



**PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 6 TANGERANG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Studi
Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun Oleh:

Nama : INE DWI SYAMSUDIN

NPM : 2014510026

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

1440 H/2019 M

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ine Dwi Syamsudin
NPM : 2014510026
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar
Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul di atas secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan. Apabila ternyata di kemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan ketentuan undang-undang dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Jakarta ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan.

Jakarta, 29 Sya'ban 1440 H
04 Mei 2019 M

Yang Menyatakan,



Ine Dwi Syamsudin

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan”** yang disusun oleh **Ine Dwi Syamsudin, Nomor Pokok Mahasiswa 2014510026** Program Studi Pendidikan Agama Islam disetujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jakarta, 21 Maret 2019

Pembimbing,



Siti Rohmah, M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI




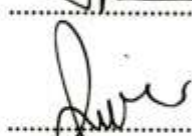

Skripsi yang berjudul : **Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan.** disusun oleh : **Ine Dwi Syamsudin.** Nomor Pokok Mahasiswa : **2014510026.** Telah diujikan pada hari/tanggal : **04 Mei 2019.** Telah diterima dan disahkan dalam sidang skripsi (munaqasyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam.

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dekan,



Rini Fatma Kartika, S.Ag.,M.H.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Rini Fatma Kartika, S.Ag.,M.H.</u> Ketua		21/5 2019
<u>Drs. Tajudin, M.A.</u> Sekretaris		21/5 2019
<u>Siti Rohmah, M.Pd.</u> Dosen Pembimbing		21/5 2019
<u>Dr. Rika Sa'diyah, M.Pd.</u> Anggota Penguji I		21/05 - 2019
<u>Rini Fatma Kartika, S.Ag.,M.H.</u> Anggota Penguji II		21/05 2019

FAKULTAS AGAMA ISLAM
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Skripsi, 1 April 2019

Ine Dwi Syamsudin
2014510026

Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan

xii+ 69 Halaman+ 11 Lampiran

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Control Group pre test post test design*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu metode role playing dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Populasi target penelitian adalah seluruh siswa SMAN 6 Tangerang Selatan yang berjumlah 840 siswa. Populasi terjangkau sejumlah 154 dari seluruh siswa kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5. Adapun sampel penelitian yang diambil adalah kelas XI IPS 1 dan XI IPS 5 sebanyak 59 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan tes. Instrumen untuk mengukur hasil belajar menggunakan pre test dan post test yang berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan *t-test*, yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil selisih antara role playing dengan metode biasa sebesar 31,704. Hasil kontrol < eksperimen (101,392 < 133,096) maka H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan.

Kata Kunci: Role Playing, Belajar, Pendidikan Agama Islam.

MOTTO

JUST BE YOURSELF

BECAUSE

HAPPINESS IS DEPENDS ON YOURSELF

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini ditulis dalam upaya memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh Gelar Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta tahun 2019.

Tidak sedikit kendala yang dihadapi penulis di dalam proses penyelesaiannya, namun karena bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil, sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. Syaiful Bakhri, S.H., M.H., Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Rini Fatma Kartika, S.Ag., M.H., Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Busahdiar M.A., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
4. Dra. Siti Rahmah, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam proses bimbingan.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan pelayanan akademik dan pelayanan administrasi terbaik.

6. Kepada kedua orangtua tercinta, Bapak Nurdin Samsudin dan Ibu Nining Rosalina yang telah memberikan kasih sayang, dorongan moril dan dukungan materil, sehingga memperlancar keberhasilan studi.
7. Drs. Agus Hendrawan selaku Kepala Sekolah, Bapak Drs. Agus Sumarno guru pendidikan agama Islam (PAI) kelas XI IPS 1, dan Ibu Nining Ratnaningsih guru pendidikan agama Islam (PAI) kelas XI IPS 5, yang telah membantu memberi izin tempat penelitian dan memberi dukungan data.
8. Siswa-siswi SMAN 6 Tangerang Selatan yang telah menjadi responden penelitian. Tanpa bantuan mereka mustahil skripsi dapat diselesaikan.
9. Seluruh teman-teman PAI yang tidak dapat disebutkan satu persatu namun tidak mengurangi ucapan terimakasih atas semangatnya.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, namun demikian diharapkan karya yang sederhana ini banyak memberikan manfaat. Amin.

Jakarta, 25 Rajab 1440 H
1 April 2019 M

Ine Dwi Syamsudin

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
G. Sistematika Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Landasan Teori	
1. Hasil Belajar	11

a.	Pengertian Belajar	11
b.	Pengertian Hasil Belajar.....	12
c.	Aspek-aspek Hasil Belajar	14
d.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	15
e.	Tujuan Belajar	18
2.	Pendidikan Agama Islam.....	19
a.	Pengertian Pendidikan Agama Islam	19
3.	Metode <i>Role Playing</i>	21
a.	Pengertian Metode	21
b.	Pengertian <i>Role Playing</i>	23
c.	Bentuk <i>Role Playing</i>	25
d.	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	26
e.	Manfaat <i>Role Playing</i>	28
f.	Kelebihan <i>Role Playing</i>	28
g.	Kelemahan <i>Role Playing</i>	29
B.	Hasil Penelitian yang Relevan	29
C.	Kerangka Berfikir	32
D.	Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Tujuan Penelitian.....	33
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
1.	Tempat.....	33

2. Waktu	33
C. Motode Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian	36
1. Variabel Dependen.....	36
2. Variabel Independen	36
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
1. Populasi Penelitian.....	36
2. Sampel Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Instrument Penelitian.....	38
1. Metode Role Playing (X)	38
a. Definisi Konseptual	38
b. Definisi Operasional	39
2. Hasil Belajar (Y)	39
a. Definisi Konseptual	39
b. Definisi Operasional	39
3. Kisi-kisi Instrumen.....	39
4. RPP	41
5. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
a. Validitas.....	41
b. Reliabilitas	45
H. Teknik Analisis Data	45
1. Uji Normalitas.....	45

2. Uji Homogenitas	46
3. Uji Hipotesis.....	46
I. Hipotesis Statistik	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	49
1. Sejarah berdirinya SMAN 6 Tangsel	49
2. Deskripsi Data Variabel Responden	55
3. Deskripsi Data Kelompok Kontrol	56
4. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen	57
B. Uji Persyaratan Analisis	58
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas	60
C. Pengujian Hipotesis	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	66
B. Saran-saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Tabel 3. Uji Coba Validitas Instrumen

Tabel 4. Hasil Data Uji Coba

Tabel 5. Hasil Perhitungan Reliabilitas

Tabel 6. Data Siswa

Tabel 7. Hasil Belajar Pre Test Kelompok Kontrol

Tabel 8. Hasil Belajar Post Test Kelompok Kontrol

Tabel 9. Hasil Belajar Pre Test Kelompok Eksperimen

Tabel 10. Hasil Belajar Post Test Kelompok Eksperimen

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Data Pre Test

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Data Post Test

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas Data Pre Test

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Data Post Test

Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Data Pre Test

Tabel 16. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Data Post Test

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Uji Coba Validitas Instrumen
- Lampiran 2. Surat Permohonan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 4. Soal Drop
- Lampiran 5. Soal Valid
- Lampiran 6. Kunci Jawaban
- Lampiran 7. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 8. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 9. Naskah Drama
- Lampiran 10. Surat Bimbingan Skripsi Mahasiswa
- Lampiran 11. Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi
- Lampiran 12. Foto-foto
- Lampiran 13. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, manusia belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, dimana saja dan kapan saja setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia dapat dikatakan belajar. Dengan itu manusia hidupnya akan lebih terarah dan bisa membedakan antara yang benar dan yang salah, bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan dll.

Dalam belajar khususnya di sekolah menengah atas, pembelajaran sangatlah penting, pembelajaran akan berjalan dengan efektif jika menggunakan metode yang tepat. Dalam memilih metode pembelajaran seorang guru harus pintar memilih metode yang pas, agar penyaluran pembelajaran tepat sasaran. Metode pembelajaran yang biasanya digunakan metode ceramah, metode audio visual, metode diskusi dll. Tetapi semua metode tersebut dirasakan kurang efektif jika dipakai untuk pembelajaran pada saat ini. Jaman sekarang seorang guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi untuk menyalurkan pembelajaran.

Di era yang sudah serba maju ini, metode pembelajaran sudah sangat banyak, dengan berbagai metode yang menarik didalamnya, salah satunya yang bisa diterapkan adalah metode *role playing*.

Metode *role playing* adalah suatu metode yang bisa dibilang tepat untuk menyampaikan pembelajaran PAI di sekolah menengah, khususnya SMAN 6 Tangerang Selatan.

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan suatu pembelajaran, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).¹

Inti bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Menurut Dahlan para peserta didik diharapkan dapat:

- a. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya;
- b. Memperoleh gambaran tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsi-persepsinya;
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap-sikap dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi;
- d. Mengeksplorasi pokok persoalan, yakni yang diperankan melalui berbagai cara.²

Sebagai alat dalam pembelajaran yang memegang peranan penting, metode pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Karena itu, jika metode yang digunakan tepat, maka kenyamanan dalam menerima pembelajaran akan didapat. Hal ini turut

¹ Dr. M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2014), h. 73

² *Ibid*, h.74

serta membawa proses transfer ilmu pengetahuan tersebut pada hasil yang diterima. Sehingga hasil belajar peserta didik di sekolah akan meningkat.

Sekolah yang memegang peranan penting dalam proses pendidikan individu bertujuan untuk mencetak peserta didik agar tumbuh menjadi manusia yang kreatif, unggul, dan dapat mengamalkan apa yang telah dipelajari selama menuntut ilmu di sekolah. Pada hakikatnya, pendidikan di sekolah mencakup semua mata pelajaran yang keseluruhannya berguna untuk bekal di masa depan dalam menghadapi persaingan sumber daya manusia (SDM), tetapi di antara semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, yang paling utama dalam membekali peserta didik untuk tumbuh menjadi individu agar sukses, serta selamat di dunia juga di akhirat yaitu pendidikan agama Islam (PAI). Di dalam Al-Qur'an surah Az-Zumar: 9

أَمَّنْ هُوَ قَانَتْ آتَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي

الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

“(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapakan rahmat Tuhan-Nya? Katakanlah: apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.”(Q.S Az-Zumar: 9)³

³ Departemen agama RI, *Al Qur'an wanita dan keluarga*, (Depok: Al Huda Kelompok gema insani, 2018), h.460

Dipertegas lagi di dalam Al-Qur'an tentang pendidikan agama Islam melalui surah At-Taubah ayat 122.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ

وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya.” (QS. At-Taubah : 122).⁴

Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan konsep ajaran agama Allah Swt.⁵ Agama sangat berperan dalam kehidupan umat manusia karena agama tidak hanya mengatur tentang kehidupan di alam akhirat, akan tetapi juga mengatur kehidupan di dunia ini. Agama mengajarkan nilai-nilai moral yang mengajak manusia untuk berbuat baik dalam hubungannya dengan sesama manusia. Islam mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya dan manusia dengan sesama manusia.⁶

Begitu kuatnya pendidikan agama Islam dikarenakan dengan mempelajari agama, seorang anak akan dituntun untuk tetap berada dalam

⁴ *Ibid*, h.207

⁵ Zakiyah Daradjat dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h.

6.

⁶ HR Fadjar Nugraha, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Ciputat: Lembaga Kajian Islam Nugraha. 2015), h. 17.

jalan yang benar. Agama merupakan pedoman, petunjuk memahami kehidupan. Seorang anak yang tumbuh dewasa tanpa menguasai pendidikan agama, hidupnya kurang terarah sehingga hanya tumbuh menjadi pribadi yang unggul dalam IPTEK tanpa paham akan agama secara menyeluruh.

Pendidikan agama dimaksudkan untuk pengembangan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Pengembangan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan sehingga akhirnya tercapailah tujuan akhir pendidikan Islam yaitu terwujudnya kepribadian muslim⁷.

Dikarenakan pentingnya pendidikan agama bagi setiap anak dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran agama itu sendiri harus mampu menarik siswa agar memiliki ketertarikan mempelajari mata pelajaran agama Islam. Seorang guru harus menciptakan kondisi agar pembelajaran

⁷ Hamdani Ihsan dan A. Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2007), h. 69.

pendidikan agama Islam terasa menyenangkan dan siswa tidak merasa terbebani.

Sayangnya, fakta yang terjadi di lapangan lain dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah SMAN 6 Tangerang Selatan kelas XI pada tanggal 25 September 2018, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI). Selama pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok. Dengan dilakukan dua metode dalam pembelajaran dimana proses pembelajaran berlangsung dua arah, ternyata dirasakan belum maksimal. Suasana kelas yang di dapatkan dengan metode diskusi juga tidak dapat menghidupkan suasana siswa menjadi lebih aktif belajar. Banyak kejadian siswa merasa bosan dengan pembelajaran pendidikan agama Islam. Di kelas setiap mata pelajaran agama Islam sedang berlangsung, tidak jarang beragam macam pemandangan terjadi. Ada siswa yang mengobrol ketika materi sedang diajarkan, ada yang mendengarkan apa yang disampaikan guru tetapi tidak memahami dengan sungguh-sungguh. Hanya sedikit siswa yang merasa semangat dan menyimak betul apa yang telah disampaikan guru. Hal ini yang menjadi penyebab beberapa siswa mendapat hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI) yang cenderung rendah, dengan nilai jauh dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dari hasil pengalaman penelitian tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH METODE ROLE

PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 6 TANGERANG SELATAN”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan metode pembelajaran PAI sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi pelajaran.
2. Lingkungan kelas tidak mendukung.
3. Kurangnya manajemen kelas dalam pembelajaran.
4. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar PAI.
5. Belum adanya minat belajar siswa di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Pengaruh Metode *role playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa SMAN 6 Tangerang Selatan Kelas XI Semester Genap tahun ajaran 2018/2019 dengan materi toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan (akhlak) agama Islam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI di SMAN 6 Tangerang Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa kelas XI di SMAN 6 Tangerang Selatan.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar dapat bermanfaat bagi para peserta didik, guru dan komponen pendidikan di sekolah. Manfaat penelitian tersebut adalah:

1. Kegunaan Teoritis

Bagi Akademisi: dapat memperdalam pengetahuan tentang metode *role playing* dalam pembelajaran agama Islam sehingga dapat menerapkan metode untuk tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah: penelitian ini dapat menjadi kebijakan sekolah untuk menggunakan metode yang tepat agar proses pendidikan

dapat berjalan lancar dan menghasilkan lulusan sesuai yang diharapkan.

- b. Bagi Guru: penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menggunakan metode *role playing* digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam agar mendapatkan hasil yang baik.
- c. Bagi Siswa: diharapkan dengan adanya penelitian ini siswa mendapatkan kualitas dari adanya metode yang sesuai dalam memahami pembelajaran agama Islam

G. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan dan memperjelas uraian skripsi, maka penulis membagi menjadi 5 bab, yaitu sebagai berikut:

- BAB I** Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II** Kajian teori terdiri dari pengertian belajar, pengertian hasil belajar, aspek-aspek hasil belajar, faktor-faktor belajar, tujuan belajar, pengertian pendidikan agama islam, pengertian metode, pengertian metode *role playing*, bentuk-bentuk *role playing*, langkah-langkah pengaplikasian metode *role playing*, kelebihan metode *role playing*,

kelemahan metode *role playing*, hasil penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

- BAB III Metodologi penelitian terdiri dari tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.
- BAB IV Hasil Penelitian terdiri dari deskripsi data, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian
- BAB V Kesimpulan dan saran-saran

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teoritik

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.⁸

Belajar menurut Hilgard, yang dikutip oleh Suyono mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi⁹.

Konsep belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperluas dan menambah pengetahuan, sikap, kemampuan dan keterampilan yang diinginkannya. Belajar merupakan akibat antara adanya stimulus dan respon.¹⁰

⁸ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.9.

⁹ Suyono dan Hariyanto, *Ibid*, h. 12.

¹⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.225.

Sedangkan menurut Morgan dkk dalam Baharudin, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman¹¹.

Sementara itu, pendapat Woolfolk yang dalam Baharudin, menyatakan bahwa belajar yaitu *learning occurs when experience causes a relatively permanent change in a individuals knowledge a behavior*¹².

Berdasarkan definisi-definisi di atas yang dikemukakan menurut para ahli, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah sebuah proses melalui pengalaman atau latihan yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, melatih keterampilan, serta menumbuhkan sikap baik sehingga menjadi pribadi yang lebih baik.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”, mempunyai arti yang berbeda. Hasil adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual ataupun kelompok. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan hasil adalah prestasi yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan didapatkan).

¹¹ H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Sleman: Ar Ruz Media, 2015), h. 16.

¹² H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Ibid*, h. 17.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.¹³

Menurut Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar¹⁴. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut Juliah, hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.¹⁵

Sedangkan menurut Hamalik, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.¹⁶

Menurut Goggne hasil belajar merupakan kapibilitas dan kemampuan yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar dapat dikaitkan dengan terjadinya perubahan kepandaian, kecakapan, atau kemampuan seseorang dimana proses kepandaian itu terjadi tahap demi tahap.¹⁷

Apabila digabungkan, sehingga definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil

¹³ Agus Supriyanto, *Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.7.

¹⁴ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 14.

¹⁵ Asep Jihad dan Abdul Haris, *ibid*, h. 15.

¹⁶ Asep Jihad dan Abdul Haris, *ibid*, h. 15.

¹⁷ Sudaryono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Lentera Ilmu Cendikia, 2014), h.273-274.

dari kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki setiap peserta didik dan berkaitan terhadap usaha peserta didik dalam menyerap informasi pengetahuan sehingga memiliki kecenderungan lebih unggul dari yang lain.

c. Aspek- Aspek Hasil Belajar

Benyamin S Bloom merupakan seorang ahli di bidang pendidikan dengan pencetus konsep taksonomi belajar. Menurut Bloom, dalam pengelompokan taksonomi belajar, kawasan belajar terbagi menjadi tiga aspek, yaitu;

Cognitive Domain (kawasan kognitif) berupa perilaku yang merupakan proses berpikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa kemampuan yang termasuk hasil kognitif tersebut antara lain pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, serta evaluasi.

Affective Domain (kawasan afektif) berupa perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan untuk beraksi di dalam lingkungan tertentu seperti penerimaan, pemberian respon, pemberian nilai atau penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi.

Psychomotor Domain (kawasan psikomotor) berupa perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Domain ini berupa gerakan tubuh misalnya meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai, dan naturalisasi.¹⁸

d. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sebagai suatu proses, belajar dalam kegiatan sehari-hari yang dilakukan manusia tercipta tidak langsung begitu saja terjadi, melainkan terdapat beberapa faktor yang melandasi kegiatan tersebut. Faktor-faktor tersebut ada yang berasal dari keinginan pribadi (internal), dan keinginan yang berasal dari pendorong atau orang lain (eksternal) di antaranya:

1) Faktor Internal

Keinginan seseorang untuk mengikuti kegiatan belajar ditentukan oleh faktor pendorong dalam diri individu. Upaya tersebut murni dari dalam hati tanpa adanya dorongan pihak lain. Faktor internal terdiri dari bermacam-macam, di antaranya:

a) Faktor Jasmani

Tubuh merupakan bagian terpenting dalam aktivitas manusia. Dalam tubuh manusia memiliki berbagai bagian yang digunakan untuk terus bertahan hidup. Bagian tubuh tercipta sesuai dengan kegunaannya masing-masing. Apabila salah

¹⁸ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h.8.

satu ada yang terganggu, maka aktivitas manusia menjadi tidak nyaman sehingga individu yang kesehatan jasmaninya terganggu sulit untuk bisa belajar karena bagian tubuh tersebut ada yang berjalan tidak sesuai dengan sebenarnya.

b) Faktor Psikologis

Psikis seseorang juga berpengaruh terhadap keinginan dalam proses belajar. Kesehatan jiwa juga penting karena apabila jiwa individu terasa tidak nyaman, maka sulit untuk bisa berinteraksi juga bertindak dengan baik karena perasaan hati tidak tercipta dengan baik. Beberapa faktor psikis di dalamnya seperti intelegensi, minat, juga motivasi.

2) Faktor Eksternal

Dalam kegiatan sehari-hari, manusia tidak pernah lepas dari lingkungan. Lingkungan membawa dampak besar terhadap karakter individu. Di lingkungan individu terus mendapat pengaruh yang nantinya setiap individu tersebut akan mempunyai cara pandang terhadap lingkungan. Melalui lingkungan, seseorang belajar. Karena inilah lingkungan menjadi faktor penentu dalam kegiatan belajar seseorang.

a) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan peletak utama dalam pendidikan seseorang. Ibu sebagai madrasah pertama dalam kegiatan belajar. Seorang anak dilahirkan dan dibesarkan di

keluarga. Mereka mengikuti setiap tindakan anggota keluarga.

Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.¹⁹

b) Lingkungan sekolah

Sekolah juga berpengaruh terhadap keinginan individu untuk mengikuti kegiatan belajar. Peserta didik berinteraksi dengan anggota sekolah seperti guru, teman, juga staff.

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. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.²⁰

c) Masyarakat

Lingkungan masyarakat memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar. Lingkungan yang sehat akan mempengaruhi

¹⁹ H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 33.

²⁰ H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 32.

seseorang untuk terus belajar. Lingkungan yang baik biasanya akan mendorong seseorang untuk berperilaku baik sehingga menghasilkan individu yang berkualitas baik.

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran, dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.²¹

e. Tujuan Belajar

Dalam roda kehidupan, manusia pasti melakukan suatu kegiatan. Aktivitas tersebut bermacam-macam dan memiliki konsep pengulangan. Seseorang cenderung untuk mengikuti kembali pola yang telah dilakukan sebelumnya. Perbuatan yang dilakukan berulang tersebut biasanya meningkat dari pemahaman sebelumnya. Hal inilah yang kemudian dikatakan sebagai belajar karena belajar merupakan pola kegiatan yang berulang dan meningkat.

Sebagai manusia yang melakukan kegiatan yang bermacam-macam, tentunya mempunyai tujuan dari suatu kegiatan. Begitu pula dengan belajar, hal yang dilakukan setiap individu tersebut juga memiliki tujuan.

²¹ H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 33.

Tujuan belajar menurut PAI sendiri bahwa Islam memandang belajar bukanlah semata-mata untuk memperoleh ilmu pengetahuan tanpa mengkaitkannya dengan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. Dalam Islam belajar memiliki dimensi ketundukan tauhid, yaitu dimensi dialektika horizontal dan ketundukan vertikal.²²

Tujuan belajar lainnya adalah agar keluar dari kebodohan, sehingga ketika manusia melakukan suatu pekerjaan, ia mengetahui dan memahami kenapa ia mengerjakan pekerjaan, dan ia akan terhindar dari taqlid buta, karena setiap yang kita perbuat akan dipertanggungjawabkan di sisi Allah Swt.²³

Menurut Sadirman dalam bukunya, tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai.²⁴

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, baik berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap agar semua ranah tersebut terpenuhi.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

²² H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 41.

²³ H.Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *op.cit*, h. 41.

²⁴ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 28.

Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, pendidikan agama Islam atau PAI harus memiliki porsi yang sama dengan mata pelajaran umum. Pembelajaran agama menjadi harus karena agama sendiri merupakan sebuah pedoman dari kehidupan. Hal tersebut akhirnya menjadikan mata pelajaran PAI teramat penting.

Karena pentingnya pembelajaran agama khususnya agama Islam, maka hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 29 ayat (1) dan (2), dan pancasila sebagai dasar dan falsafah Negara Republik Indonesia, maka pendidikan agama merupakan segi pendidikan yang utama yang mendasari semua segi pendidikan lainnya. Seperti akan diuraikan dalam pasal-pasal berikutnya, norma-norma pendidikan kesusilaan maupun pendidikan kemasyarakatan atau sosial, sebagian besar kalau tidak dapat dikatakan semuanya, bersumber dari agama²⁵

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam meliputi lima unsur pokok, yaitu :

- 1) Al Qur'an
- 2) Akidah (keimanan)
- 3) Syari'ah
- 4) Akhlak
- 5) Tarikh

²⁵ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.157.

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) penekanan diberikan kepada empat unsur pokok yaitu : keimanan, ibadah, Al-Qur'an, akhlak. Sedangkan pada Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) disamping ke empat unsur pokok di atas maka unsur pokok syari'ah semakin dikembangkan. Unsur pokok tarikh diberikan secara seimbang pada setiap satuan pendidikan.²⁶

Di antara unsur pokok yang tersusun dalam mata pelajaran PAI, salah satu unsur yaitu 'akhlak'. Kata akhlak atau akhlaq dalam bahasa Arab berarti watak, budi pekerti, karakter, keperwiraan, kebiasaan. Kata akhlaq berakar kata akhlaqa yang berarti menciptakan, seakar dengan kata khaliq (pencipta), makhluk (yang diciptakan), dan khalq (penciptaan).²⁷

3. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.²⁸

Istilah metode sendiri merujuk dari kata Yunani, yaitu "Methodos" yang artinya cara atau jalan yang ditempuh.

²⁶ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2014), h.23.

²⁷ Muhajiddin Mawardi dkk, *Akhlaq Lingkungan*, (Yogyakarta: Deputi Komunikasi Lingkungan dan Pemberdayaan Masyarakat Kementerian Lingkungan Hidup dan PP Muhammadiyah, 2011), h.19.

²⁸ Suyono dan Hariyanto, *op.cit*, h. 19.

Metode bertujuan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Agar hasil pelaksanaan pembelajaran baik, maka proses pembelajaran harus dirancang secara tepat, guna memperlancar jalannya pendidikan.

Prof. Dr. Winarno Surakhmad menegaskan bahwa metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah.²⁹

Metode menurut Fred Percival dan Henry Ellington yang dikutip oleh Suryosubroto adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar.³⁰

Selanjutnya Reigeluth dalam buku Milan Rianto, mengartikan bahwa metode mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran.³¹

Metode pembelajaran merupakan cara guru melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi

²⁹ B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2013), h. 140-141.

³⁰ Milan Rianto, *Pendekatan, Strategi, dan Metode pembelajaran*, (Malang: Depdiknas, 2006), h. 6.

³¹ Milan Rianto, *ibid*, h. 6.

latihan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Metode cara guru menjelaskan konsep, fakta, dan prinsip kepada peserta didik dengan cara pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (teacher oriented) dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (student oriented).³²

Para pendidik (guru) selalu berusaha memilih metode pengajaran yang setepat-tepatnya, yang dipandang lebih efektif dari pada metode-metode lainnya sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik murid. Jadi, jelaslah bahwa metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.³³

b. Pengertian *Role Playing*

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.³⁴

Dalam sebuah buku Direktorat Pembinaan SMK 2013 mengutip pendapat Van Fleet yang menyatakan bahwa *role playing* merupakan intervensi yang dikembangkan berkaitan

³² Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), h.149.

³³ B. Suryosubroto, *op.cit*, h. 140.

³⁴ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h. 101.

dengan penggunaan seperangkat sistem dari metode seorang konselor demi mengoptimalkan kemampuan seseorang.³⁵

Dari buku yang sama, menurut Akhmad Sudrajad dalam artikel pendekatan pembelajaran, *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.³⁶

Metode *role playing* atau bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’ dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.³⁷

Uno menyebutkan bahwa bermain peran itu merupakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model

³⁵ Heru Subagiyo, *Roleplay*, (Jakarta: Kemendikbud, 2013), h. 25.

³⁶ Heru Subagiyo, *ibid*, h.26.

³⁷ Syifa S.Mukrimaa dkk, *Strategi Pembelajaran Kewirausahaan (SMK)*, (Bandung: UPI, 2014), h.90.

yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.³⁸

role playing adalah langkah-langkah dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara melatih siswa berperan sebagai orang lain, yang bertujuan untuk mendidik siswa agar dapat menghayati peran lain dalam kehidupannya, juga siswa lebih peka terhadap sekitar, serta merasakan adanya tanggung jawab yang harus dipenuhi.

c. Bentuk *Role Playing*

Berdasarkan buku Direktorat Pembinaan SMK, bentuk *role playing* dapat digolongkan menjadi tiga besaran, yaitu status, peran, dan konteks.³⁹

- 1) Status adalah *role playing* yang memainkan karakter atau tokoh sesuai dengan perannya. *role playing* status bisa dimainkan dengan menjadi peran sesuai dengan dirinya

³⁸ Ujang Rahmat dkk, *Model Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran*, (Bandung: Kemendikbud, 2015), h.20.

³⁹ Heru Subagiyo, *op.cit*, h.19.

sendiri, dan *role playing* status juga dapat dilakukan dengan memainkan karakter orang lain yang berada di sekitar kita.

- 2) Peran adalah *role playing* yang memainkan peran-peran tertentu yang ada di dalam masyarakat. *role playing* jenis ini bertujuan untuk melatih calon pemeran agar terbiasa memainkan peran yang berbeda-beda.
- 3) Konteks adalah *role playing* yang disesuaikan dengan kondisi atau keadaan tertentu yang sedang terjadi. *role playing* jenis ini digunakan sebagai media latihan kerja sama.

d. Langkah-langkah membuat *Role Playing*

Agar kegiatan pembelajaran PAI terasa menyenangkan sehingga anak didik dapat menangkap materi agama yang dipelajari, maka ditentukanlah sebuah metode. Metode yang sesuai dengan bahan ajar akan membuat efektif proses pembelajaran sehingga berdampak pada kualitas hasil pembelajaran. Dalam menentukan metode sebagai alat pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah yang sesuai sehingga kualitas hasil pembelajaran juga seperti yang diharapkan.

Langkah-langkah metode bermain peran diantaranya:

Tahap persiapan/perencanaan

- 1) Menetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- 2) Memilih para pemain peran.
- 3) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- 4) Mempersiapkan dan memberikan bimbingan para pelaku yang akan memainkan peran masing-masing.⁴⁰

Tahap pelaksanaan

- 1) Siswa melakukan sosiodrama.
- 2) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
- 3) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- 4) Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah dan persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.⁴¹

Tahap evaluasi/tindak lanjut

- 1) Menugaskan siswa memberikan tanggapan terhadap peran yang dimainkan masing-masing siswa.
- 2) Menugaskan kepada siswa untuk membuat kesimpulan penampilan sosiodrama.⁴²

⁴⁰ Darwyn Syah. Dkk, *Perencanaan sistem pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h.154.

⁴¹ Heru Subagiyo, *op.cit*, h.154.

⁴² Heru Subagiyo, *op.cit*, h.154.

e. Manfaat *Role Playing*

Dalam buku model stimulasi kepemimpinan melalui metode bermain peran, disebutkan manfaat penggunaan metode *role playing*, diantaranya:

- 1) Memotivasi peserta didik untuk lebih memahami kondisi psikologis dan peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat;
- 2) Menarik minat dan perhatian peserta didik;
- 3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak;
- 4) Menstimulasi/memancing peserta didik untuk bertanya;
- 5) Mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik;
- 6) Melatih peserta didik untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.⁴³

f. Kelebihan *Role Playing*

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

⁴³ Ujang Rahmat dkk, *op.cit*, h.22.

- 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.⁴⁴

g. Kelemahan *Role Playing*

- 1) Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang luas.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.⁴⁵

B. Penelitian yang Relevan

Di antara penelitian mengenai pengaruh metode *role playing* terhadap kualitas hasil belajar, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irawansyah, mahasiswa UIN Syarif Kasim Riau dalam skripsinya berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI melalui Metode Role Play untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 004 Kecamatan Batam Kota Kota Batam*” menggunakan teknik pengumpulan data berupa

⁴⁴ Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h.114.

⁴⁵ Jumanta Hamdayana, *ibid*, h.114.

observasi membuktikan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* maka hasil belajar siswa dalam beberapa siklus meningkat dari sebelumnya yang tidak menggunakan metode *role playing*. Rata-rata nilai ulangan siswa pada siklus I meningkat yaitu 74,58% kategori (cukup) serta nilai ulangan harian pada siklus II yaitu 89,1241% dengan kategori (baik), sehingga dengan menerapkan *role play* pada siswa kelas V SDN 004 Batam Kota Tahun Pelajaran 2011/2012 tentang materi sejarah kebudayaan Islam dapat meningkatkan hasil belajar maupun pengetahuan peserta didik.

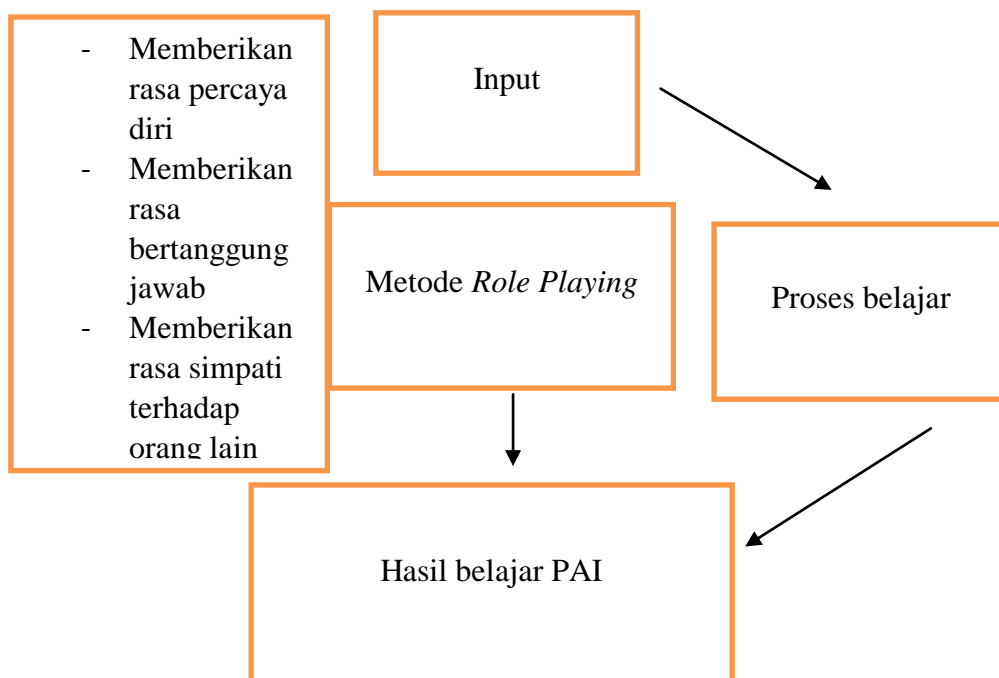
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Biantara, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam skripsinya berjudul "*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*" menggunakan teknik pengumpulan data berupa eksperimen membuktikan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol menggunakan metode ceramah variasi, dengan kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*. Perbedaan pada *domain afektif* ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh melalui penilaian sikap selama pembelajaran, pada kelas eksperimen rentang skornya 18,71 (kategori tinggi) dan kelas kontrol rentang skornya 12,68 (kategori rendah). Sementara, perbedaan pada *domain kognitif* ditunjukkan dengan rata-rata selisih hasil belajar yang diperoleh.

Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 19,1 sedangkan pada kelas kontrol hanya 9,35. Hasil penghitungan uji t (t-test) pada peningkatan nilai rata-rata menyatakan bahwa nilai T_{hitung} sebesar 2,738. Nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($2,738 > 1,686$). Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima pada kedua kelas tersebut. Kesimpulannya, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terlihat meningkat baik dalam ranah kognitif maupun ranah afektif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rafidah, mahasiswi UIN Alauddin Makassar dalam skripsinya berjudul "*Pengaruh Metode Role Playing terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap*" menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes baik pre test maupun post test. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen saat pre tes sebesar 77,52 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 71,48. Setelah post test, kelas eksperimen menggunakan *role playing* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional ceramah plus diskusi sebesar 84,41 > 81,14. Hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($1,6770 > 1,6723$). Membuktikan bahwa kelas yang memang rata-rata siswa memiliki nilai baik setelah melaksanakan metode *role playing*, maka rata-rata nilai siswa di kelas semakin meningkat.

C. Kerangka Berpikir

Metode *role playing* membantu para siswa memiliki rasa percaya diri, bertanggung jawab juga dapat memahami perasaan orang lain sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar.



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka berpikir di atas, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa SMAN 6 Tangerang Selatan.

H_o = Tidak terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam pada siswa SMAN 6 Tangerang Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat :

SMAN 6 Tangerang Selatan, Jl. Pamulang permai Barat 1 Komplek Pamulang Permai 1 Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

2. Waktu :

waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan, yaitu semester genap tahun ajaran 2018-2019 pada bulan Januari hingga Februari 2019.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		Desember				Januari				Febuari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan proposal												
2.	Penyusunan instrument												
3.	Validasi (Ujicoba) instrument												
4.	Penentuan sampel												

5.	Pengumpulan data												
6.	Analisis data												
7.	Pembuatan draft laporan												
8.	Pengesahan laporan												
9.	Penggandaan laporan												
10.	Ujian												

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimen yang dilakukan dengan cara menguji subjek penelitian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan antara proses belajar dan hasil belajar yang dilakukan dengan dua cara berbeda tersebut.

Ada beberapa desain penelitian eksperimen, dalam penelitian ini digunakan Quasi Eksperimen yang memiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, desain penelitian ini juga menggunakan *Control group pre test post test design*, dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Pada penelitian ini, peneliti memberi perlakuan khusus menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus.

Desain penelitian ini jika digambarkan sebagai berikut:

Kelas Eksperimen : O ₁ X O ₂
Kelas kontrol $\frac{\quad}{\quad}$: O ₃ - O ₄

Keterangan :

O_1 = Hasil pre test kelas eksperimen

O_2 = Hasil post test kelas eksperimen

O_3 = Hasil pre test kelas kontrol

O_4 = Hasil post test kelas kontrol

X = Perlakuan khusus (metode *role playing*)

- = Perlakuan biasa yang dilakukan guru dalam mengajar (metode konvensional)

Pada desain ini, kedua kelas mendapatkan tes awal (pre test) dengan tes yang sama. O_1 merupakan hasil tes awal kelas eksperimen, dan O_3 merupakan hasil tes awal kelas kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus, yaitu dengan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan seperti biasa dalam pembelajaran, yaitu metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Kemudian setelah beberapa saat, kedua kelas tersebut dites dengan tes yang sama pada akhir pembelajaran (post test). O_2 merupakan hasil tes akhir kelas eksperimen, dan O_4 merupakan hasil tes akhir kelas kontrol. Hasil kedua tes tersebut pre test dan post test dibandingkan. Perbedaan selisih hasil antara kedua hasil tes yaitu pre test dan post test kelas eksperimen menunjukkan ada tidaknya pengaruh dari perlakuan khusus yang diberikan.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam bahasa Indonesia disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴⁶

Variabel independen atau variabel bebas pada penelitian ini adalah metode *role playing*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam bahasa Indonesia disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁷

Variabel dependen atau variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar PAI.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h.61.

⁴⁷ Sugiyono, *ibid*.

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁸

Populasi penelitian yang dilakukan di sekolah SMAN 6 Tangerang Selatan yaitu kelas X berjumlah 322 siswa terdiri dari 10 kelas, kelas XI berjumlah 315 siswa terdiri dari 10 kelas, dan kelas XII berjumlah 203 siswa terdiri dari 11 kelas.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti.⁴⁹ Teknik sampling yang peneliti lakukan adalah teknik *non probability* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁵⁰ Oleh karena itu, peneliti hanya akan memilih kelas XI untuk diteliti.

Teknik *non probability* yang peneliti lakukan adalah teknik sampling purposive yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang diteliti yaitu kelas XI yang terdiri atas 10 kelas dan peneliti memfokuskan ke dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 yang berjumlah 28 siswa. Dan kelas XI IPS 5 yang berjumlah 31 siswa.

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.61.

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h.131.

⁵⁰ Sugiyono, *ibid*, h.66.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁵¹

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung.

2. Tes

Tes merupakan butir soal yang diberikan kepada responden. Tes yang akan diberikan terlebih dahulu dilakukan uji coba validitas dan reliabilitas soal untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PAI.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal berupa catatan. Pada metode ini, peneliti memungkinkan memperoleh informasi dari guru yang berkaitan dengan hasil belajar PAI siswa

G. Instrumen Penelitian

1. Metode *Role playing*

a. Definisi Konseptual metode *role playing* adalah suatu proses pembelajaran dengan menggunakan cara belajar bermain peran.

⁵¹ Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h.70.

- b. Definisi Operasional metode *role playing* adalah suatu proses pembelajaran dengan cara bermain peran atau sosio drama, dengan harapan mampu memahami isi pelajaran berupa memahami dari segi pengetahuan, memahami nilai sikap atau penghayatan dari ranah afektif, serta menerapkan isi kegiatan pembelajaran melalui beragam ide kreatif dari aspek psikomotorik.

2. Hasil Belajar

- a. Definisi Konseptual hasil belajar adalah proses perubahan sikap serta ilmu pengetahuan sebagai bentuk dari pengalaman yang dilalui.
- b. Definisi Operasional hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku, sikap, pengetahuan, serta keterampilan sebagai hasil dari pengalaman terhadap pencapaian yang sebelumnya dengan target meliputi tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik

3. Kisi-kisi instrumen

Instrumen yang dibuat berupa, uji coba tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tes yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk tes objektif berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Uji coba tes dilakukan sebelum tes diujikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji coba tes ini dilakukan pada siswa

kelas XI IPS 4 yang terdiri dari 32 siswa. Soal yang diujikan tersebut sebanyak 30 soal.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Item Soal	Jml
3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	1.Memahami konsep toleransi, hidup rukun, dan menghindari diri dari kekerasan.	1.Mencerminkan sikap toleransi, hidup rukun, dan menghindari diri dari kekerasan.	6, 11, 13, 14	4
			2.Menunjukkan dalil terkait sikap toleransi, hidup rukun, dan menghindari diri dari kekerasan	1, 2, 5, 8, 10	5
			3.Mengidentifikasi isi kandungan Q.S Yunus: 40-41, Q.S Al-Maidah:32,	3,4,7, 9,12,15,	6

			Q.S Al- Hujurat:13.		
--	--	--	------------------------	--	--

4. RPP

RPP yaitu seperangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran.

5. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas menunjuk pada sejauh mana ukuran secara akurat merefleksikan pokok isi konstruk yang diukur. Jika ukuran mewakili konstruk maka instrumen ukuran penelitian adalah valid atau sahih. Validitas menunjuk pada sejauh mana perbedaan dalam skor pada suatu instrument (item-item dan kategori respons yang diberikan kepada satu variabel khusus) mencerminkan kebenaran perbedaan antara individu-individu, kelompok-kelompok, atau situasi-situasi dalam karakteristik (variabel) yang ditemukan untuk ukuran.⁵²

Pada pengujian validitas, penulis membuat soal sebanyak 30 soal kemudian diuji validitas instrumen soal yang dilakukan terhadap kelas XI IPS-4. Untuk menguji validitas instrumen soal, digunakan rumus korelasi product moment yang dikutip Suharsimi Arikunto.

⁵² Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h.472.

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

r_{xy} = Koefisien korelasi pearson

$\sum XY$ = Mean dari hasil perkalian antara skor variabel X dan Y

N = *Number of cases*

$\sum X^2$ = Jumlah dari skor X setelah terlebih dahulu dikuadratkan

$\sum Y^2$ = Jumlah dari skor Y setelah terlebih dahulu dikuadratkan

$\sum X$ = Variabel bebas (jumlah)

$\sum Y$ = Variabel terikat (jumlah)

Tabel 3.3 Uji Coba Validitas Instrument

Butir soal No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,683	0,361	Valid
2	0,415	0,361	Valid
3	0,373	0,361	Valid
4	0,028	0,361	Tidak valid
5	-0,345	0,361	Tidak valid

6	0,068	0,361	Tidak valid
7	0,435	0,361	Valid
8	0,028	0,361	Tidak valid
9	0,442	0,361	Valid
10	0,165	0,361	Tidak valid
11	0,417	0,361	Valid
12	0,128	0,361	Tidak valid
13	0,425	0,361	Valid
14	0,067	0,361	Tidak valid
15	0,129	0,361	Tidak valid
16	-0,022	0,361	Tidak valid
17	0,354	0,361	Tidak valid
18	0,662	0,361	Valid
19	-0,034	0,361	Tidak valid
20	0,236	0,361	Tidak valid
21	-0,007	0,361	Tidak valid
22	0,479	0,361	Valid
23	0,373	0,361	Valid
24	0,045	0,361	Tidak valid
25	0,819	0,361	Valid
26	0,385	0,361	Valid
27	0,700	0,361	Valid

28	-0,009	0,361	Tidak valid
29	0,461	0,361	Valid
30	0,729	0,361	Valid

Adapun dari 30 soal yang diberikan kepada responden, terdapat 15 soal yang valid dan 15 soal yang tidak valid.

Tabel 3.4 Hasil Data Uji Coba

Nomor soal	1,2,3,7,9,11,13,18,22 ,23,25,26,27,29,30	4,5,6,8,10,12,14,15,16,17, 19,20,21,24,28
Jumlah soal	15	15
Keterangan	Valid	Tidak valid

Apabila r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikan 5%, maka butir pertanyaan tersebut valid. Namun, jika r hitung $<$ r tabel, maka butir pertanyaannya tidak valid.

Berdasarkan tabel, terdapat 15 soal valid yang kemudian di tes kembali pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang diberikan merupakan soal pilihan ganda yang melalui proses validitas untuk mengetahui hasil belajar PAI materi toleransi, kerukunan, dan menghindarkan diri dari kekerasan.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat sejauh mana ukuran menciptakan respons yang sama sepanjang waktu dan lintas situasi. Reliabilitas satu ukuran dari variabilitas jawaban lewat pengulangan, percobaan konseptual.⁵³

Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus dengan menggunakan *SPSS for Windows*

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.615	.628	30

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui tes yang digunakan berdistribusi normal. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data dari semua objek penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*. Kriteria hasil perhitungan apabila nilai *Kolmogorov-Smirnov* yang ditunjukkan oleh *Asymp. Sig* lebih besar dari atau sama dengan 0,05 maka distribusi data

⁵³ Uber Silalahi, *ibid*, h.462.

adalah normal. Sebaliknya, jika nilai *Asymp.Sig.* lebih kecil dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok atau sampel mempunyai variasi yang homogen atau tidak untuk menguji homogenitas dilakukan dengan uji Fisher, dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ dimana } S^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

F = Nilai Uji F

S₁² = Ragam

S₂² = Ragam terkecil

Menentukan nilai homogenitas, adapun kriteria pengujian uji homogenitas adalah jika $F_h < F_t$ pada taraf signifikansi (α) = 0,05 maka data berdistribusi homogen. Jika $F_h > F_t$ maka data berdistribusi tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji persyaratan dilakukan dan data yang dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan analisis data untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil

belajar pendidikan agama Islam. Untuk menguji hipotesis dapat menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{(n-1)s_1^2 + (n^2-1)s_2^2 \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}{n_1+n_2-2}}}$$

Keterangan :

- X_1 = Nilai rata-rata hasil kelas eksperimen
- X_2 = Nilai rata-rata hasil kelas kontrol
- n_1 = Jumlah anggota sampel kelas eksperimen
- n_2 = Jumlah anggota sampel kelas kontrol
- S_1 = Variansi simpang baku eksperimen
- S_2 = Variansi simpang baku kontrol

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

$$H_a : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_o : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_a = Terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PAI pada siswa SMAN 6 Tangerang Selatan

H_o = Tidak terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PAI pada siswa SMAN 6 Tangerang Selatan

μ_1 = Hasil belajar pendidikan agama Islam yang menggunakan metode *role playing*

μ_2 = Hasil belajar pendidikan agama Islam yang tidak menggunakan metode *role playing*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Sejarah berdirinya SMAN 6 Tangerang Selatan

Berawal dari kelebihan siswa SMAN 1 Pamulang sebanyak 46 siswa (satu kelas), pada tahun pelajaran 2004/2005 dengan manajemen SMA 1 Pamulang tepatnya pada 19 Juli 2004. Dalam perjalanan selama 1 (satu) tahun siswanya tinggal 38 siswa. Pada awal rintisan berdirinya dipimpin oleh Drs. Dedi Rafidi (periode 2004-2005), kemudian dilanjutkan oleh Drs. Junaedi M,M (periode 2005-2008), setelah itu pada tahun 2008 (selama 8 bulan) dipimpin oleh Dra. Neng Nurhemah, M.Pd. setelah itu dari tahun 2008 sampai sekarang dipimpin oleh Drs. Agus Purwanto.

Diawal pendiriannya SMAN 2 Pamulang dengan program pembelajaran regular dengan kurikulum berbasis dengan kepemimpinan Bapak Drs. Dedi Rafidi walaupun hanya mendapat 1 kelas (48 siswa) KBM tetap berjalan, dengan pengajar dari SMAN 1 Pamulang yang penuh dengan dedikasi tak mengenal lelah tetap berjuang mempertahankan 48 siswa tersebut, baru pada tahun 2005/2006 dengan mendapat izin operasional dari diknas, siswa yang mendaftar ada 197 siswa.

Masa kepemimpinan Drs. Junaedi, M.M, pada tahun 2005 dengan surat keputusan Bupati Tangerang Nomor 421/Kep.246-Huk/2005, tanggal 1 Agustus 2005, tentang pembukaan dan penegrian (izin operasional) SMAN 2 Pamulang masih menumpang di SMAN 1 Pamulang dan SMAN 2 Pamulang, dan kegiatan KBM di siang hari, dia juga merintis lokasi sekolah berdasarkan Keputusan Bupati Tangerang Nomor 593/Kep.339-Huk/2005, tertanggal 03-10-2005, menyetujui penggunaan tanah fasilitas sosial seluas 10.000 M2 berlokasi di Komplek Perumahan Pamulang Permai digunakan sarana pendidikan dan tambahan lahan seluas 2.000 M2 pada tahun 2007 bantuan APBD kab. Tangerang untuk pembangunan gedung A SMAN 2 Pamulang, 11 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepek, dan 1 ruang TU. Pada tahun 2007 SMAN 2 Pamulang mendapat izin dari Depdiknas Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa untuk membuka program akselerasi CIBI (Cerdas Istimewa dan Bakat Istimewa) dan MULOK Sinematografi. Pada awal tahun tepatnya tanggal 14 Januari 2008 SMAN 2 Pamulang hijrah ke gedung milik sendiri.

Pada masa kepemimpinan ibu Dra. Neng Nurhemah, M.Pd tahun 2008 merintis PBKL (Program Berbasis Keunggulan Lokal) dan agrowisata dan ICT : Programming, Komputer Technical Support, Desain Grafis Multimedia dan Komputer Akutansi, dan Bahasa Asing (Mandarin, Jepang, Jerman, dan Bahasa Arab). Pada tahun itu juga SMAN 2 Pamulang terakreditasi A dengan Surat Keputusan Badan

Akreditasi Provinsi No. 06/BAP-S/M-SK/XI/2008 tertanggal 28 November 2008, juga SMAN 2 Pamulang mendapat tambahan 6 ruang kelas baru dana dari APBD, dan Block Grand membuat ruang perpustakaan dan alat-alat Lab. IPA juga peralatan perpustakaan.

Pada masa kepemimpinan Bapak Drs. Agus Purwanto dengan adanya pengembangan wilayah SMAN 2 Pamulang pada tanggal 25 Mei 2009 dengan perawal Tangsel No. 10 Tahun 2009 menjadi SMAN 6 Kota Tangerang Selatan dan pada tanggal 29 Juni 2009 dengan keputusan Wali Kota Tangsel Nomor: 821.2/Kep.06-BKD/2009 Bapak Agus Purwanto di lantik menjadi kepala sekolah SMAN 6 Kota Tangerang Selatan.

Pada masa kepemimpinan ia berfokus pada pengembangan sarana dan fasilitas belajar. Pada tahun 2009 membangun 1 (satu) ruang guru dan 3 (tiga) ruang kelas belajar dengan biaya dari swadaya masyarakat (Komite) tahun pelajaran 2009/2010. Lalu dibangun lagi 5 (lima) ruang kelas yang dibiayai oleh swadaya masyarakat tahun pelajaran 2010/2011. Juga menambah 1 (satu) ruang Lab.komputer dengan 30 unit komputer. Pendekatan dia dengan Direktorat Pembinaan Sekolah SMA mendapat bantuan Block Grand untuk Lab. Biologi (1ruang).

Untuk peningkatan Mutu SDM Guru dan Karyawan ia memprogramkan: Out Bond, Workshop Pengembangan ICT untuk Guru, Kepedulian dengan lingkungan dan keluarga Prasejahtera 1 (tidak mampu) masih dapat kesempatan dalam menuntut ilmu di

SMAN 6 Tangsel dan memberikan beasiswa bagi siswa yang berprestasi akademik maupun prestasi olahraga yang mengharumkan nama sekolah.

a. Identitas Sekolah

Nomor Statistik Sekolah	: 30-1-30-04-09-006
NPSN	: 20613768
Nama Sekolah	: SMAN 6 Tangerang Selatan
Nama Kepala Sekolah	: Drs. Agus Hendrawan, M.Pd
Alamat	: Komplek Pamulang Permai
Kelurahan	: Pamulang
Kecamatan	: Pamulang
Kabupaten	: Tangerang Selatan
Provinsi	: Banten
Kode Pos	: 15417
Tahun Berdiri	: 2005
Status Sekolah	: Negeri
Status Sekolah Terakhir	: Terakreditasi A
Nomor Akreditasi	: 59-d/BAP-s/MSK/XII/2013
Penyelenggara Pendidikan	
Lembaga	: Dinas Pendidikan
Kepala Sekolah	: Drs. Agus Hendrawan, M.Pd

Tahun Berdiri	: 2005
Alamat Yayasan/Lembaga	: Komplek Pamulang Permai
Kelurahan	: Pamulang
Kecamatan	: Pamulang
Kota	: Tangerang Selatan
Provinsi	: Banten
Kode Pos	: 15417

b. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi :

Terwujudnya lulusan yang religius, unggul, kreatif, berkarakter dan berwawasan lingkungan.

Misi :

- 1) Mewujudkan pribadi yang religius dan berakhlakul karimah berlandaskan imtaq.
- 2) Mewujudkan pribadi yang unggul dan berbudi pekerti luhur.
- 3) Mewujudkan pribadi yang kreatif, inovatif melalui karya ilmiah remaja.
- 4) Mewujudkan potensi diri yang berkarakter dan mampu bersaing sebagai bekal hidup di masyarakat.
- 5) Mewujudkan sekolah sebagai wahana pembelajaran alam yang berwawasan lingkungan.

c. Data Siswa

Tabel 4.1 data siswa

Kelas	IPA Muslim	IPA Non Muslim	IPS Muslim	IPS Non Muslim	Total
X	152	30	170	15	367
XI	161	16	154	21	352
XII	161	15	198	29	403

d. Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan

Jumlah tenaga kependidikan guru di SMAN 6 Tangerang Selatan berjumlah 57 guru. Jumlah TU mencapai 21.

e. Sarana dan Prasarana

- 1) 32 ruang kelas
- 2) 4 ruangan Lab.Komputer
- 3) 2 ruang Lab (Fisika&Biologi)
- 4) Ruang UKS
- 5) Wi-Fi
- 6) Tempat Parkir terluas SMA se-Tangerang Selatan
- 7) Kantin
- 8) Tempat Foto Copy
- 9) Masjid Al-Bayyan

- 10) Lapangan Olahraga
- 11) Aula
- 12) Proyektor di Setiap Kelas

2. Deskripsi Data Variabel Responden

Data dalam penelitian ini adalah hasil dari dua variabel yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh 59 siswa sebagai sampel penelitian. Kedua variabel tersebut yaitu Metode *Role Playing* (X) dan Hasil Belajar (Y).

Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Tangerang Selatan di kelas XI IPS, yaitu kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen (menggunakan metode *role playing*) dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol (menggunakan metode ceramah dan diskusi). Sampel yang digunakan sebanyak 59 siswa, yaitu 31 siswa di kelas eksperimen dan 28 siswa di kelas kontrol. Kelas XI IPS 5 melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan kelas XI IPS 1 melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Dimana kedua kelas diberikan materi yang sama yaitu pendidikan agama Islam akidah akhlak tentang toleransi, hidup rukun, dan menghindari diri dari kekerasan.

Instrumen penelitian adalah dengan tes 15 butir yang telah melalui proses validasi. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui hasil belajar PAI sub Akidah Akhlak dari kedua kelas tersebut.

Berikut disajikan data hasil perhitungan akhir tes kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

3. Deskripsi Data Kelompok Kontrol

Tabel 4.2 Hasil Belajar Pre test Kelompok Kontrol

Jumlah siswa	28
Nilai terendah	13
Nilai tertinggi	73
Rata-rata	38.71
Median (Me)	8.5
Modus (Mo)	4
Standar Deviasi	19.119

Berdasarkan tabel jumlah kelompok kontrol sebanyak 28 siswa, didapatkan nilai terendah yaitu 13 Sedangkan nilai tertinggi yaitu 73 nilai rata-rata siswa 38.71 Median yang didapatkan sebesar 8.5 Modusnya sebesar 4 standar deviasi sebesar 19.119

Tabel 4.3 Hasil Belajar Post test Kelompok Kontrol

Jumlah siswa	28
Nilai terendah	26
Nilai tertinggi	80
Rata-rata	54.43
Median (Me)	17

Modus (Mo)	3
Standar Deviasi	14.070

Berdasarkan tabel jumlah kelompok kontrol sebanyak 28 siswa, didapatkan nilai terendah yaitu 26 Sedangkan nilai tertinggi yaitu 80 nilai rata-rata siswa 54.43 Median yang didapatkan sebesar 17 Modusnya sebesar 3 Standar Deviasi sebesar 14.070.

4. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

Tabel 4.4 Hasil Belajar Pre test Kelompok Eksperimen

Jumlah siswa	31
Nilai terendah	26
Nilai tertinggi	73
Rata-rata	53.16
Median (Me)	17.5
Modus (Mo)	3
Standar Deviasi	13.133

Berdasarkan tabel jumlah kelompok eksperimen sebanyak 31 siswa, didapatkan nilai terendah yaitu 26 Sedangkan nilai tertinggi yaitu 73 nilai rata-rata siswa 53.16 Median yang didapatkan sebesar 17.5 Modusnya sebesar 3 Standar Deviasi sebesar 13.133.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Post test Kelompok Eksperimen

Jumlah siswa	31
Nilai terendah	53
Nilai tertinggi	100
Rata-rata	40.125
Median (Me)	31.5
Modus (Mo)	3
Standar Deviasi	12.636

Berdasarkan tabel jumlah kelompok eksperimen sebanyak 31 siswa, didapatkan nilai terendah yaitu 53 Sedangkan nilai tertinggi yaitu 100 nilai rata-rata siswa 40.125 Median yang didapatkan sebesar 31.5 Modusnya sebesar 3 Standar Deviasi sebesar 12.636.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Normalitas

Untuk memenuhi persyaratan analisis data dalam pengujian hipotesis maka harus ada bukti terlebih dahulu bahwa data-data yang akan dianalisis tersebut normal. Oleh karena itu, terlebih

dahulu dilakukan pengujian data agar memenuhi persyaratan analisis.

Uji normalitas dilakukan terhadap dua buah data, yaitu data pre test dan post test dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji normalitas kedua data digunakan *SPSS for Windows*.

Hasil pengujian kedua data sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
eksperimen	.145	28	.138
Kontrol	.158	28	.071

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
eksperimen	.163	28	.054
Kontrol	.146	28	.129

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel pada analisis *Kolmogorov-Smirnov* untuk nilai pre test pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,138 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikan 0,071. Pada tabel untuk nilai post test pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,054 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikan 0,129. Nilai signifikan baik pada nilai pre test maupun post test lebih besar dibandingkan 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data hasil pre test maupun post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas pada kedua kelompok penelitian, langkah selanjutnya mencari nilai homogenitas. Uji homogenitas dilakukan terhadap dua buah data, yaitu pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji homogenitas menggunakan *SPSS for Windows*.

Hasil perhitungannya sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.598	1	57	.443

**Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.618	1	57	.062

Berdasarkan tabel diperoleh nilai signifikan pre test sebesar 0,443 dan tabel diperoleh nilai signifikan post test sebesar 0,062. Nilai signifikan pada pre test dan post test yang telah diperoleh lebih besar dibandingkan 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data hasil pre test dan post test berasal dari distribusi homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas data populasi yang menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan uji homogenitas varian yang homogennya untuk melakukan pengujian hipotesis akan digunakan uji-t karena berdasarkan hasil perhitungan secara statistik data eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis menggunakan *SPSS for Windows*.

Hasil perhitungannya sebagai berikut:

- a. Uji Korelasi Uji-T

**Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Data Pretest
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar PAI	1	28	47.0000	9.45163	1.78619
	2	31	58.5484	9.77357	1.75538

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar PAI	Equal variances assumed	.598	.443	4.603	57	.000	-11.54839	2.50871	-16.57199	-6.52479
	Equal variances not assumed			4.611	56.721	.000	-11.54839	2.50437	-16.56383	-6.53295

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar PAI	kelas kontrol	28	54.3929	16.95820	3.20480
	kelas eksperimen	31	74.5484	12.63550	2.26940

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar PAI	Equal variances assumed	3.618	.062	5.209	57	.000	-20.15553	3.86924	27.90355	12.40751
	Equal variances not assumed			5.133	49.635	.000	-20.15553	3.92695	28.04448	12.26658

Berdasarkan tabel hasil pre test siswa sebelum diberi perlakuan dan tabel post test setelah siswa diberi perlakuan, terlihat bahwa nilai mean semakin meningkat dalam kelas eksperimen. Saat pre test nilai mean kelas kontrol sebesar 47.000 dan kelas eksperimen sebesar 58,548. Setelah diberi perlakuan nilai kelas kontrol sebesar 54,392 dan kelas eksperimen sebesar 74,548. Ho ditolak jika nilai mean eksperimen meningkat sehingga untuk data post test Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil data post test setelah diberi perlakuan, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol menggunakan metode seperti biasa, diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 54,329 dan kelas eksperimen sebesar 74,548. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pre test pada kedua kelas yaitu kelas kontrol sebesar 47,000 dan kelas eksperimen sebesar 58,548. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Apabila dijumlah maka hasil antara pre test dan post test kontrol sebesar 101,392 dan pre test dan post test eksperimen sebesar 133,096. Sehingga didapat selisih sebanyak 31,074. Dengan kata lain, menggunakan metode *role playing* berdampak positif terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

Hal ini diperkuat dengan hasil observasi awal di kedua kelas saat menggunakan metode biasa, kelas terlihat kurang kondusif. Saat pembelajaran sedang berlangsung, siswa banyak yang tidak memperhatikan materi pelajaran akibatnya materi tidak banyak terserap di kepala karena keadaan kelas yang bising. Setelah kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*, kelas menjadi kondusif. Semua siswa memperhatikan kelompok yang sedang tampil bermain peran di depan kelas. Para siswa juga mencatat poin-poin kekurangan yang kemungkinan terjadi ketika *role playing* sedang berlangsung.

Teori yang menyatakan bahwa dengan metode *role playing* atau bermain peran dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuan mengingat mencapai 90% adalah teori kerucut pengalaman (*Cone of experience*) Edgar Dale.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam . Hasil data post test setelah diberi perlakuan, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol menggunakan metode seperti biasa, diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 54,329 dan kelas eksperimen sebesar 74,548 Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pre test pada kedua kelas yaitu kelas kontrol sebesar 47,000 dan kelas eksperimen sebesar 58,548 peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Apabila dijumlah maka hasil antara pre test dan post test kontrol sebesar 101,392 dan pre test dan post test eksperimen sebesar 133,096. Sehingga didapat selisih sebanyak 31,074. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat memanfaatkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran agar lebih kondusif.
2. Pada dasarnya setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, guru harus mampu memilih metode yang sesuai dengan materi, tujuan, sarana dan prasarana.
3. Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baharudin H dan Wahyuni Nur Esa. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Ar Ruz Media.
- Daradjat Zakiyah dkk. 2001. *Metodologi Pengajaran Agama*. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen agama RI. 2018. *Al Qur'an wanita dan keluarga*. Depok: Al Huda Kelompok gema insani.
- Hamdayana Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto dan Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jihad Asep dan Haris Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mawardi Muhajiddin dkk. 2011. *Akhlaq Lingkungan*. Yogyakarta: Deputi Komunikasi Lingkungan dan Pemberdayaan Masyarakat Kementerian Lingkungan Hidup dan PP Muhammadiyah.
- Mukrimaa Syifaa S dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran Kewirausahaan (SMK)*. Bandung: UPI.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Narbuko Cholid dan Achmadi Abu H. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugraha Fadjar HR. 2015. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Ciputat: Lembaga Kajian Islam Nugraha.
- Purwanto Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmat Ujang dkk. 2015. *Model Stimulasi Kepemimpinan Melalui Bermain Peran*. Bandung: Kemendikbud.

- Ramayulis. 2014. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rianto Milan. 2006. *Pendekatan, Strategi, dan Metode pembelajaran*. Malang: Depdiknas.
- Sadirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Silalahi Ulber. 2015. *Metode Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Siregar Eveline dan Nara Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Subagiyo Heru. 2013. *Roleplay*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sudaryono. 2014. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendikia.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto Agus. 2009. *Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto B. 2013. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT Asdi Mahasatya.
- Sutikno Sobry M. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holisticah.
- Syah Darwin dkk. 2007. *Perencanaan sistem pengajaran agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yamin Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : /F.6.1-UMJ/VIII/2018

Jakarta, 11 Dzulhijjah 1439 H

Judul : Permohonan Riset/Penelitian

23 Agustus 2018 M

Kepada Yth.

Kepala SMAN 6 Tangerang Selatan

Komplek Pamulang Permai I, Pamulang, Tangerang Selatan

Tempat

Wassalamu'alaikum W. W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami:

Nama : INE DWI SYAMSUDIN
Nomor Pokok : 2014510026
Tempat Tgl/Lahir : Bogor, 25 Mei 1996
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Strata Satu (SI)
No. Telp : 08945330839382

perkenankan untuk melaksanakan riset/penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Penelitian/riset tersebut untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

"Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan"

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami mengucapkan terimakasih.

Wabillahittaufiq walhidayah

Wassalamu'alaikum W. W.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Drs. Tajudin, M.A.

Penyusun:

Wakil Dekan (Sebagai Laporan)

Tempat



**PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS
SMA NEGERI 6 KOTA TANGERANG SELATAN**

Jl. Pamulang Permai Barat I, Komplek Pamulang Permai I, Pamulang Barat, Pamulang, Kota Tangerang Selatan 154
Telp./Fax. 021.7417023. Email : info@sman6tangerangselatan.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 000/174/UM/2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Drs. H. Agus Hendrawan, M.Pd**
NIP : **19650615 199111 1 001**
Pangkat/golongan : **Pembina Tk.I / IV b**
Jabatan : **Kepala Sekolah**
Unit kerja : **SMA Negeri 6 Kota Tangerang Selatan**

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : **Ine Dwi Syamsudin**
NPM : **2014510026**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Jenjang : **Strata satu (S1)**
Universitas : **Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ)**
Judul Skripsi : **" Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 6 Kota tangerang Selatan "**

Nama tersebut diatas adalah benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 6 KotaTangeri Selatan pada tanggal 14 Januari – 08 Februari 2019.

Demikian surat keterangan ini diberikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 25 Maret 2019
Kepala Sekolah,

Agus Hendrawan, M.Pd
NIP. 19650615 199111 1 001

Soal Drop

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c, d atau e. Pilihlah jawaban yang tepat!

1. وَإِنْ كَذَّبُوكَ فَقُلْ لِي عَمَلِي وَلكُمْ عَمَلُكُمْ

Maksud kata yang digaris bawah pada potongan ayat di atas adalah ...

- A. Toleransi
- B. Merusakan
- C. Mendustakan
- D. Bertanggung jawab
- E. Tidak bertanggung jawab

2. عَمَلِي وَلكُمْ عَمَلُكُمْ

Unsur akhlak yang terkandung dalam potongan ayat di atas adalah ...

- A. Toleransi
- B. Kerukunan
- C. Bertetangga
- D. Bermasyarakat
- E. Gotong royong

3. Di bawah ini adalah ayat-ayat yang memerintahkan untuk bersikap toleransi, *kecuali* ...

- A. Q.S al-Hujurat / 49: 13
- B. Q.S al-Ma'idah / 5: 32
- C. Q.S Yunus / 10: 40
- D. Q.S Yunus /10: 41
- E. C dan D salah

4. Berikut ini beberapa contoh toleransi dalam kehidupan sehari-hari, *kecuali*

...

- A. Menghormati perbedaan pendapat
- B. Tidak mengganggu ibadah agama lain
- C. Memeriahkan acara hari raya agama lain
- D. Menolong tetangga yang terkena musibah
- E. Tidak mengganggu tata cara ibadah sesama muslim

5. Memberikan dukungan moral kepada tetangga yang sedang terkena musibah mencerminkan sikap ...
- A. Menghindari kekerasan
 - B. Saling menghormati
 - C. Bekerja sama
 - D. Hidup rukun
 - E. Toleransi
6. Menerima perbedaan pendapat mencerminkan sikap ...
- A. Bekerja sama
 - B. Toleransi
 - C. Amanah
 - D. Sabar
 - E. Jujur
7. Yang merupakan isi kandungan Q.S Yunus / 10 40-41 adalah ...
- A. Perintah menaati ajaran setiap rasul Allah dan larangan menyimpang dari ajaran mereka
 - B. Nasib manusia sepanjang sejarah memiliki kaitan dengan orang lain
 - C. Allah mengetahui orang-orang yang berbuat kerusakan di bumi
 - D. Melarang manusia melakukan tindak kekerasan
 - E. Semua benar
8. وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
Maksud kata yang digaris bawahi pada potongan ayat di atas adalah ...
- A. Menyebarkan kebaikan
 - B. Saling bekerja sama
 - C. Bertanggung jawab
 - D. Saling hidup rukun
 - E. Saling mengenal
9. إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ
Unsur akhlak yang terkandung dalam potongan ayat di atas adalah ...
- A. Mahmudah
 - B. Mazmumah
 - C. Ketakwaan
 - D. Menjaga
 - E. Tablig

10. Mengapa toleransi dinilai penting dalam kehidupan manusia, karena ...
- A. Manusia merupakan makhluk sosial
 - B. Manusia memiliki perasaan
 - C. Manusia memiliki emosi
 - D. Manusia berteman
 - E. Manusia damai
11. Bekerja sama dan saling membantu mencerminkan sikap ...
- A. Menghindari kekerasan
 - B. Saling menghargai
 - C. Saling mengenal
 - D. Hidup rukun
 - E. Toleransi
12. Hikmah diciptakannya manusia berbangsa-bangsa dan bersuku-suku adalah untuk ...
- A. Saling bekerja sama
 - B. Saling menghormati
 - C. Saling pengertian
 - D. Saling mengenal
 - E. Saling toleransi
13. Berikut ini di antara kandungan surah Yunus / 10: 40, *kecuali* ...
- A. Di antara manusia ada yang beriman
 - B. Di antara manusia ada yang tidak beriman
 - C. Allah mengetahui siapa yang berbuat kerusakan
 - D. Allah mengetahui segala perbuatan hamba-hambanya
 - E. Perintah kepada Nabi Muhammad untuk meneruskan dakwahnya
14. Yang termasuk toleran dalam kehidupan beragama adalah ...
- A. Memperdalam ajaran agama lain
 - B. Mengikuti kegiatan ibadah agama lain
 - C. Tidak mengganggu kegiatan ibadah agama lain
 - D. Mengikuti kegiatan perayaan hari raya agama lain
 - E. Memberi hadiah kepada orang lain yang berbeda agama ketika sedang merayakan hari rayanya

15. Berani mengakui kesalahan mencerminkan sikap ...
- Toleransi
 - Hidup rukun
 - Bekerja sama
 - Saling menghormati
 - Menghindari kekerasan
16. Q.S al- Ma'idah / 5 ayat 32 membahas tentang ...
- Kerukunan
 - Toleransi
 - Kerja sama
 - Bertanggung jawab
 - Menghindarkan diri dari kekerasan
17. Yang merupakan isi kandungan Q.S al-Ma'idah / 5 ayat 32 yaitu ...
- Manusia tidak boleh memaksakan kehendak
 - Orang yang paling mulia ialah orang yang takwa
 - Setiap orang bertanggung jawab terhadap perbuatannya
 - Allah menjelaskan bahwa manusia terbagi menjadi dua golongan
 - Nasib manusia sepanjang sejarah memiliki kaitan dengan orang lain
18. إِنَّ كَثِيرًا مِنْهُمْ بَعْدَ ذَلِكَ فِي الْأَرْضِ لَمُسْرِفُونَ
Maksud kata yang bergaris bawah pada potongan ayat di atas adalah ...
- Utusan
 - Membunuh
 - Menghidupkan
 - Melampaui batas
 - Bukti atau keterangan yang jelas
19. وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا
Maksud kata yang bergaris bawah pada potongan ayat di atas adalah ...
- Utusan
 - Membunuh
 - Menghidupkan
 - Melampaui batas
 - Bukti atau keterangan yang jelas
20. Pesan moral yang terkandung dalam surah al-Ma'idah / 5: 32 adalah ...
- Menjaga harkat dan martabat manusia
 - Melakukan amal kebaikan
 - Melestarikan kehidupan
 - A dan B benar

- E. A dan C benar
21. Hidup rukun di lingkungan keluarga tercermin dalam perilaku berikut, *kecuali* ...
- A. Saling menghormati
 - B. Saling menyayangi
 - C. Saling membantu
 - D. Saling mengamati
 - E. Saling menasehati
22. Ketakwaan adalah tolak ukur kemuliaan seseorang merupakan kandungan dari ...
- A. Surah al-Baqarah / 2: 18
 - B. Surah al-Hujurat / 49: 13
 - C. Surah al-Ma'idah / 5:32
 - D. Surah Yunus / 10: 40
 - E. Surah Yunus / 10: 41
23. **الْمُسْلِمُ أَخُو الْمُسْلِمِ**
Unsur akhlak yang terkandung dalam potongan ayat di atas adalah ...
- A. Sesama muslim saudara
 - B. Sesama muslim teman
 - C. Sesama muslim tetangga
 - D. Sesama muslim rukun
 - E. Sesama muslim berdamai
24. Persaudaraan antara sesama manusia disebut juga ...
- A. Ukhuwah Islamiyah
 - B. Ukhuwah basyariyah
 - C. Ukhuwah Wataniyah
 - D. Ukhuwah Ubudiyah
 - E. Ukhuwah Diniyah
25. Persaudaraan antara sesama warga Negara disebut juga ...
- A. Ukhuwah Islamiyah
 - B. Ukhuwah basyariyah
 - C. Ukhuwah Wataniyah
 - D. Ukhuwah Ubudiyah
 - E. Ukhuwah Diniyah

26. Ukhuwah yang dibahas dalam Q.S al-Hujurat / 49: 13 adalah ...
- A. Ukhuwah Wataniyah
 - B. Ukhuwah Ubudiyah
 - C. Ukhuwah basyariyah
 - D. A dan B benar
 - E. A dan C benar
27. Berikut ini merupakan beberapa solusi agar siswa-siswa sekolah terhindar dari perilaku-perilaku negative, *kecuali* ...
- A. Mengadakan kegiatan-kegiatan yang positif bagi para siswa di luar jam belajar
 - B. Mengikutsertakan orangtua dalam mengawasi aktivitas siswa di luar jam belajar
 - C. Menanamkan dasar-dasar agama kepada para siswa
 - D. Mengadakan kegiatan-kegiatan sekolah hanya pada jam belajar
 - E. Menanamkan rasa persaudaraan yang kuat di antara sesama siswa
28. Berikut ini beberapa faktor penyebab kekerasan di masyarakat, *kecuali* ...
- A. Faktor sosial
 - B. Faktor sekolah
 - C. Faktor ekonomi
 - D. Faktor lingkungan
 - E. Faktor minimnya pengetahuan agama
29. Di bawah ini yang merupakan 5 hak asasi manusia yang sangat di hormati agama Islam, yaitu ...
- A. Agama, nyawa, harta, nasab, kehormatan
 - B. Agama, harta, nasab, nyawa, pendapat
 - C. Agama, nyawa, harta, pendapat, tahta
 - D. Agama, harta, nyawa, tahta, keturunan
 - E. Agama, nyawa, harta, kehormatan, keturunan
30. Dalam Q.S al-ma'idah / 5:32 terdapat larangan untuk ...
- A. Memaksakan kehendak
 - B. Melakukan tindak kekerasan
 - C. Tidak menghormati perbedaan
 - D. Memakan makanan haram
 - E. Memakan harta anak yatim

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SMAN 6 Tangerang Selatan
Mata Pelajaran	: PAI
Kelas/Semester	: XI / II
Materi Pokok	: Toleransi, hidup rukun, dan menghindari diri dari kekerasan
Alokasi Waktu	: 4x 2 x 40 menit (4 pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

- (K1)** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- (K2)** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- (K3)** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- (K4)** : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan,

mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1. Memahami konsep toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan.

Indikator:

1. Menganalisis Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis tentang toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
2. Membaca Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf.
3. Mendemonstrasikan hafalan Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 dengan lancar.
4. Mencerminkan sikap toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan.
5. Menunjukkan dalil terkait sikap toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan
6. Mengidentifikasi isi kandungan Q.S Yunus: 40-41, Q.S Al-Maidah:32, Q.S Al-Hujurat:13.

Melalui metode role playing diharapkan peserta didik mampu:

1. Menganalisis Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis tentang toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
2. Membaca Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf.
3. Mendemonstrasikan hafalan Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 dengan lancar.
4. Menunjukkan perilaku toleran, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi dan pemahaman Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis terkait.

D. Materi Pembelajaran

1. Toleransi
2. Hidup rukun
3. Menghindarkan diri dari tindak kekerasan

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Pendekatan Ilmiah (*scientific*)
- Metode : Ceramah dan Diskusi

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media : laporan hasil diskusi
- Alat : papan tulis, spidol
- Sumber Belajar
 - Al-Qur'an dan Hadits

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang 	15 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik).</p>	
2.	<p>Inti</p> <p>1 Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati teks Q.S Yunus/10: 40-41, Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis terkait. 2. Guru mendemonstrasikan bacaan sesuai tajwid dan makhrajul huruf. 3. Guru memberi penguatan dengan meminta siswa mengulang bacaan ayat tersebut. 4. Guru meminta siswa menghafal ayat terkait bab pembelajaran <p>2 Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta kepada peserta didik untuk mengisi soal pre test berupa pilihan ganda (multiple choice). Soal pre test yang akan digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum dimulai pembelajaran. 	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti per kata ayat yang telah dipelajari. • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti setiap ayat yang telah dipelajari. • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

Pertemuan Kedua

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the 	15 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik).</p>	
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> 1 Mengamati </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati teks Q.S Yunus/10: 40-41, Q.S Al Ma'idah/5: 32 serta hadis terkait. 2. Guru mendemonstrasikan bacaan sesuai tajwid dan makhrajul huruf. 3. Guru memberi penguatan dengan meminta siswa mengulang bacaan ayat tersebut. 4. Guru meminta siswa menghafal ayat terkait bab pembelajaran 	90 menit
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti per kata ayat yang 	15

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>sedang dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti setiap ayat yang telah dipelajari • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	menit

Pertemuan Ketiga

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran 	15 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik).</p>	
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> 1 Mengeksplorasi </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi terkait materi yang dibahas. 2. Guru meminta setiap kelompok berdiskusi menentukan makna atau contoh dalam kehidupan dari materi yang dibahas. .3.Guru meminta setiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi. 	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> 2 Refleksi </div> <ul style="list-style-type: none"> Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada. Guru meminta sebagian peserta didik menyampaikan hasil refleksinya. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya. 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada peserta didik tentang manfaat/hikmah mempelajari materi yang telah dipelajari. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi secara klasikal. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

Pertemuan Keempat

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. 	15

No.	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik). 	menit
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 20px;"> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;">1</div> Mengeksplorasi </div>	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi terkait materi yang dibahas.</p> <p>2. Guru meminta setiap kelompok berdiskusi menentukan makna atau contoh dalam kehidupan dari materi yang dibahas.</p> <p>.3.Guru meminta setiap kelompok untuk maju mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>4. Setelah selesai bermain peran, guru meminta siswa mengisi soal post test berupa pilihan ganda (multiple choice) yang akan menjadi bahan acuan untuk menilai siswa apakah sudah menguasai pembelajaran atau belum.</p> <div data-bbox="475 1323 778 1429" style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> 2 Refleksi </div> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada. • Guru meminta sebagian peserta didik menyampaikan hasil refleksinya. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya. 	

No.	Kegiatan	Waktu
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang manfaat/hikmah mempelajari materi yang telah dipelajari. • Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi secara klasikal. • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Pengamatan Sikap

a. Format Penilaian

No.	Nama	Aktifitas				Skor
		Kerjasama	Keaktifan	Partisipasi	Inisiatif	
1						
2						
3						

b. Rubrik penilaian:

1. Kerjasama
 - a. jika Peserta didik belum memperlihatkan kerjasamanya, skor 1
 - b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan kerjasamanya, skor 2
 - c. jika Peserta didik mulai berkembang kerjasamanya, skor 3
 - d. jika Peserta didik mulai membudayakan kerjasamanya, skor 4
2. Keaktifan.
 - a. jika Peserta didik belum memperlihatkan keaktifan, skor 1
 - b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan keaktifan, skor 2
 - c. jika Peserta didik mulai berkembang keaktifan, skor 3
 - d. jika Peserta didik mulai keaktifan, skor 4
3. Partisipasi
 - a. jika Peserta didik belum memperlihatkan Partisipasi, skor 1
 - b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan Partisipasi, skor 2
 - c. jika Peserta didik mulai berkembang Partisipasi, skor 3
 - d. jika Peserta didik mulai Partisipasi, skor 4
4. Inisiatif
 - a. jika Peserta didik belum memperlihatkan Inisiatif, skor 1
 - b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan Inisiatif, skor 2
 - c. jika Peserta didik mulai berkembang Inisiatif, skor 3
 - d. jika Peserta didik mulai membudayakan Inisiatif, skor 4

b. Aspek dan rubrik penilaian:

- 1) Kejelasan dan kedalaman informasi.
 - a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.
 - b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.
 - c. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.
- 2) Keaktifan dalam diskusi.
 - a. Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30.
 - b. Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.
 - c. Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.
- 3) Kejelasan dan kerapian presentasi.
 - a. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan rapi, skor 40.
 - b. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan jelas dan rapi, skor 30.
 - c. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20.
 - d. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10.

c. Pedoman Pen-Skoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,

Kepala SMA _____

Guru Mata Pelajaran

NIP. _____

NIP. _____

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

- Satuan Pendidikan** : SMAN 6 Tangerang Selatan
- Mata Pelajaran** : PAI
- Kelas/Semester** : XI / II
- Materi Pokok** : Toleransi, hidup rukun, dan menghindari diri dari kekerasan
- Alokasi Waktu** : 4x 2 x 40 menit (4 pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

- (K1)** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- (K2)** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- (K3)** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- (K4)** : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan,

mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1. Memahami konsep toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan.

Indikator:

7. Menganalisis Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis tentang toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
8. Membaca Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf.
9. Mendemonstrasikan hafalan Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 dengan lancar.
10. Mencerminkan sikap toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan.
11. Menunjukkan dalil terkait sikap toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari kekerasan
12. Mengidentifikasi isi kandungan Q.S Yunus: 40-41, Q.S Al-Maidah:32, Q.S Al-Hujurat:13.

Melalui metode role playing diharapkan peserta didik mampu:

5. Menganalisis Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis tentang toleransi, hidup rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan.
6. Membaca Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 sesuai dengan kaidah tajwid dan makhrajul huruf.
7. Mendemonstrasikan hafalan Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5:32 dengan lancar.
8. Menunjukkan perilaku toleran, rukun, dan menghindarkan diri dari tindak kekerasan sebagai implementasi dan pemahaman Q.S Yunus/10: 40-41 dan Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis terkait.

D. Materi Pembelajaran

1. Toleransi
2. Hidup rukun
3. Menghindarkan diri dari tindak kekerasan

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Pendekatan Ilmiah (*scientific*)
- Metode : Role Playing

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media : Naskah drama
- Alat : properti sesuai jalan cerita
- Sumber Belajar
 - Al-Qur'an dan Hadits

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang 	15 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik).</p>	
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>1 Mengamati</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik mengamati teks Q.S Yunus/10: 40-41, Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis terkait. 6. Guru mendemonstrasikan bacaan sesuai tajwid dan makhrajul huruf. 7. Guru memberi penguatan dengan meminta siswa mengulang bacaan ayat tersebut. 8. Guru meminta siswa menghafal ayat terkait bab pembelajaran <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>2 Mengeksplorasi</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta kepada peserta didik untuk mengisi soal pre test berupa pilihan ganda (multiple choice). Soal pre test yang akan digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum dimulai 	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	pembelajaran.	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti per kata ayat yang telah dipelajari. • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti setiap ayat yang telah dipelajari. • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

Pertemuan Kedua

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang 	15 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik).</p>	
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> 1 Mengamati </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati teks Q.S Yunus/10: 40-41, Q.S Al-Ma'idah/5: 32 serta hadis terkait. 2. Guru mendemonstrasikan bacaan sesuai tajwid dan makhrajul huruf. 3. Guru memberi penguatan dengan meminta siswa mengulang bacaan ayat tersebut. 4. Guru meminta siswa menghafal ayat terkait bab pembelajaran 	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti per kata ayat yang sedang dipelajari. • Guru bertanya kepada peserta didik tentang arti setiap ayat yang telah dipelajari • Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok dan membagi materi pembelajaran. • Guru meminta setiap kelompok membuat naskah drama terkait materi pembelajaran. • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

Pertemuan Ketiga

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media 	15 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik). 	
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> 1 Mengeksplorasi </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta setiap kelompok tampil maju untuk bermain peran (role playing) drama terkait materi yang dibahas. 2. Guru meminta semua siswa memperhatikan kelompok yang sedang role playing kemudian mencatat kelebihan dan kekurangan. 	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> 2 Refleksi </div> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengomentari kelebihan dan kekurangan kelompok yang telah tampil role playing. • Kemudian, guru meminta siswa memberikan gambaran singkat drama yang sudah ditampilkan. • Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada. • Guru meminta sebagai peserta didik menyampaikan hasil refleksinya. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya. 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang manfaat/hikmah mempelajari materi yang telah dipelajari. • Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi secara klasikal. • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

Pertemuan Keempat

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa gambar atau menggunakan multimedia berbasis ICT atau media lainnya. • Untuk menguasai kompetensi ini salah satu model pembelajaran yang cocok di antaranya model direct instruction (model pengajaran langsung) yang termasuk ke dalam rumpun model sistem perilaku (the behavioral systems family of model). Direct instruction diartikan sebagai instruksi langsung; dikenal juga dengan active learning atau whole-class teaching mengacu kepada gaya mengajar pendidik yang mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dengan mengajarkan memberikan koreksi, dan memberikan penguatan secara langsung pula. Model ini dipadukan dengan model artikulasi (membuat/mencari pasangan yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik). 	15 menit
2.	<p>Inti</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 1 Mengeksplorasi </div> <p>1. Guru meminta setiap kelompok tampil maju untuk bermain peran (role</p>	90 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>playing) drama terkait materi yang dibahas.</p> <p>2. Guru meminta semua siswa memperhatikan kelompok yang sedang role playing kemudian mencatat kelebihan dan kekurangan.</p> <p>3. Setelah selesai bermain peran, guru meminta siswa mengisi soal post test berupa pilihan ganda (multiple choice) yang akan menjadi bahan acuan untuk menilai siswa apakah sudah menguasai pembelajaran atau belum.</p> <div data-bbox="475 1081 778 1189" style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> 2 Refleksi </div> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengomentari kelebihan dan kekurangan kelompok yang telah tampil role playing. • Kemudian, guru meminta siswa memberikan gambaran singkat drama yang sudah ditampilkan. • Sebelum mengakhiri pembelajaran, setiap peserta didik diminta melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada. • Guru meminta sebagai peserta didik menyampaikan hasil refleksinya. Diusahakan memilih peserta didik yang tidak terbiasa menyampaikan pendapatnya atau komentarnya. 	

No.	Kegiatan	Waktu
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada peserta didik tentang manfaat/hikmah mempelajari materi yang telah dipelajari. • Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi secara klasikal. • Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan hamdalah kemudian mengucapkan salam. 	15 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

3. Pengamatan Sikap

d. Format Penilaian

No.	Nama	Aktifitas				Skor
		Kerjasama	Keaktifan	Partisipasi	Inisiatif	
1						
2						
3						

e. Rubrik penilaian:

5. Kerjasama

- e. jika Peserta didik belum memperlihatkan kerjasamanya, skor 1
- f. jika Peserta didik mulai memperlihatkan kerjasamanya, skor 2
- g. jika Peserta didik mulai berkembang kerjasamanya, skor 3
- h. jika Peserta didik mulai membudayakan kerjasamanya, skor 4

6. Keaktifan.

- a. jika Peserta didik belum memperlihatkan keaktifan, skor 1
- b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan keaktifan, skor 2
- c. jika Peserta didik mulai berkembang keaktifan, skor 3
- d. jika Peserta didik mulai keaktifan, skor 4

7. Partisipasi

- a. jika Peserta didik belum memperlihatkan Partisipasi, skor 1
- b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan Partisipasi, skor 2
- c. jika Peserta didik mulai berkembang Partisipasi, skor 3
- d. jika Peserta didik mulai Partisipasi, skor 4

8. Inisiatif

- a. jika Peserta didik belum memperlihatkan Inisiatif, skor 1
- b. jika Peserta didik mulai memperlihatkan Inisiatif, skor 2
- c. jika Peserta didik mulai berkembang Inisiatif, skor 3
- d. jika Peserta didik mulai membudayakan Inisiatif, skor 4

f. Pedoman Pen-skoran

e. Aspek dan rubrik penilaian:

- 4) Kejelasan dan kedalaman informasi.
 - d. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.
 - e. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.
 - f. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.
- 5) Keaktifan dalam diskusi.
 - d. Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30.
 - e. Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.
 - f. Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.
- 6) Kejelasan dan kerapian presentasi.
 - e. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan rapi, skor 40.
 - f. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan jelas dan rapi, skor 30.
 - g. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20.
 - h. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10.

f. Pedoman Pen-Skoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,

Kepala SMA _____

Guru Mata Pelajaran

NIP. _____

NIP. _____

NASKAH DRAMA PAI KELAS XI IPS 5

THE GOLDEN CHILD

Sekolah Bintang Pertama mengadakan program pertukaran pelajar. Pak Alfi selaku wali kelas, kelas A kedatangan murid pertukaran pelajar tersebut. Ia pun mengantarkan murid barunya itu masuk ke dalam kelasnya, sekaligus memperkenalkannya kepada murid di kelas.

Pak Alfi : “Selamat pagi anak-anak!”

Semua murid : “Pagi Pak!”

Pak Alfi : “Hari ini adalah hari spesial karena kita akan kedatangan keluarga baru! Ya Fiffia, silahkan kamu masuk & menyapa keluarga baru kamu selama di sini!”

Fiffia : “Kenalkan nama saya Fiffia, saya murid pergantian pelajar dari SMA Sumbabwe. Mohon bantuannya ya teman-teman!”

Semua murid : “Iya, salam kenal!”

Pak Alfi : “Ya sudah, kamu langsung duduk saja. Kebetulan itu di samping ada bangku kosong, dia duduk dengan murid yang kebetulan terpilih untuk pergantian pelajar.”

Fiffia : “Hai, salam kenal.” (Seraya mengulurkan tangannya untuk berjabat tangan)

Raya : (Sambil menutup bukunya perlahan) “Iya, salam kenal juga ya.”
(Membalas jabatan tangan Fiffia)

Pak Alfi : “Baik anak-anak, silahkan kalian buka buku matematika kalian
hal
187!”

~Bel Istirahat~

Para murid yang penasaran dengan kedatangan murid baru itu pun langsung menghampiri Fiffia untuk saling berkenalan dan bercakap-cakap.

Sandra : “Hi gue Sandra.”

Riana : “Riana salam kenal.”

Sandra : “Btw, Sumbabwe di mana dah?”

Riana : “Gimana bisa di SMA Bintang Pertama?”

Sandra : “Kok bisa kepilih sih?”

Riana : “Caranya gimana tuh?”

Raya : “Duh, udah-udah. Kalian malah bikin Fiffia bingung tau nggak.

Nanya tuh satu-satu, kayak kereta aja sih kalo lagi penasaran.

Fiffia : “SMA Sumbabwe tempatnya lumayan jauh sih.”

Riana : “Unik amat namanya, baru denger gue.”

Sandra : “Sama gue juga. Sekolah lo sama kaya kita nggak?”

Raya : “Stop. Udah dulu ya sesi tanya jawabnya. Gue laper, kantin yuk
Fi.”

Fiffia : “Sekalian kenalin sekolah ini ke gue ya.” (Raya hanya
mengangguk
kecil)

Setelah obrolan kecil singkat itu, Fiffia dan Raya beranjak pergi ke kantin. Saat mereka berdua di depan pintu kelas, datang 3 orang cowok dua diantaranya memiliki paras wajah yang agak mirip. 3 orang itu melewati keduanya dengan gaya tengil. Saat mereka berpapasan, salah satu dari ketiganya menghentikan langkah kaki Fiffia dan Raya.

Yogi : “Eitss... stop. Siapa nih Ray?”

Raya : “Oh ini anak baru di kelas kita. Fiffia.”

(Mereka malah ber’oh’ ria sambil mengangguk ringan dan kembali berjalan dengan tengilnya)

Fiffia : “Mereka siapa? Kok kayaknya tadi nggak ada di dalam kelas?”

Raya : “Itu si kembar Yoga, Yogi sama Oji. Bad boy kelas. Biasa mereka mah, dah yuk cus...”

Seminggu sudah setelah kedatangan Fiffia si murid baru. Semuanya menerima kedatangannya dengan senang hati. Pelajaran Matematika sedang berlangsung, Pak Alfi yang sekaligus guru Matematika mengadakan kuis di kelas A.

Pak Alfi : “Sekarang waktunya kuis matematika, Bapak ingin tahu kemampuan kalian. Soal yang akan bapak berikan adalah pelajaran yang sudah bapak ajarkan tentunya.”

(Kemudian Pak Alfi menulis 1 soal di papan tulis yang terlihat sulit)

Pak Alfi : “Jika ada yang tahu jawabannya, silahkan angkat tangan!”

(Beberapa murid terdiam, ada juga yang menunduk, ada juga yang cengengesan tidak jelas. Lalu tiba-tiba Raya mengangkat tangannya)

Raya : “Saya bisa Pak!” (dengan percaya dirinya)

Pak Alfi : “Ah.. Raya kamu sudah terbiasa maju menjawab, kita akan memberikan kesempatan yang lain untuk menjawab soal di depan. Hmm... bagaimana jika Fiffia maju menjawab soal di papan.”

Raya : “Pak tapi kan saya yang angkat tangan!” (Protesnya)

Pak Alfi : “Kita beri kesempatan dulu kepada Fiffia ya Raya. Fiffia silahkan maju kerjakan soal di depan menulis jawabannya di depan.”

Fiffia : “Baik Pak!”

(Fiffia pun maju menuliskan jawabannya di papan tulis. Sedangkan Raya melihat dengan meremehkan)

Raya : “Ah. Palingan Fiffia nggak bakal bisa.” Gerutunya sambil terkekeh meremehkan.

(Fiffia sudah selesai menulis jawabannya lalu Pak Alfi pun mengecek jawabannya)

Pak Alfi : “Yash, cakep! Ternyata Fiffia bisa menjawabnya dengan sempurna. Yang lain juga dong harus bisa ya. Bagus, bagus, beri tepuk tangan!” (Bertepuk tangan)

~Bel Istirahat~

Pak Alfi : “Nah karena bel sudah berbunyi kita sudah pelajaran hari ini. Yasudah Assalamualaikum.” (Pak Alfi pun keluar dari kelas)

Fiffia : “Kantin yuk Ray!”

Raya : “Ga deh Fi, gue mau baca buku aja.”

Fiffia : “Oh yaudah, kalo gitu gue ke kantin dulu.”

Raya tak menanggapi, ia langsung membuka buku Bahasa Indonesia pelajaran berikutnya. Salah satu anak di kelas yang bernama Riana, memandang Raya dengan serius. Setelahnya ia menyeringai lebar. Lalu Riana berbisik kepada Sandra teman sebangkunya.

Riana : “Wah, sekarang ada anak Emas baru nih, lo tersingkir dong Ray!”
(Raya yang mendengar celetukan itu merasa sedikit terancam dan kesal, ia pun menoleh)

Raya : “Bukan berarti Fiffia bisa jawab 1 soal dari Pak Alfi, terus lo pikir dia bisa nyingkirin gue gitu? Lagian paling dia cuma lagi hoki aja.”

(Riana dan Sandra pun bangkit dari tempat duduknya lalu berhenti tepat di depan meja Raya)

Sandra : “Okey, mungkin bener kata lo. Tapi nggak nutup kemungkinan kan

let’s see later.” (Sandra berlalu pergi dari kelas)

(Raya pun lanjut membaca buku digenggamannya, berusaha tetap fokus. Namun ia terganggu dengan aroma yang sepiintas tercium di hidungnya.)

Oji : “Burung perkutut, burung kutilang. Kamu kentut kok ga bilang-bilang.” (Terganggu saat asik main game)

Yoga : “Bau banget, kenapa kita kembar dah?”

Yogi : “Manusiawi elah.” (Santai merasa tak bersalah)

Hari ini adalah hari tepat sebulan Fiffia menjadi murid baru, dalam sebuah desas desus kabar bahwa Fiffia adalah siswa yang jenius telah menyebar luas ke seluruh sekolah karena saat ujian harian beberapa hari lalu ia mendapat nilai sempurna dan berhasil merebut gelar Raya si Anak Emas.

Raya sudah sebulan ini merasa uring-uringan karena nilainya meningkat hanya sedikit dan ia tak menginginkan gelar yang sudah ia peroleh sejak awal sekolah lepas begitu saja hanya karena kedatangan gadis desa yang kebetulan jenius.

(Di dalam kamar Raya berdiam diri di atas sebuah kursi. Ia terlihat sangat frustrasi. Ia bermonolog pada dirinya)

Raya : “Nggak, nggak mungkin..? Gimana kalau mama papa tahu? Gue bisa dihukum. Gue nggak mau!” (Raya menggelengkan kepalanya kuat. Ia tak bisa membayangkan hukuman apa yang akan ia dapatkan)

Raya : “Gimana bisa sih Fiffia nilainya lebih besar dari gue, ngerebut gelar

anak emas gue. Nggak, nggak. Ini nggak bisa dibiarin!”

Raya : “Gue harus belajar lebih keras lagi biar dia nggak bisa ngalahin gue!”

Keesokan harinya seperti biasa senyum cerah menghiasi wajah Fiffia, memasuki kelas dengan ceria. Ia melihat Raya sudah duduk di kursinya serta teman kelasnya yang sedang sibuk membolak-balikan buku.

Hari ini akan diadakan ulangan agama seperti yang diberitahukan seminggu yang lalu. Fiffia menghampiri Raya kemudian duduk di kursinya. Hari ini Raya terlihat lebih ceria dari biasanya. Ia membaca buku sambil tersenyum.

Raya : “Hai Fi, baru dateng?” (Ramah)

Fiffia : “Iya nih sedikit kesiangan, soalnya tadi agak macet dijalan.”

Raya : “Lo udah belajar?”

Fiffia : “Alhamdulillah, sudah semal..”

~Bel Masuk~

Sebelum Fiffia menyelesaikan jawabannya, bel masuk berbunyi. Tak lama bu Maya pun masuk ke dalam kelas.

Bu Maya : “Seperti yang sudah saya beritahukan, hari ini kita akan ujian. Ibu harap kalian sudah belajar dan hasilnya sesuai dengan apa yang ibu harapkan.”

(Lalu bu Maya membagikan soal ujian dan lembar jawaban. Raya terlihat menyeringai lebar)

Raya : “Psstt Fif” (Berbisik pada Fiffia)

Fiffia : “Kenapa Ray?” (Bingung)

Raya : “ Lo takut kecoa?” (Tubuh Fiffia menegang. Senyuman miring dilayangkan samar oleh Raya. Tepat sekali. Fiffia phobia dengan serangga tersebut)

(Kepala cewek itu mengangguk pelan mengiyakan. Lalu Raya pura-pura terkejut)

Raya : “Ya ampun Fi! Tadi gue liat kecoa masuk dibawah meja lo!”

(Keadaan ujian yang memang terlihat sangat tertib, seketika ribut saat Fiffia berteriak dan berdiri menghindari mejanya. Raya pun ikut bangkit dari kursinya. Akibat dari perbuatannya, semua mata tertuju dan kaget karenanya. Tiba-tiba bu Maya berdiri dan menghampiri meja Fiffia dan Raya.)

Bu Maya : “Ada apa Fiffia? Kenapa kamu berteriak seperti itu? ini sedang ujian!”

(Fiffia dengan tatapan takut berbicara pelan pada sang guru)

Fiffia : “Itu Bu, di kolong meja saya ada kecoa. Saya phobia kecoa Bu.”

(Seraya menunjuk takut kolong meja)

(Bu Maya memeriksa loker tempat duduk Fiffia. Ia mengeluarkan sesuatu dari bawah loker Fiffia sebuah catatan (contekan) Bu Maya terlihat sangat marah)

Bu Maya : “Ibu sudah pernah bilang bukan, jangan berani kalian mencontek saat ujian yang ibu berikan.”

(Fiffia masih shock. Ia tidak bisa berkata-kata. Riana dan Sandra tiba-tiba menimbrung)

Riana : “Yah anak emas tapi ternyata hasil nyontek.”

Sandra : “Bego mah bego aja, jangan maksa. Malu-maluin. HUUU”

Raya : “Nggak nyangka gue sama lo Fi, gila luar manis dalam amis!”

Riana : “Aduh mbaknya sadar diri aja kalau otak nggak mampu.”

Raya : “Selama ini lo curang Fi? Buat apa sih Fi? Buat jadi saingan gue? Buat nyingkirin gue? Lo mau dapat posisi anak emas yang selama ini bertahan di gue? Kenapa otak lo sepicik itu sih?”

(Fiffia tersadar. Ia segera menggeleng keras. Ia menatap seluruhnya dengan pandangan memohon)

Fiffia : “Nggak! Semua ini tuh fitnah! Bu, itu bukan punya saya. Saya nggak pernah mencontek Bu. Selama ini saya mendapat nilai bagus dengan usaha dan perjuangan saya dalam belajar. Saya nggak nyontek Bu. Percaya sama saya.”

(Bu Maya akhirnya angkat bicara ketika semua anaknya ribut. Ujian kali ini gagal total. Ia menatap Fiffia dengan pandangan tidak percaya dan kecewa)

Bu Maya : “Fiffia kamu itu salah satu anak kebanggaan saya. Kamu ikut saya

ke kantor sekarang!” (Fiffia hanya bisa terdiam dan mengikuti langkah bu Maya untuk pergi ke kantor)

Di kelas karena gagal melakukan ujian, anak cowok berkumpul ribut bermain game sambil tebak-tebaka, sedangkan anak perempuan berkumpul di meja Raya karena mereka penasaran.

Yoga : “Eh, makanan apa yang paling perhatian?”

Ergo : “Hah, perhatian? Nggak tau. Apaan emang?”

Yoga : “ceker.”

Yogi : “Take care itu, Yoga.”

Yoga : “Kalo ini, apa bahasa indianya bumbu dapur?”

Yogi : “Widih, apaan emang?”

Yoga : “Tumbar Miri Jahe.”

Oji : “Nah giliran gue sekarang. Binatang apa yang bisa nyanyi dangdut?”

Ergo : “Masa binatang dangdutan. Emang ada?”

Oji : “Ada. Chetaah, citata”

(Sementara itu...)

Sandra : “Eh, gila Ray,Ray. Gue nggak nyangka banget Fiffia itu ternyata dia... eh tapi beneran yang lo bilang ada kecoa di kolong meja Fiffia?”

Raya : “Yaiyalah! Lo masih ngira gue bohong? Terbukti kan omongan gue, kalau gue nggak akan bisa tersingkirkan sama siapa pun termasuk Fiffia. Huh, nggak sia-sia gue naruh contekan di kolong mejanya.”

Riana : “Oh, jadi ternyata lo yang naruh contekan itu di kolong Fiffia?”

Raya : (Raya terdiam sejenak)”Ah, nggak, gue bisa jelasin.”

Riana : “Nggak apa Ray, gue berpihak sama lo! Justru gue pengen kalau dia balik ke tempat asalnya!”

Sandra : “Wah, gila ya lo cerdik banget. Nggak nyangka gue.”

Tiba-tiba Oji beranjak dari tempat duduknya menuju keluar kelas. Yogi dan Yoga pun serentak langsung menanyai Oji ia hendak pergi kemana.

Yoga & Yogi : “Eh, mau kemana lo! (Serentak)

Oji : “Gue mau ke toilet sebentar. Kenapa? Lo mau ikut?”

Yogi : “Idih, nggak lah! Udah sana.”

Ternyata, Oji bukan beranjak menuju toilet, melainkan ia berniat untuk pergi menemui bu Maya. Setibanya di ruang guru, Oji dengan sigap langsung menjelaskan secara detail tentang sikap Raya yang telah menjebak Fiffia.

~Di Kelas~

Terlihat Sandra, Raya, Riana, Yogi, beserta kembarannya tengah berbincang dengan asik. Namun Yoga hanya terdiam diri saja, bahkan tidak sekalipun ia mencoba untuk memulai pembicaraan. Yogi pun langsung menanyai kembarannya itu akan sikap anehnya.

Yogi : “woy, lo kenapa dah? Diem-diem bae.”

Yoga : “Hah, apaan sih lo?” (Lamunannya pun terlepas)\

Bu Maya pun akhirnya tiba di kelas. Ia langsung menghampiri Raya dan dengan rasa keingintahuannya, dia langsung membuka pembicaraan. Raya beserta gerombolannya pun terkejut akan kedatangan bu Maya.

Bu Maya : “Raya, tolong jujur ya sama Ibu. Apa benar yang Oji bilang, kalau

semua ini ulah kamu? Kamu sengaja menjebak Fiffia?”

Raya : “Hah, Oji bilang begitu ke Ibu? Ya ampun Bu, mana mungkin sih saya ngelakuin hal setega itu ke temen saya sendiri, buat apa Bu?”

Ergo : “Ray, lo nggak malu sama Allah? (Ergo langsung menyela pembicaraan)

Oji : “Nah, iya tuh. Nggak usah ngelak deh lo. Jelas-jelas gue tuh dengerin pembicaraan kalian dari tadi.”

Yogi : “Apaan sih lo, jelas-jelas Raya nggak salah. Emang lo ada buktinya kalau Raya yang udah ngejebak Fiffia?”

Yoga : “Hm, saya bu buktinya.” (Celoteh Yoga). “Saya dari tadi sama mereka Bu, dan Raya ngaku sendiri kalau dia yang udah ngejebak Fiffia.

Yogi : “Ga, apaan sih lo? Kok malah ngaduin kita!” (Yogi langsung memegang kerah Yoga dan tanpa disadari dia juga sudah keceplosan berkata yang sebenarnya)

Sandra : “Gi, lo keceplosan!” (Dia juga keceplosan, sambil menjauhi Yogi dari Yoga)

Riana : “Ih, lo juga keceplosan!” (Kaget. Sambil mendorong bahu Sandra)

Raya : “Ih, jangan diperjelas lagi!” (Raya langsung berdiri dari tempat duduknya sembari memukul meja dengan keras)

(Seketika suasana berubah menjadi hening)

Fiffia : “Jadi, yang dibilang Oji sama yang lain itu beneran? Lo yang udah jebak gue?”

Raya : “...”

Yoga : “Nah kan tuh diem-diem bae.”

Bu Maya : “Ya Allah Raya, Ibu nggak nyangka kamu tega lakuin hal semacam itu. apalagi ke teman kamu sendiri! Sesungguhnya Allah SWT telah memerintahkan seluruh umatnya untuk hidup dalam kerukunan, Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Ma’idah /5 ayat 3

Bu Maya : “Dalam ayat tersebut membahas tindak pembunuhan yang dapat merusak kerukunan. Rasa dengki terhadap orang lain juga cenderung dapat menimbulkan sikap permusuhan di antara kalian. Sikap permusuhan itu pula yang nantinya akan memudahkan kerukunan di kehidupan kita sehari-hari.”

Oji : “Potong rambut pake parang. Lebih asik kalau ramai-ramai. Jangan pernah membenci orang. Agar kita hidup rukun dan damai.”

Raya : “Saya minta maaf Bu, saya tau saya salah. Saya ngelakuin hal ini karena saya nggak mau Fiffia gantiin posisi saya selama ini. Disamping itu perjuangan saya buat dapat posisi ini sangat sulit. Saya nggak mau kalau ada orang yang lebih mampu dari saya. Papa mama saya akan menghukum saya. Saya nggak mau Bu, saya takut. saya sudah berjuang untuk mendapatkan posisi ini demi mereka. Saya minta maaf. Fiffia gue minta maaf banget ya Fi. Gue janji nggak akan ngulangin lagi.”

Fiffia : “Iya Ray, gue maafin. Gue ngerti kok kalau lo ngerasa tertekan. Apalagi ini udah menyangkut urusan akademik. Jujur, gue juga ketat kok kalau sudah berhubungan sama akademik. Tapi, mau seketat apapun lo, lo nggak bisa menganggap perbuatan yang lo lakuin tadi ke gue benar. Nyatanya, lo nggak boleh menjatuhkan orang lain untuk kepentingan lo sendiri, apalagi teman lo sendiri. Harusnya kita hidup saling membahu satu sama lain.”

Bu Maya : “Betul Nak, apa yang udah Fiffia sampaikan itu betul. Kita harus bisa hidup berdampingan dengan rukun, dengan begitu kita sudah menjalankan salah satu perintah-Nya untuk hidup dalam lingkaran kerukunan.”

Raya : “Iya Fi, Bu Maya. Saya khilaf dan saya janji, saya akan renungin segala perbuatan saya yang sudah merugikan banyak orang, terutama teman saya sendiri.”

Pada akhirnya, permasalahan dapat terpecehkan. Raya beserta gerombolannya telah menyesali perbuatannya terhadap Fiffia. Mereka saling belajar untuk hidup saling tolong-menolong yang mana pada akhirnya kehidupan itulah yang dapat menarik mereka untuk kembali ke jalan yang diridhoi-Nya.

~TAMAT~

TABEL VALIDITAS

nomor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
3	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
4	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
5	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
9	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
10	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
12	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1
13	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
16	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
17	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
19	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
20	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0
21	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0

22	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
24	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
25	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
28	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
29	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
30	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
r Tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
r						-								
Hitung	0.683833	0.414959	0.3734953	0.02863	0.345892	0.0677	0.43552	0.02863	0.442029	0.165499	0.41696	0.127963	0.425	0.0676716
	VLD	VLD	VLD	T VLD	T VLD	T VLD	VLD	T VLD	VLD	T VLD	VLD	T VLD	VLD	T VLD

15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	total
0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	13
0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	12
0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	19
0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	19
0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23
0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	21
0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	20
0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	13
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	25
0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	19
0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	21
0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	19
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	24
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	18
1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	18
1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	24
0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	18
0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	20

DOKUMENTASI

Kelas Kontrol



Kelas eksperimen









UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : 22 /F.6-UMJ/XI/2018

Jakarta, 27 Shafar 1440 H

Lamp : 1 (satu) bundel

05 November 2018 M

Hal : *Bimbingan Skripsi Mahasiswa*

Yth.

Ibu Dra. Siti Rohmah, M.Pd.
Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Agama Islam UMJ
di
tempat

Assalamu'alaikum W.W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan skripsi bagi mahasiswa :

Nama : INE DWI SYAMSUDIN
Nomor Pokok : 2014510026
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul : *Pengaruh Metode Role Play terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan*

Bersama ini dilampirkan proposal penulisan skripsi yang masih bersifat sementara dan perlu penyempurnaan. Kami mengharapkan agar proses bimbingan dapat diselesaikan paling lama 6 (enam) bulan.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik Ibu kami ucapkan terimakasih.

Wabillahirratif Walhidayah
Wassalamu'alaikum W.W.



Drs. Tajudin, M.A.

Tembusan:

1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
2. Yth. Ketua Program Studi PAI
3. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Kampus UMJ J. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telp. (021) 7441887, Fax. : (021) 74709269 Kode Pos 15419

LEMBAR KONSULTASI PENULISAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : INE DWI SYAMSUDIN
No. Pokok : 2014510026
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Tangerang Selatan
Pembimbing : Ibu Dra. Siti Rohmah, M.Pd.
Tgl. Berakhir : 5 November 2018 s.d. 5 Mei 2019

No.	Tanggal	Topik Permasalahan	Saran-saran	Paraf Pembimbing
1	10 November 2018	Proposal.	Ikuti panduan skripsi yg terbatu	U.
2	8 Desember 2018	BAB 1 dan	- Merumuskan masalah dan tujuan - Hasil penelitian yg relevan.	U.
3	19 Januari 2019	BAB 2-4.	- revisi bab 2, dan 3 - Fisi-Fisi Soal. - Validitas, reliabilitas. - Lanjut bab 4	U.
4	28 Februari 2019	BAB 4-5	- revisi bab 4 - Homogen, normalitas - Lanjut bab 5.	U.
5	2 Maret 2019	BAB 5- Lampiran	- revisi bab 5 - Perbaikan kembali di setiap bab. - Lampiran.	U.
6	21 Maret 2019		Acc	U.

RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama Lengkap : Ine Dwi Syamsudin
Tempat, Tanggal Lahir : Bogor , 25 Mei 1996
Agama : Islam
Telephone : 0895330839382
Email : inedwi25@gmail.com
Alamat Sekarang : Jln. Arjuna Parakan Rt 02/08 No. 50 Pamulang 2,
Tangerang Selatan

Pendidikan Formal

Tahun 2002 – 2008 : MI Raudlatul Hikmah
Tahun 2008 – 2011 : SMPI Raudlatul Hikmah
Tahun 2011 – 2014 : SMAN 6 Tangerang Selatan
Tahun 2014 - 2019 : S1 Universitas Muhammadiyah Jakarta