h. 5

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mecerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1] (pindah ke atas)

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah peroses pemindahan ilmu pengetahuan dengan metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku serta mendapat keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan. Maka hal ini adalah tentang bagi setiap pendidikan agar memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan secara cepat efektif bagi siswa, maka itu pembelajaran dapat menentukan pengetahuan siswa dalam beberapa aspek.

Pendidikan dapat menimbulkan pengaruh serta perubahan pada diri pribadi masyarakat ataupun lingkungan. Suatu perubahan bukanlah terjadi hanya secara kebetulan melainkan akibat dari adanya suatu sebab musabab yang bermacam-macam untuk suatu perubahan mencapai tingkat kemajuan. Untuk meningkatkan perubahan dalam bidang aqidah akhlak adalah perluh adanya tenaga ahli yaitu guru mata pelajaran aqidah akhlak untuk mengajar dan pemahaman agama serta nilai-nilai aqidah dan akhlak kepada anak didiknya melalui proses belajar dan mengajar yang dilaksanakan di sekolah terutama di mulai sejak masih kecil samapi usia remaja.

---

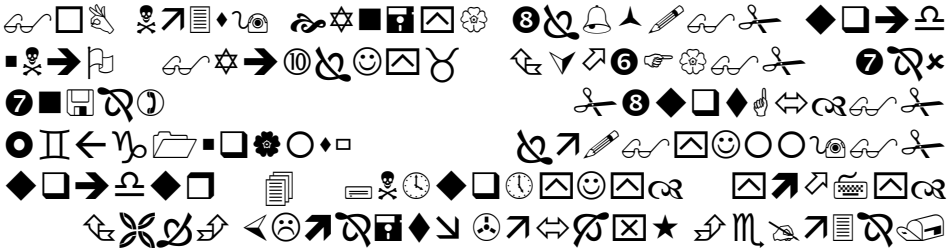
[1] *Undang-Undang Nomer 20 Tanhun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Aktivitas dalam pendidikan yang merupakan suatu pekerjaan memiliki tujuan dan ada seseuatu yang hendak dicapai dalam pekerjaan tersebut, maka dalam pelaksanaanya berbeda dalam suatu proses yang berkesinabungan di setiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu system pendidikan yang integral.

Hasil pendidikan agama Islam yang bermutu akan membuat siswa berakhlak baik dan membekali ilmu agama yang lengkap dan sempurna dalam masalah pokok Aqidah Isalam dan Muamalah. Pelaksanaan pendidikan agama Islam yang diberikan di MI atau SD harus sesuai dengan program pembelajaran yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan tersebut. Karena garis besar program pembelajaran merupakan sumber bagi tenaga pendidi dalam memberi materi pelajaran.

Peran guru pendidikan agama Islam di MI atau SD merupakan pondasi yang dapat melahirkan manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa. Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan selain berguna bagi kehidupan manusia, Allah juga akan memberikan pahala bagi orang yang berilmu dan akan meninggikan derajatnya sebagaimana firman allah SWT dalam surat An Nahl: 36 sebagai berikut:[2]



Dia-lah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. dan Dia Maha mengetahui segala sesuatu.

Pendidikan Agama Islam merupakan kebutuhan manusia, karena sebagai makhluk pedagogis manusia dilahirkan dengan membawa potensi yaitu dapat di didik dan mendidik sehingga mampu menjadi khalifah di bumi, serta pendukung dan pemegang kebudayaan. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati agama Islam melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.[3] Tuntunan bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan agar memiliki pribadi yang sholeh dan sholehah. Dengan adanya tuntunan inilah pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu Pendidikan Agama

[2] Menteri Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Surabaya, Duta Ilmu Surabaya, 2005), h. 369

[3] Muhaimin , *Paradigm Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Rosda Karya, 2001), h. 75

Islam, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berakibat pada peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan Agama Islam akan menjadi dasar teologis bagi setiap manusia untuk mengenal siapa dirinya, darimana asalnya dan untuk apa dia hidup di dunia ini. Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan konsep ajaran agama Allah SWT.yaitu Islam[4]. Nilai-nilai ajaran agama Islam harus sejak dini diajarkan kepada anak agar benar-benar bisa terinternalisasikan dalam dirinya disaat mereka menjadi orang dewasa nanti sehingga benar-benar tahu akan hakikat dirinya. Salah satu aspek penting dalam pendidikan agama Islam adalah ajaran tentang akhlak, baik itu akhlak kepada Allah, akhlak kepada sesama manusia dan akhlak kepada alam.

Akhlak yang ada pada kepribadian seseorang dan seseorang itu tidak akan sempurna tanpa dilandasi dengan pondasi yang kokoh yaitu berupa aqidah. Dengan pondasi aqidah yang kokoh maka anak tidak akan roboh oleh pengaruh kebudayaan modern yang mampu merusak moral (akhlak) seseorang. Gejala kemerosotan moral dewasa ini sudah sangat mengkhawatirkan. Kejujuran, kebenaran, keadilan, tolong-menolong dan kasih sayang sudah tertutup oleh penyelewengan, penipuan, penindasan, saling menjegal dan saling merugikan. Banyak terjadi adu domba dan fitnah, menjilat, menipu, mengambil hak orang lain sesuka hati, dan perbuatan-perbuatan maksiat lainnya.

---

[4] Zakiyah Darajat,dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*,(Jakarta : Bumi Aksara), h.6

Salah satu upaya yang mungkin dilakukan adalah dengan mengoptimalkan pendidikan moral yaitu pendidikan yang diharapkan mampu memberikan. kontribusi yang berarti dalam membentu kreligius pada diri peserta didik, yakni terciptanya mental akhlak dan kekuatan aqidah yang kokoh yang teraplikasikan dalam sikap keagamaan di berbagai dimensi kehidupan. Oleh karena itu mata pelajaran aqidah akhlak sangat diharap kemampu menciptakan peserta didik yang memilik religiusitas yang tinggi, yang beraqidah dan berakhlak mulia yang mampu mengaplikasikan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.[5]

Pada dasarnya mata pelajaran aqidah akhlak merupakan bagian dari ajaran Islam karena di dalamnya akan dipelajari hal-hal yang pokok, seperti masalah aqidah atau keyakinan yang benar dan contoh-contoh akhlak yang terpuji yang harus dimiliki, serta akhlak yang tercela yang harus dijauhi dan ditinggalkan.Aqidah akhlak di lembaga pendidikan merupakan salah satu implementasi dari jiwa pendidikan islam dan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Pendidikan Agama Islam terutama dalam pendidikan dasar. Hal ini disebabkan karena aqidah akhlak sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif diera globalisasi dan krisis multidimensional bangsa dan negara Indonesia.[6]

---

[5] Moh. Amin, *10 induk akhlak terpuji*, (Jakarta : kalam mulia,1997), h.17

[6] Menteri Agama Republik Indonesia, *Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahsa Arab Madrasa Ibtida'* iyah,(Jakarta, 2008), h. 18

Dalam memberikan prioritas pendidikan agama islam khususnya aqidah akhlak, kepada siswa memperhatikan pada factor-faktor keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran, untuk dapat membekali ilmu agama yang lengkap dan sempurna dalam materi pokok aqidah, ibadah dan muamalah. Terutama lembaga-lembaga islam yang harus memperhatikan ilmu pengetahuan agama yakni memantapkan bidang aqidah, akhlak dan muamalah sebagian iman telah disebutkan.

Lembaga pendidikan di sekolah menegah kebawa khususnya pada madrasah MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon merupakan lembaga mempunyai mata pelajaran aqidah akhlak disamping mata pelajaran lainnya. Sekolah ini memiliki bimbingan khusus dalam mengatasi kenakalan siswa dalam mendidik siswa untuk lebih kreatif dan aqidah dasar untuk pegangan.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya agama Islam adalah kurangnya perhatian pendidik agama terhadap penggunaan metode mengajar, umumnya pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik yang padaakhirnya peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik, siswa kurang aktif dalam belajar baik bertanya atau mengajukan pertanyaan, tidak efektif dalam setiap pembentukan kelompok kerja keras. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika metode yang digunakan benar-benar tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan. Disini pendidik sangat

berperan penting dalam membimbing peserta didik ke arah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Maka dari itu, pendidik agama pada mata pelajaran Akidah tertantang untuk bisa menyempaikan materi secara efisien dan efektif serta dapat membuat peserta didik menjadi fokus dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Agar pembelajaran aqidah akhlak berhasil dengan baik, metode yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode *Role playing* (bermain peran). Hasil belajar didapatkan karena beberapa aspek dari internal maupun eksternal, hasil pendidikan yang bermutu adalah siswa sehat, mandiri, berbudaya, berakhlak mulia, berpengetahuan dan menguasai teknologi serta cinta tanah air.hakikat belajar adalah aktivitas perubahan tingkah laku pembelajaran. “ Perubahan tingkah laku tercapai melalui kerja keras dan usaha cerdas dari siapapun mereka yang terlibat dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Alasan memilih metode *Role playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta didik kemudian dengan menggunakan metode *Role playing* ini tidak anak membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat

mendapatkan pembelajaran aqidah akhlak. Dalam penerapan metode *Role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses belajar. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat .

Dari hasil observasi awal di MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon Menemukan berbagai masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran Aqidah Akhlak Di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon. Penulis mencatat berbagai masalah seperti, metode yang menonton, siswa cepat bosen dan tidur di kelas, siswa kurang aktif dalam belajar baik bertanya atau mengajukan pertanyaan.

Karena permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang kurang memuaskan, sehingga banyak siswa yang memperoleh hasil belajar masih di bawa KKM. Berdasarkan uraian di atas peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan penerapan metode baru yaitu Model *Role Playing* Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khusunya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon

B. Identifikasi Masalah

1. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat
2. Metode pengajar guru kurang sesuai dengan hasil belajar siswa

3. Motivasi belajar yang kurang terhadap pelajaran Aqidah Akhlak dan Kurangnya interaksi yang baik anatar guru dan siswa saat proses belajar

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas dan tidak pada inti permasalahannya. Pembahasan akan dibatasi dengan beberapa hal sebagai berikut

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang di dukung pula oleh hasil pengamatan di lapangan, maka maslah yang di temukan yaitu:

1. Metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon
3. Pengaruh *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan maslah yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Seberapa baik metode ro*le playing* di kelas lll MI Al- Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon?
2. Seberapa baik hasil belajar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas lll MI AL-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon
3. Seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas lll Mi Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon

E. Tujuan Penelitian

Berdasrkan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon
2. Untuk mendeskripsikan seberapa besar hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon
3. Untuk mendeskripsikan seberapa kuat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas lll MI Al–Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Untuk menambah khazanah keilmuan mata pelajaran Aqidah Akhlak Menambah wawasan dan meningkatkan inovasi prestasi Belajara melalui penerapan metode *role playing*

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi guru

Berusaha memaksimalkan mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Sebagai bahan pertimbangan sekaligus dapat menjadi masukan dan kemajuan perkembangan bagi lembaga pendidikan khususnya dii MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon

Meningkatkan metode pembelajaran agar guru lebih kreatif dalam pembelajaran dalam menerapkan metode *role playing* agar lebih menciptakan pembelajaran yang efektif dan efesien.

b. Bagi siswa

Lebih serius lagi dalam mengikuti pembelajaran dan proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dengan belajar santai tetapi fokus terhadap pembelajaran

Lebih semanagat dan memotivasi diri sendiri dan menyukai metode yang di harapakan setiap guru

BAB ll
LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajran adalah, cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa berlangsungnya pengajaran", Metode pembelajaran yang baik adalah bagaimana siswa bisa mengerti, untuk bisa membuat siswa mengerti yang paling bagus adalah mengajak mereka berpartisipasi dengan cara praktek di laboratorium, diskusi atau debat, Mereka mengerti karena keterlibatan mereka, biasanya jika mereka paham melalui proses ini akan lebih memahai pelajaran dari pada metode ceramah yang ada murid merasa bosan.

a. Metode *Role Playing*

Metode ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahawa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan

sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan sepontan yang disertai analisis.[1]

> *Role playing* merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing- masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.[2]

Metode bermain peran *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.'' Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.

Pembelajaran dengan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Pelajaran *role playing* juga juga membutuhkan pemain peran untuk mengekspresikan dan mengimprosasikan suatu konsep sehingga siswa yang dapat bermain peran dapat dengan mudah memahami apa yang tidak bermain peran dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh pemain peran tersebut.

Metode *role playing* selain memberikan suasana berbeda dalam belajar juga lebih bermakna karena siswa dapat merasakan secara

---

[1] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2013). h. 25

[2] Kiranawati (2009 : 67)

langsung. Suasana yang tercipta ketika mereka melakukan *role playing* dengan suasana yang sesungguhnya terjadi. *Role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga menginteraksikan pengetahuan terhadap perilaku melalui mengklasifikasikan masalah-masalah. Mengekplorasi alternative-alternative dan mencari solusi-solusi yang kreatif. Melalui role playing, siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.

Dari definisi–definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebihtentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran.

a. Tujuan Metode *Role Playing*

Bermain peran digunakan dalam pembelajaran bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, disamping menemukan alternatif pemecahan masalah.[3] Tujuan metode bermain peran adalah mengerjakan dan menanamkan nilai-nilai moral sosial yang terkadung dalam bidang studi kepada para siswa misalnya, seseorang guru sangat diharapkan mampu mengaplikasikan

[3] Aan Hasana, *Pengembangan Profesi Guru*, (Rineka Putra.2012) h. 128

pendekatan mengajar yang tepat. [4] Tujuan metode sosiodrama adalah untuk menghadirkan peran- peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran didalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar pesrta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.[5] Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan tujuan metode sosiodrama adalah proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna bagi siswa untuk menggali potensi, keterampilan dan inspirasi siswa.

b. Langkah- langkah Metode Role Playing

Langkah- langkah pembelajaran *Role Playing* adalah: [6]

1) Memilih masalah

   Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.

2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahn yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus di kerjakan oleh para pemain.

3) Menyusun tahap-tahap bermain peran dalam hal ini guru telah membuat dialog sendiri

---

[4] Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung , PT Remaja Alfabeta, 2014) h. 192

[5] Jamanta Hamdayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2104) . h. 189

[6] Jumanta Hamdayama, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Bogor, Ghalla Indonesia, 2014), h.189

4) Menyiapkan pengamatan

Pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.

5) Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi seseuai dengan peran masing-masing dan sesuai apa yang terdapat pada sekeneria bermain peran.

6) Diskusi dan Evaluasi

Mendiskusikan masalah- masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa

7) Kesimpulan

Dari bermain peran yang telah dilakukan

c. Kelebihan dan kekurangan Metode *Role Playing*

1) Kelebihan Metode*role playing* anatar lain, yaitu :

a) Memberikan kesempatan pada siswa didalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada tempat orang lain.

b) Meluaskan pandangan siswa.

c) Memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain, beserta masalhnya menempatkan diri sendiri ditempat orang lain. Terdapat beberapa kelebihan dalam teknik *role playing*, yaitu dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga

memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dan membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial tinggi.

2) Kekurangan metode *role playing*

bila guru tidak menguasai tujuan intruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka *role playing* tidak akan berhasil, apabila guru tidakmemahami langkah-langkah pelaksanaan akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran karena yang memegang peran atau penonton tidak tau arah bersama-sama, penggunan waktu yang relatif banyak atau panjang, pengkondisian kelas yang ekstra dalam proses pembelajaran, memerlukan kreativitas dan daya kreasai yang tinggi dari pihak guru maupun siswa tetapi tidak semua guru memilikinya, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan, sehingga dalam teknik *role playing* peran guru sangat penting karena guru memberikan arahan dan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan seseuai dengan tujuan. Guru sebagai pemegang kendali dalam pengkondisian kelas sehingga guru memberikan suasana bermain yang menyenangkan dan tidak menimbulkan paraduga yang jelek. Guru mengajak siswa atau penonton memeberikan umpan balik, menarik kesimpulan dan kritik saran yang

baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran tanpa menggunakan Bahasa yang tidak sopan.

1. **Hasil Pembelajaran**

   a. **Pengertian Belajar**

Belajar adalah kegiatan berposes dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelanggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di madrasah atau sekolah dan lingkungan sekitarnya. Kebanyakan ahli pendidik.[7] berpendapat bahwa kepandaian yang dihasilkan dari belajar mencangkup berbagai aspek, baik kongnitif efektif, maupun piskomotorik, karena ini mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan.

Belajar merupakan kegiatan yang komplek. Hasil dari proses pembelajaran tersebut berupa kapabilitas (kemampuan). Setelah belajar memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapasitas tersebut adalah berasal dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kongnitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan melewati pengelolahan informasi menjadi kapasitias baru.

[7] Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Alfabeta, 2014), h. 87

Pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus–menerus dengan lingkungan mengalami perubahan. Karena interaksi deangan lingkungan ini, maka fungsi intelek dari individu yang bersangkutan menjadi berkembang. Perkembangan intelektual ini meliputi tahapan sebagai berikut (1) sensori motor (0-2 tahun), (2) pra operasional (2-7 tahun), (3) opresional konkrit (7-11 tahun), (4) oprsi formal (11 tahun keatas).[8]

Berdasarkan konsep tersebut, pengetahuan meliputi tiga fase yakni fase eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Dalam fase pengenalan konsep, anak mengenal konsep yang ada ahubungannya dengan gejala. Sedangkan dalam fase aplikasi konsep, anak menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang semakin berkembang pada diri seseorang melalui pengenalan secara berturut-turut dari suatu situasi ke situasi lain yang diulang-ulang sehingga menjadi sempurna melalui tahapan-tahapan tersebut. Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu pembelajaran, antara tujuan yang akan dicapai, metode pembelajaran dan evaluasi mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Evaluasi dalam system pengajaran menduduki peranan yang sangat penting, karena

[8] Dimyati dan Moedjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta,Rineka 1999) h. 13-14

dengan evaluasi hasil belajar yang dicapai para siswa akan dapat diketahui setelah menyelesaikan program belajar dalam kurun waktu tertentu, dapat diketahui ketepatan metode mengajar yang digunakan dalam penyajian pelajaran,serta dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan instruksional yang dirumuskan sebelumnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan kompetensi yang mencangkup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Hasil belajar adalah polah-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apreasiasi dan keterampilan.[9] Penilaian dan proses hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran,

Hasil belajar yang harus dicapai siswa hendaknya menggunakan klasifikasi hasil belajar.[10] yang membagi hasil belajar kepada tiga ranah kongnitif, efektif, psikomotorik. Merupakan hasil interaksi antara kemampuan individu dengan lingkungan.[11] Hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang belajar, perubahan ini tidak tidak hanya pada pengetahuan saja tetapi juga pada kecakapan penguasaan dan penghargaan dalam individu yang

---

[9] Agus Supriyono, *cooperative learning teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2009). h.5
[10] Sri Eti Wuryani Djiwandono, *psikologi pendidikan*, (Jakarta, PT Grafindo, 2006). h. 211
[11] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* ,(bandung, Bumi Aksara, 2009). h.15-16

belajar.[12] Membedakan tiga macam hasil belajar yaitu: pengetahuan, kognitif, hasil belajar efektif, dan piskomotorik.[13]

1) Ranah kongnitif

Keberhasilan belajar yang diukur taraf penguasaan intelektuallitas, keberhasilan ini biasanya dengan bertambahnya pengetahuan siswa, yang terbagi menjadi:

a) adalah Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*) kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunkannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

   Salah satu contoh hasil belajar kognitif pada jenjang pengetahuan adalah dapat menghafal surat al-‘Ashar, menerjemahkan dan menuliskannya secara baik dan benar, sebagai sala satu materi pelajaran kedisiplinan yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam di sekolah.

b) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu

[12] Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT Bina Aksara.1999).h. 10

[13] Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta,Gaung Persada Press, 2009). h. 49-59

apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Salah satu contoh hasil belajar ranah kognitif pada jenjang pemahaman ini misalnya: Peserta didik atas pertanyaan Guru Pendidikan Agama Islam dapat menguraikan tentang makna kedisiplinan yang terkandung dalam surat al-‘Ashar secara lancar dan jelas.

c) Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

Salah satu contoh hasil belajar kognitif jenjang penerapan misalnya: Peserta didik mampu memikirkan tentang penerapan konsep kedisiplinan yang diajarkan Islam dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

d) Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di

antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi.

Contoh: Peserta didik dapat merenung dan memikirkan dengan baik tentang wujud nyata dari kedisiplinan seorang siswa dirumah, disekolah, dan dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat, sebagai bagian dari ajaran Islam.

e) Sintesis (*syntesis*) adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sisntesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang yang berstruktur atau bebrbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis. Salah satu jasil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagiamana telah diajarkan oleh islam.

f) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu

pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

2) Rana Efektif (Ranah Rasa)

(a) Penerimaan (*Receiving)* adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah: kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. Receiving atau attenting juga sering di beri pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai atau nilai-nilai yang di ajarkan kepada mereka, dan mereka mau menggabungkan diri kedalam nilai itu atau meng-identifikasikan diri dengan nilai itu.

(b) *Responding* (menanggapi) mengandung arti "adanya partisipasi aktif". Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya salah satu cara. Jenjang ini lebih tinggi daripada jenjang receiving.

(c) *Valuing* (menilai=menghargai). Menilai atau menghargai artinya mem-berikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. Valuing adalah merupakan tingkat afektif yang lebih tinggi lagi daripada receiving dan responding.

(d) *Characterization by evalue or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Piskomotorik (Ranah Keterampilan)

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah:

(a) Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu.

(b) Memanipulasi

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan.

(c) Pengalamiahan

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.

(d) Artikulasi

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas, hasil merupakan kecakapan yang telah dicapai pada saat atau periode tertentu oleh individu pada setia aspek- aspeknya. Belajar dapat diartikan dengan tercapainnya tujuan kompetensi anak didik dari materi yang telah diajarkan dalam jangka waktu tertentu dengan menunjukan hasil yang optimal.

c. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Baik buruknya capaian prestasi belajar, teryata dipengaruhi oleh banyak factor, diantaranya adalah sebagai berikut[14]:

1) Motivasi

Setiap usaha apa saja, baik itu bekerja, merahi kesuksesan berbisnis dan sebagainnya. Termasuk didalmnya adalah proses belajar. Seseorang anak perlu memiliki motivasi yang tinggi terhadap proses belajar yang sedang ia jalani. Motivasi ini bisa muncul dari orang tua maupun pehak pendidik.

2) Kondisi Lingkungan

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang lain adalah soal keadaan lingkungan tempat tanggal maupun belajar siswa. Seorang siswa yang berada dalam perkotaan relatife memiliki prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa yang tinggal di pedesaan. Siswa yang bersekolah biasannya yang relatife memiliki frekuensi belajar yang tinggi, relatife akan lebih pintar jika dibandingkan siswa yang bersekolah di sekolah yang gurunya jarang dating. Orang tua bisa memberi solusi untuk persoalan ini, yaitu dengan cara menciptakan kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan di lingkungan rumah.

[14] Anne Ahira, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi prestasi Belajar siswa* (diakses 26 maret 2018)

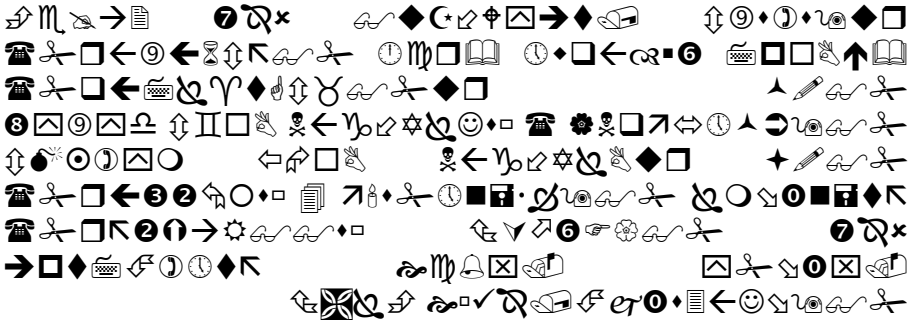
2. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Akidah secara bahasa berasal dari kata (*'aqada ya'qidu aqidatan)* yang berarti ikatan atau perjanjian, secara istilah adalah keyakinan hati atas sesuatu. Kata akidah tersebut dapat digunakan untuk ajaran yang terdapat dalam islam dan dapat pula digunakan untuk ajaran lain diluar islam. Sehingga ada istilah akidah islam, akidah Nasrani, akidah Yahudi dan akidah-akidah lainnya. Dengan begitu kita juga bisa disimpulkan ada akidah yang benar atau lurus dan ada akidah yang sesat atau salah. Dengan begitu juga akidah islam (Al-akidah Al-islamiyah) bisa diartikan sebagai pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya oleh setiap orang yang mengaku dirinya beragama islam (Muslim).[15]

Berbicara tentang akidah, yang paling pertama dan utama adalah konsep ketuhanan, baru kemudian konsep-konsep akidah yang lainnya yang sesuai dengan keinginan Allah itu sendiri melalui firman-firman-Nya dalam Al-Qur'an dan Hadis nabi-Nya. Ketika seseorang berakidah islam, maka pondasi awal untuk membangun akhlak/keyakinannya adalah keyakinan terhadap Allah sebagai Tuhan yang wajib disembah, Maha Esa, pencipta dan pengatur alam semesta, dan zat ghaib yang merupakan sumber dari segala hal, termasuk juga kewajiban menjalankan aturan-aturanNya dalam segala aspek kehidupan baik yang berhubungan dengan ibadah ataupun muamalah

[15]Lukman Chakim, Moh Solehudin, *Akidah Akhlak*:Jakarta, kemenag 2014.hal 5

yang erat hubungannya dengan interaksi dengan sesama makhluk. Oleh karenanya misi pertama yang diemban oleh tiap Rasul untuk disampaikan kepada umat manusia adalah konsep ketuhanan ini, sebagaimana firman Allah swt dalam Qs. An-Nahl : 36[16]



dan sungguhnya Kami telah mengutus Rasul pada tiap-tiap umat (untuk menyerukan): "Sembahlah Allah (saja), dan jauhilah Thaghut [826] itu", Maka di antara umat itu ada orang-orang yang diberi petunjuk oleh Allah dan ada pula di antaranya orang-orang yang telah pasti kesesatan baginya [826]. Maka berjalanlah kamu dimuka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan (rasul-rasul).

Akhlak secara etimologi merupakan bentuk jamak dari kata *khuluq* yang berarti *tabi'at*, budi pekerti, atau kebiasaan. Menurut pendapat Ibn Miskawaih yakni pakar bidang akhlak terkemuka dan terdahulu mengemukakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorongnya untuk melakukan untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan (Abuddin Nata, Akhlaq Tasawuf. 1996:3)

Sementara itu Imam Al-Ghazali mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-

[16] Menteri Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemah*, (Surabaya, Duta Ilmu Surabaya, 2005), h. 369

macam perbuatan dengan pemikiran dan pertimbangan manusia secara spontan tanpa perlu pemikiran dan pertimbangan akhlak merupakan suatu kebiasaan. Akhlak adalah suatu kebiasaan yang melekat dalam jiwa langsung tanpa dipaksa atau dibuat-buat (32 Hamzah Tualeka, dkk, 2011:4) akhlak sendiri terdiri dua macam yakni akhlak terpuji (mahmudah) dan akhlak tercela (madzmumah).

Jadi akidah akhlak adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang pokok-pokok keimanan dan juga pengenalan dan pembiasaan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Peraturan Menteri Agama no.912 tahun 2013 tentang standar isi pendidikan Agama Islam dan bahasa arab di madrasah mendefinisikan bahwasannya aqidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mempelajari tentang rukun iman yang dikaitkan dengan pengenalan dan penghayatan terhadap alasma'al-husna, beserta pencipta suasana keteladanan dan terpuji dan adab islam melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Secara subtansi mata pelajaran aqidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memperaktikkan alakhkul karimah dan adab islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai manifestasi dari keimanannya kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir,

serta Qada dan Qadar (Menteri Agama RI, peraturan Menteri Agama RI Nomer 000912 tahun 2013:37[17]).

A. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Nurtani silalahi penelitian ini di ambil dari Abstrak yang berjudul : *pengaruh model role playing terhadap kemampuan berbalas pantun kelas x SMA Parulian 2 Medan.* menyimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Kecamatan Selakau. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk development studies. Berdasarkan perhitungan statistik dari rata-rata hasilpost-test di kelas kontrol sebesar 67,40dan kelas eksperimen sebesar 77,25 diperoleh thitungsebesar4,602 dan ttabel (α = 5% dan dk = 1,602) ini berarti t hitung> t tabel (4,602>1,602) maka Ha diterima.Berdasarkan perhitungan effect size diperoleh ESsebesar1,83 Hal ini berarti penerapan metode Role Playingmemberikan pengaruh yang cukup besar terhadap tingginya hasil belajar kelasIV SDN 01 Kecamatan Selakau.
2. Ardian Biantara dalam penelitian ini diambil dari Abstrak yang berjudul : *pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar IPS Pada siswa kelas v SD Blondo 3 kecamatan*

[17]Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No.000912 tahun 2013:37

mungkid Kabupaten Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode Role Playing dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 18,71 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 12,68 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (t-test) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 2,738, Nilai t hitung > t tabel (2,738 > 1,686). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35.Kata kunci : hasil belajar IPS, metode role playing.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan konsep yang telah di uraikan, maka perlu dirumuskan anggapan dasar yang akan penulis pakai dalam penelitian ini. Hal ini agar dimaksud apa yang dituangkan dalam skripsi ini sesuai dengan kaidah memenuhi syarat sebuah karya ilmiah. Adapaun penulisan skripsi ini, penulisan menggunakan dedukatif yaitu kebenaran yang bersifat umum (asumsi) menuju kepada kesimpulan yang spesifik merupakan aplikasi atau implikasi logis dari kebenaran yang umum tadi.

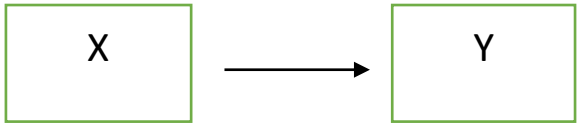
Role playing atau sosio drama adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai took hidup atau benda mati, hal ini dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang di perankan.

Dari pengertian diatas dapat kesimpulan, role playing atau sosiodrama adalah bentuk metode pengajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku di dalam hubungan sosial. Maka diharapkan siswa dapat memperaktikannya didalam dunia nyata disertai dengan akhlak yang mulia dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Hasil belajar adlah prstasi belajar yang di capai siswa dalam proses klegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing- masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakannya perespsi sebaiknya berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempornakan, anatar lain bahwa sesuatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khusunya dapat dicapai.[18]

[18] Dzakiyyah Drajat, *ilmu pendidikan islam*, (Jakarta, bumi aksara, 1999)

Hasil belajar siswa adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa disekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang brarti ulangan, ujian atau tes, maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat di gambarkan mengenai kerangka pemikiran antara variabel X (Penerapan metode *role Playing)* terhadap variabel Y (Hasil belajar siswa) penelitian ini terbentuk bagan, sebagai berikut :



C. Hipotesis

Hipotesis merupsksn jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang dikemukkan dalam perumusan masala. Dikatakan sementara karena baru merupakan jawaban yang berdasarkan teori-teori, dalam arti masih perlu dilakukan pengujian secara empirik.[19]

Dalam hal ini hipotesis dinyatakan dalam bentuk kalimat sebagai berikut:

HO : tidak terdapat pengaruh signifikasi metode *role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak di MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten. Cirebon

[19] Toto syatori nasehudin & nanang gozali, *metode penelitian kuantitatif* (bandung, CV pustaka setia, 2012). h. 100

HA : terdapat pengaruh signifikasi metode *role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak di MI Al- Wathoniyah Cantilan Kabupaten. Cirebon

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Quasi eksperimen adalah jenis penlitian eksperimen yang menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakukan.[1] Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true experimental desigh, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variable luaryang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari pre-experimental design. Quasi experimental desigh, digunakankarena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian.[2]

Dengan melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok ekperimen diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan kelompok

[1] Sumadi suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2013), h. 88.
[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan" Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*

control diberikan perlakuan dengan metode ceramah (konvensional). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control* group design. Pengukuran dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan, dan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji "t".

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon Waktu penelitian tanggal

Tabel 3.1
Kegiatan Pendidikan

No	Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 1 maret 2018	Survei ke sekolah dan memberikan surat izin penelitian
2	Selasa, 7 maret 2018	Pretes dan pertemuan pertama kelas eksperimen dan kela kontrol
3	Rabu, 13 maret 2018	Pertemuan kedua kelas eksperimen dan control
4	Rabu, 20 maret 2018	Pertemuan ketiga untuk kelas eksperimen dan kelas control
5	Rabu, 2 April 2018	Memberikan pottest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Populasi Dan Sample Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi merupakan keseluruhan objek

yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai-nilai maupun hal-hal yang terjadi.[1] Terdapat dua macam populasi yaitu populasi sampling dan populasi sasaran Populasi sampling dalam adalah seluruh peserta didik MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon, sedangkan populasi sasaran adalah peserta didik kelas kelas lll MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon yang aktifi pada tahun 2017-2018

Tabel 3.2
Rincian Populasi Kelas III MI Al- Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1.	Kelas 3	19
2.	Kelas 3	19
3.	Jumlah	38

2. Sampel

Dalam menentukan sampel terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukandan hasilnya dapat mewakili semua populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[2] Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampelyang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu

[1] Ine I Amirman Yousda, *Penelitan Dan Stastistic Pendidikan*, (cet, 1; Jakarta : Bumi Aksara, 1993, h.134.
[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (cet, IX ; Bandung : Alpabeta, 2013) h. 81.

sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sebagaimana dijelaskan bahwa sampel adalah bagian dari kelompok yang mewakili kelompok besar itulah yang disebut dengan sampel subyek atau sampel penelitian.[3] Dari pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari objek yang akan diteliti dan dianggap mewakili karakteristik seluruh populasi. Sample yang digunakan pada penelitian ini adalah non probability sampling. Karena dalam pengambilan sampel ini peneliti tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel sehingga penarikan sampel ini dilakukan secara tidak acak. Cara pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu:

1. kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen yaitu kelompok peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan metode role playing. Sampel yang dipilih sebagai kelompok eksperimen adalah siswa kelas III MI Al-Wathoniyah Cantilan Kab Cirebon yang berjumlah 19 peserta didik.

[3] Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Angkasa, 1992), h, 45.

2. Kelompok *control*, yaitu kelompok siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan metode konvesional. Sampel yang dipilih sebagai kelas control adalah siswa kelas III MI Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon yang berjumlah 19 peserta didik.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengeahui metode pengmpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[4] Data merupakan suatu bahan yang sangat diperlukan untuk diteliti/dianalisis, maka dari itu diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes bertujuan untuk mendapatkan data dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengumpuan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
   a. Menganalisis topik materi
   b. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
   c. Mempersiapkan instrument penelitian soal tes
   d. Membuat soal-soal tes
   e. Konsultasi soal penelitian dengan pendidik mata pelajaran aqidah akhlak di MI Al- Wathoniyah Cantilan Kab Cirebon.

[4]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alpabeta, 2013). h. 224

2. Tahap pelaksanaan
   a. Pemberian *pretes* untuk mengetahui penguasaan konsep sebelum mengikuti mata pelajaran
   b. Implementasi metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperiment dan metode konvensional pada kelas *control.*
   c. Pemberian *posttess* untuk melihat peningkatan penguasaan konsep/materi setelah peserta didik mengikuti pembelajarn.
3. Tahap akhir
   a. Mengumpulkan data yang diperoleh
   b. Mengolah data hasil penelitian
   c. Menganalisis dan membahas hasil temuan penelitian
   d. Menarik kesimpulan.
   e. Instrument Penelitian

D. Instrument Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan adalah tes. Tes ini dibagi menjadi kedalam dua bagian yaitu :

1. Tes awal *pre test*

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penelitian menggunakan teknik *pretest* atau awal tes untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan setiap peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak.

2. Tes akhir *Posttest*

Posttest atau tekakhir digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak setelah mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* dan kemampuan peserta didik yang mendapat perlakuan dengan menggunakan metode konvensional.

Langkah-langkah dalam membuat instrument penilitian ini adalah sebagai berikut:

a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
b. Membuat kisi-kisi sebagaimana acuan dalam pembuatan soal
c. Menyusun soal-soal berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat
d. Tahap pembuatan kunci jawaban dari penilaian butir soal. Setiap soal sudah dibuat, diberi kunci jawaban

E. Teknis Pengelolaan dan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program spss for windows 16. Kriteria dalam pengujian normalitas apabila nilai signifikansi hitung > 0,05 maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus levene test. data dinyatakan homogen apabila Fhitung < F tabel. Sebaliknya, bila F hitung>F tabel maka data dinyatakan tidak homogen.

c. Hipotesis

Untuk selanjutnya yaitu menggunakan rumus “t”Test.“t”Test adalah salah satu statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa di antara dua buah random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikansi”.

Hasil perhitungan t hitung dibandingkan dengan t table dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun kriteria pengujiannya, sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima

BAB lV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Hasil *Pre test*

Penelitian ini menggunakan *pre test* dan *post test* yang di berikan pada kedua kelas, *pre test* dilaksanakan pada kedua kelas sebelum perlakuan

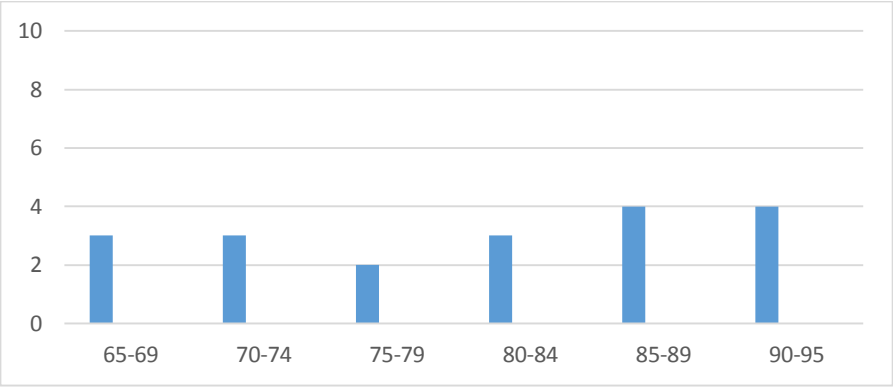
a. *Pre test* Kelas Eksperimen

Diskripsi distribusi frekuensi hasil *pre test* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Deskripsi data hasil kelas *pre test*

Interval skor	Frekuensi	Prsentase
65-69	3	15%
70-74	3	15%
75-79	2	10%
80-84	3	15%
85-89	4	20%
90-95	4	20%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut grafik hasil *pre test* kelas eksperimen sebagai berikut:



Gambar 4.1: Histogram hasil pre test kelas eksperimen

tabel dan diagram skor *pre test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 65-69 terdapat 3 peserta didik, dan pada rentang 70-74 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 75-79 ada 2 peserta didik , dan pada rentang 80-84 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 85-89 ada 4 peserta didik, dan rentang niali 90- 95 hanya 7 peserta didik.

Selanjutnya hasil perhitungan statistik dengan, menggunakan program spss untuk pre test kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi *Pre test* Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Pre test	19	67.00	95.00	81.1579	2.07218	9.03243

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa pretes pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata mean 81.1579, nilai minimum 67.00, nilai maximum 95.00, dan nilai standar deviasi 9.032

a. Kelas *Pre test* kontrol

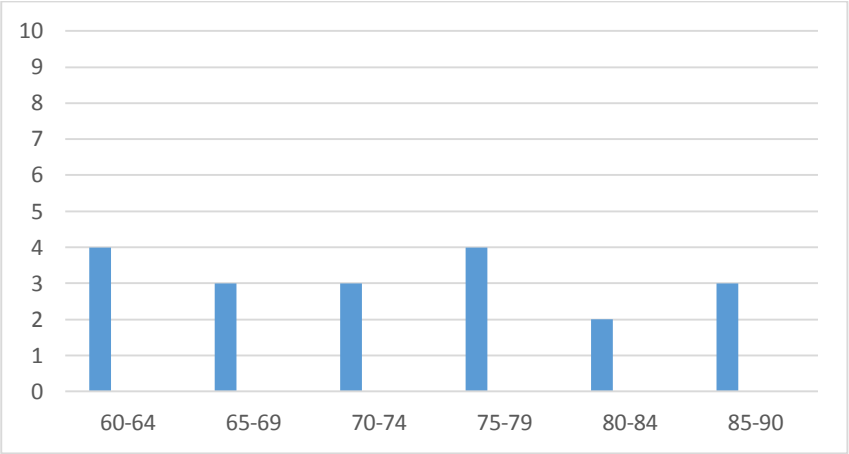
diskripsi distribusi frekuensi hasil *pre test* kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.3

Deskripsi Dat**a Hasil *pre test* kelas kontrol**

Interval Skor	Frekuensi	Persentase
60 – 64	4	20%
65 – 69	3	15%
70- 74	3	15%
75 – 79	4	20%
80 – 84	2	10%
85 – 90	3	15%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil pre test kelas kontrol sebagai berikut:



Gambar 4.2: Diagram hasil *pre test* kelas kontrol

Tabel dan diagram skor pre test kelas kontrol menunjukan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 65-69 terdapat 3 peserta didik, dan pada rentang 70-74 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 75-79 ada 4 peserta didik , dan pada rentang 80-84 ada 2 peserta didik, dan pada rentang nilai 85-90 ada 3 peserta didik.

Selanjutnya hasil perhitungan statistik dengan, menggunakan program spss untuk pre test kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Adapun hasil perhitungan stastistik dilakukan dengan bantuan program spss dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
***pre test* kelas kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test	19	65.00	93.00	78.1579	9.71404

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa *pre test* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata mean 78.157 nilai minimum 65.00, nilai maximum 93.00, dan nilai standar deviasi 9.174

1. **Data Hasil *Post Test***

Post test dilaksanakan setelah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan treatmen atau perlakuan.

a. *Post test* Kelas Eksperimen

Post test kelas eksperimen dilaksanakan beberapa saat setelah kelas mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing.* Diskripsi distribusi frekuensi hasil *post test* kelas eksperimen adalah sebagai berikut;

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen

Interval Skor	Frekuensi	Persentase
75-79	3	15%
80-84	3	15%
85-89	3	15%
90-94	4	20%
95-99	3	15%
100-104	5	25%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil *post test* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

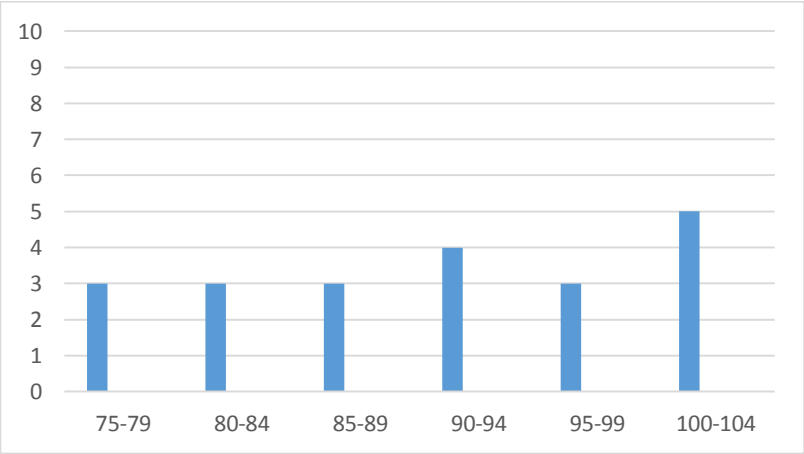


Diagram4.3: Batang Skor Post Test Kelas Eksperimen

Tabel dan diagram skor *post test* kelas eksperimen menunjukan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang rentang 75-79 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 80-84 ada 3 peserta didik, dan pada rentang 85-89 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 90-94 ada 4 peserta didik, pada rentang nilai 95-99 ada 3 peserta didik dan rentang nilai 100-104 ada 5 peserta didik.

Adapun hasil perhitungan stastik yang diperoleh dengan bantuan *spss* dari *post test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 *Post Test* Kelas Eeksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post test	19 19	70.00	100.00	87.3684	10.71971

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa pretes pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata mean 86.57, nilai minimum 70.00, nilai maximum 100.00, dan nilai standar deviasi 10.54

b. *Post test* Kelas Kontrol

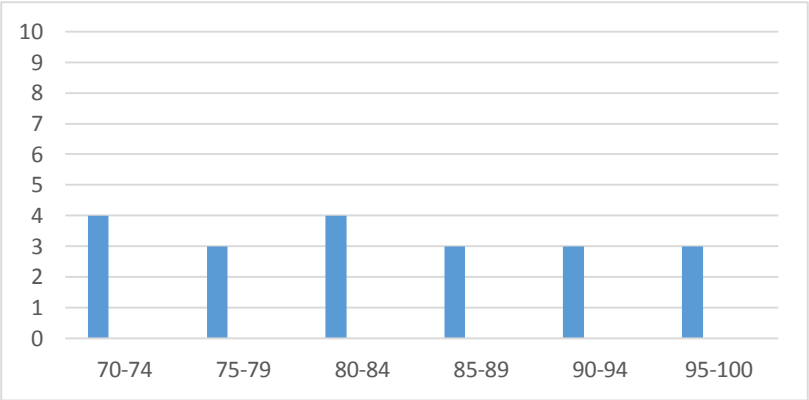
Tabel 4.7

Deskripsi Data Hail *Post test* kelas Kontrol

Interval Skor	Frekuensi	Persentase

70 – 74	4	20%
75 – 79	3	15%
80 – 84	4	20%
85 – 89	3	15%
90 – 94	3	15%
95 – 100	3	15%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil *post test* kelas kontrol adalah sebagai berikut:



***Gambar 4.5* Diagram Batang Skor *post test* Kelas Kontrol**

Tabel dan diagram skor *post test* kelas kontrol menunjukan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang rentang 70-74 ada 4 peserta didik, dan pada rentang nilai 75-79 ada 3 peserta didik, dan pada rentang 80-84 ada 4 peserta didik, dan pada rentang nilai 85-89 ada 3 peserta didik, pada rentang nilai 90-94 ada 3 peserta didik dan rentang nilai 95-99 ada 3 peserta didik.

Adapun hasil perhitungan stastik yang diperoleh dengan bantuan *spss* dari *post test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8

Distribusi Frekuensi *Post Test* Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Post test	19	70.00	100.00	86.5789	2.41984	10.54786

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa pretes pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata mean 86.57, nilai minimum 70.00, nilai maximum 100.00, dan nilai standar deviasi 10.54

2. Perbandingan Skor *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen-Kontrol

Skor *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kontrol dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Berikut ini disajikan perbandingan hasil *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen-kontrol:

Tabel 4.9 Eksperimen Kontrol

Kelas	Rata-rata *pre tes*	Rata-rata *Post Test*	Peningkatan Rata-rata
Eksperimen	81.1579	87.3684	62.105
Kontrol	78.1579	86.5789	84.210

Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 62.105, sedangkan kelas kontrol sebesar 84.210

A. Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *spss.* Data dari uji normalitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.10 kontrol

Data	Sig_{hitung}	Sig_{min}	Keterangan
Eksperimen	0.153	0.05	Distribusi data normal
Kontrol	0.206	0.05	Distribusi data normal
Eksperimen	0.199	0.05	Distribusi data normal
Kontrol	0.151	0.05	Distribusi data normal

hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan Sig_{hitung} >0.05 yang berarti data berdistribusi normal.

b. Uji Homoginitas

Uji homogenitas dilaksanakan setelah uji normalitas. Tujuannya adalah mengetahui apakah data berasasl populasi yang homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas yang diperoleh dengan bantuan program *spss* di sajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Data	Uji F		Keterangan
		F_{hitung}	F_{tabel}	
1	Pre Test Hasil Belajar	1.91	3.59	Varian Homogen
2	Post Test Hasil Belajar	1.55	3.59	Varian Homogen

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa kedua sample dalam populasi dalam keadaan homogen. Hal tersebut ditunjukan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$

c. Uji Hipotesis

1. uji-t post test

Hasil dari uji *post test* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kedua kelas setelah mendapatkan perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan program *spss*. Adapun perbandingan data post test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil *Post Test* Eksperimen-Kontrol

kontrol2	N	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	19	87.3684	10.71971
Kontrol	19	86.5789	10.54786

Berdasarkan tabel di atas, mean atau nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 87.3684 dan pada kelas kontrol 86.5789. maka dari itu, nilai rata-rata pada kelas eksperimen dinyatakan lebih besar Dari pada nilai rata-rata kelas kontrol.Untuk lebih memperkuat data perbandingan nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Hipotesis yang diuji adalah Ha: Ada perbedaan nilai secara signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Melawan Ho: tidak ada perbedaan pada nilai antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.13 Hasil Uji-t *Post Test* Teks Eksperimen-Kontrol

Data	T	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	3.368	0.565	Ada perbedaan

Berdasarakan tabel tersebut, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t lebih besar 3.368 dan sig 0,565. Nilai T_{hitung} yaitu 0.496 dinyatakan lebih besar dari T_{tabel} yaitu sig 0.320 dinyatakan lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho di tolak, artinya ada perbedaan pada *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji-t Peningkatan Hasil Belajar

Hasil uji-t dilakukan untuk mengetahui perbedaan selisih hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun hasil uji-t siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji-t Peningkatan Hasil Belajar

Hal yang diamati	N	Mean	Sig. (2-tailed)	T_{hitung}	T_{tabel}	keterangan
	19	87.3684	0.001			
	19	86.5789	0.001	0.49617	0.3202	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, mean atau rata-rata peningkatan nilai hasil belajar dari kelas Eksperimen adalah 87.3 dan pada kelas kontrol sebesar 86.5 Maka dari itu, nilai rata-rata pada kelas eksperimen dinyatakan lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Untuk lebih memperkuat data perbandingan peningkatan

hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Hipotesis yang diuji adalah Ha: Ada perbedaan nilai secara signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Melawan Ho: tidak ada perbedaan pada nilai antara kelas eksperimen dan kontrol.

Penjelasannya, apabila t hitung > t tabel, maka Ha diterima artinya ada perbedaan yang signifikan pada nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai t hitung < t tabel, atau maka Ha ditolak dan Ho diterima artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas ekperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan pada tabel tersebut, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung yaitu 0.49617 dinyatakan lebih besar dari t tabel yaitu 0.3202 dan nilai *sig* < 0,05 (0,001 < 0,05). Maka Ha diterima dan Ho ditolak artinya ada perbedaan signifikan pada selisih rata-rata hasil belajar.

B. Pembahasan

Penelitian ini diadakan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak kelas lll Mi Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon tahun ajaran 2018/2019. terlebih dahulu diadakan *pre test* untuk mengetahui kondisi awal siswa setara atau tidak. Kemudian selama proses pembelajaran dilakukan observasi sikap siswa. Pada akhir penelitian atau setelah materi diajarkan diadakan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh, setelah penelitian dilaksanakan. Diperoleh data peningkatan hasil belajar ranah kognitif yang kemudian dianalisis dengan uji-t (*t-test*). Hasil *pre test* kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* mendapatkan nilai rata-rata hasil tes awal 81.15 dan kelas Kontrol yang mendapatkan perlakuan sewajarnya atau metode ceramah bervariasi mendapatkan nilai rata-rata hasil tes awal 78.15 Hasil analisis data dengan uji-t (*t-test*) pada *post test* atau tes akhir menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen yang telah diajar dengan metode *Role Playing* dengan kelas kontrol yang diajar dengan metode ceramah bervariasi. Hal tersebut diperkuat dengan nilai rata-rata yang jauh berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,25 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73,25. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis data dengan uji-t (*t-test*) pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperkuat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* menunjukkan ada peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 87.3 Sedangkan peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol sebesar 86.5 Peningkatan yang lebih besar pada siswa kelas eksperimen yang diajar dengan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa metode ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas lll Mi Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi sikap siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pertemuan I adalah 17,8 yang berarti masuk pada kategori sedang, pertemuan II sebesar 18,95 masuk pada kategori tinggi, dan pertemuan III sebesar 19,4 yang berarti masuk ke dalam kategori tinggi. Dari ketiga pertemuan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap siswa berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol, sikap siswa berada pada kategori rendah pada setiap pertemuan.

Role Playing dapat menjadikan siswa lebih memahami isi bahan yang didramakan, dalam penelitian ini isi dari bahan yang didramakan adalah perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Siswa kelas eksperimen lebih memahami isi dari bahan yang diajarkan karena siswa memerankan tokoh yang terlibat dalam peristiwa yang terjadi pada perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Sehingga hasil belajar siswa kelas eksperimen menjadi lebih baik karena metode *Role Playing* menjadikan siswa lebih aktif dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas lll Mi Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon

C. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian memiliki keterbatasan tertentu. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* sebenarnya dapat dilakukan diluar ruang kelas, namun hanya dilaksanakan didalam ruang kelas yang ruangannya terbatas, sehingga siswa kurang leluasa dalam menjalankan peran.
2. Peneliti tidak mendokumentasikan pemberian perlakuan dengan baik karena keterbatasan sarana.
3. Masih banyak faktor yang menjadi keterbatasan peneliti baik dari segi pikiran, biaya, waktu dan tempat. Semoga keterbatasan tersebut tidak mengurangi isi dari penelitian ini.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian hasil analisis data statistik yang telah diuraikan diatas, maka dapat diperoleh bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak sudah cukup baik dilihat dari nilai rata-rata peserta didik dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 87.3684 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 86.5789
2. Uji homogenitas dilaksanakan setelah uji normalitas. Tujuannya adalah mengetahui apakah data berasal populasi yang homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas yang diperoleh F_{hitung} 1.91 > F_{tabel} 3.59
3. Hasil perhitungan uji "t" menunjukkan bahwa nilai t hitung ≥ t tabel (0,49617 > 0,3202)Dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan metode role playing berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri

1. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas yang menyatakan bahwa metode rolep laying berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, maka implikasinya adalah pertama perbaikan dan pengembangan metode mengajar pendidik kearah yang lebih baik sehingga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, kedua keberhasilan pencapaian tujuan penelitian khususnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh metode *role laying* yang diterapkan dalam proses pembelajaran, dan ketiga peningkatan hasil belajar dapat dicapai dengan metode role playing dalam proses pembelajaran.

A. Saran

1. Diharapkan pada pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak untuk dapat menerapkan metode *role playing* pada materi yang dianggap sesuai untuk menggunakan metode tersebut.
2. Diharapkan pada pendidik agar dapat memilih metode atau cara mengajar yang tepat, agar dapa tmenciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Diharapkan pada pendidik untuk menggunakan media pengajaran sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak membosankan.

4. Perlu di adakan penelitian lebih lanjut agar dapat diketahui apakah metode role playing dapat diterapkan dan memberikan hasil pada materi-materi lainnya maupun pada mata pelajaran lain dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahira, Anne. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi prestasi Belajar siswa*, diakses 26 maret, 2018.

Ali, Mohammad. *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Angkasa, 1992.

Amin, Moh. *10 induk akhlak terpuji*, Jakarta: kalam mulia, 1997.

Bani, Sudin. *pendidikan karakter menurut Al Gazali*, makasar: Alauddin pers, 2011.

Drajat, Zakiyah. dkk. *Metodologi Pengajaran agama*, Jakarta : Bumi Aksara.

Drajat, Dzakiyyah. *ilmu pendidikan islam*, Jakarta, bumi aksara, 1999.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, bandung: Bumi Aksara, 2009.

Hamdayama, Jamanta. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2104.

Hasana, Aan. Pengembangan Profesi Guru, Rineka Putra.2012.

Huda, Miftahul.*model-model pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar ,2013.

Mentri Agama Republik Indonesi, *standar kompetensi lulusan mata pelajaran pendidikan agama islam dan bahsa arab madrasa ibtida' iyah*, Jakarta: 2008.

Menteri Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah.* Surabaya: 2005

Moedjiono dan Dimyati. Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka 1999.

Muhaimin , *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Rosda Karya, 2001.

Nanang ghojali, Toto syatori. Nasehudin.Metode Penelitian Kuantitatif Bandung: CV Pustaka Setia, 2012.

Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bina Aksara. 1999.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alpabeta, 2013.

Sujiono, Anas. Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Gaung Persada Press, 2009.

Supriyono, Agus. cooperative learning teori dan Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.

Suryabrata, Sumadi. *Metode Penelitian*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.

Syah, Muhibin. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Alfabeta, 2014.

Yousda, Ine I Amirman. *Penelitan Dan Stastistic Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1993.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama sekolah : MI Al- Wathoniyah Cantilan

Mata pelajaran : Aqidah Akhlak

Kelas/ Semester : lll / 2

Alokasi waktu : 2x40 menit (2 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Membiasakan akhlak terpuji

B. Kompetensi Dasar

1.4 Menerima sikap rukun dan tolong menolong

2.4 Memiliki sikap rukun dan tolong menolong

3.4 Memahami sikap rukun dan tolong menolong

3.4 Menyimulasikan sikap dan rukun tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari

C. Indikator

- Jelaskan pengertian rukun dan tolong-menolong
- Menyebut contoh-contoh rukun dan tolong-menolong
- Menyebutkan nilai-nilai positif dari sifat rukun dan tolong-menolong

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian rukun dan tolong-menolong
2. Peserta didik mampu menyebutkan bentuk contoh-contoh rukun dan tolong-menolong
3. Peserta didik mampu mengetahui dalil tentang rukun dan tolong-menolong
4. Peserta didik mampu menyebutkan nilai-nilai rukun dan tolong-menolong dalam kehidupan

E. Materi Pembelajaran

- arti rukun dan tolong menolong
- Ciri-ciri orang yang rukun dan tolong menolong
- Keuntungan memiliki sifat rukun dan tolong menolong
- akibat tidak memiliki sifat rukun dan tolong menolong
- adab kepada saudara yang lebih tua
- adab kepada saudara yang lebih muda
- Manfaat beradab secara islami kepada saudara
- akibat tidak beradab secara islami kepada kepada saudara
- akhlak terpuji kepada kepada saudara

F. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Kerja kelompok
- Role playing

G. Langkah – langkah pembelajaran

No	Uraian kegiatan	waktu
1.	Tujuan pembelajaran: • Siswa mampu menjelaskan tentang arti rukun dan tolong menolong • Siswa dapat menyebutkan tentang ciri-ciri orang yang rukun dan tolong menolong • Siswa dapat menyebutkan contoh sikap beradab secara islami kepada saudara yang lebih tua dan kepada saudara yang lebih muda	10 menit
2.	Kegiatan inti : • Siswa membaca literatur tentang akhlak terpuji	20 menit

	• pertanya jawab tentang akhlak terpuji • Siswa diminta berdiskusi: menyebutkan akhlak terpuji • Siswa memaparkan hasil diskusinya • Siswa dan guru merefleksikan hasil pembelajaran	
3.	Kegiatan akhir: • Tanya jawab tentang akhlak terpuji • guru memberikan tugas untuk menghafal salah satu surat pendek sebagai pengamalan	10 enit

H. Sumber belajar dan media pembelajarn:

1. Buku paket

I. Penilaian

Indicator pencapain kompetensi	Jenis penilaian	Bentuk penilaian	Contoh instrument
• Menyebutkan pengertian rukun dan tolong menolong • Menyebutkan contoh rukun dan tolong menolong • Menyebutkan ciri-ciri orang yang rukun dan tolong menolong • Menjelaskan	Tes tulis Tes tulis Non tes	Isian Uraian Unjuk kerja	• jelaskan pengertian tentang rukun dan tolong menolong • Sebutkan ciri- ciri orang yang rukun dan tolong menolong • Sebutkan contoh sikap beradab sesama 0rang islam kepada

keuntungan memiliki sifat rukun dan tolong menolong • Menjelaskan akibat tidak memiliki sifat rukun dan tolong menolong • Mempraktekkan sikap rukun dan tolong menolong • Menunjukkan contoh adab secara islami			saudara yang lebih tua dan kepada saudara yang lebih

Dafrat Nilai Peserta Didik Pretes Dan Posttes Pada Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Alin amelia putri	65	70
2.	Azka amaluna	65	75
3.	Danu permana saputra	65	70
4.	Dimas saputra	75	90
5.	Faiz fahreza	85	90
6.	Farhan	70	80
7.	Fiantika primadona	80	85
8.	Fiqri imam maulana	80	90
9.	Firman hidayat	85	90
10.	Hening atiqoh syaron	75	80
11	Indi putri	67	70
12	Intan	85	90
13	Jaelani	70	80
14	Khuzaimah Az zahroh	90	95
15	Rafael Nabiansyah	93	90
16	Rio Saefullah	85	90
17	Soleha Royani	90	95
18	Vivi Laura	70	75
19	Wulan Vitria	90	90

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama ISTIQOMAH, di lahirkan di Cirebon, Pada Tanggal 25 September 1994 Anak Ke 3 dari Pasangan Bapak Muntaha dan Oom Erawati yang Beralamat Dusun Cantilan Desa Japurakidul Rt/Rw 003/007 Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon

Pendidikan yang ditempuh Penulis adalah

1. Tahun 2006 :Pendidikan Mi Al-Wathoniyah Cantilan Astanajapura Kabupaten Cirebon.
2. Tahun 2009 :Pendidikan Madrasah Tsanawiyah (MTS) Nu 05 Sunan Katong Kaliwungu.
3. Tahun 2012 :Pendidikan Madrasah Aliyah (MA) Al- Asror Semarang.
4. Tahun 2018 :Pendidikan Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) Pada Jurusan Terbiyah Program Studi PAI.