

**HUBUNGAN PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING DAN PERILAKU
SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
DI MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA**

Skripsi



**Oleh :
TUTI PRIHATIN**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

2021 M/1442 H

**HUBUNGAN PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING DAN PERILAKU
SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
DI MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

TUTI PRIHATIN

NIM. 1601112073

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

JURUSAN TARBIYAH

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2021 M/1442 H

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tuti Prihatin
Nim : 1601112073
Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Hubungan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya,” adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 1 April 2021



Tuti Prihatin
NIM. 160 111 2073

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya,

Nama : Tuti Prihatin

Nim : 1601112073

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

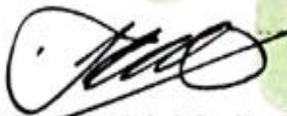
Jenjang : Strata I (S 1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 1 April 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. H. Abdul Qodir, M.Pd
NIP. 195602031990031001



Sri Hidayati, MA
NIP. 197209291998032002

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.198003072006042004



Sri Hidayati, MA
NIP.19720929 1998032002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diujikan Skripsi
An. Tuti Prihatin

Palangka Raya, 1 April 2021

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-

Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : **TUTI PRIHATIN**

NIM : **1601112073**

Judul Skripsi : **Hubungan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya,**

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. H. Abdul Qodir, M.Pd
NIP. 195602031990031001



Sri Hidayati MA
NIP. 197209291998032002

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dan Perilaku Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya.
Nama : Tuti Prihatin
Nim : 1601112073
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Senin
Tanggal : 24 Mei 2021 M/12 Syawal 1442 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd
(Ketua/Penguji)
2. Jasiah, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Prof. Dr. H. Abdul Qodir, M.Pd
(Penguji)
4. Sri Hidayati, MA
(Sekretaris/Penguji)


(.....)

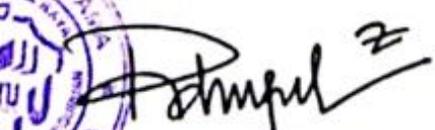

(.....)


(.....)


(.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya




Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
NIP. 19671003199303 2 001

HUBUNGAN PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DAN PERILAKU SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan : (1) penerapan *model role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya (2) Bagaimana hubungan penerapan model *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dan perilaku siswa di MTs Darul Amin Palangka Raya.

Penelitian Quasi Eskperimen desain penelitian pretest-posttest control group design ,dengan kelas VIII.A sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 orang dengan metode *role playing* dan Kelas VIII.B sebagai kelas kontrol berjumlah 22 orang dengan metode konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ; (1) penerapan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata 94,87. (2) Hubungan antara penerapan model pembelajaran *Role playing* dengan perilaku siswa memperoleh signifikan $> 0,05$ yaitu 0,171, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima. Signifikansi ini berlaku juga pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional.

Kata kunci : Penerapan, *Role Playing*, Perilaku Siswa.

***THE RELATION OF IMPLEMENTATION BETWEEN ROLE PLAYING
MODEL AND STUDENTS' ATTITUDE ON MORAL EDUCATION AT MTS
DARUL AMIN PALANGKA RAYA***

ABSTRACT

The aims of this research are : 1) Implementing Role Playing model on Moral Education at Mts Darul Amin Palangka Raya 2) How is the relation of implementing Moral Education and Students' attitude at Mts Darul Amin Palangka Raya.

This research uses Quasi-Experimental as research design, and Pretest-Posttest as control group design. The experiment is VIII.A class full of 24 students with role playing method and VIII.B with 22 students as control group with conventional method.

The result shows that ; (1) The average score of implementing Role Playing method is 94,87. (2) The relationship between implementation of Role Playing method and Students' attitude get significant $>0.05 = 0.171$, it shows that H_a is accepted. This significance is also valid at control class which only uses conventional method.

Keyword: Implementation, Role Playing, Students' attitude.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya”. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah memberikan bimbingan dari alam kegelapan menuju Islam yang penuh dengan keimanan dan tali kasih sesama umat.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Rektor IAIN Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag. yang telah mengizinkan penulis kuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Nurul Wahdah M.Pd. yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini..
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, MA. yang telah menyetujui judul penelitian ini serta menetapkan pembimbing.

5. Para pembimbing yakni pembimbing I Bapak Prof. Dr. H. Abdul Qodir, M.Pd, dan pembimbing II Ibu Sri Hidayati, MA yang telah bersedia meluangkan waktu dan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala Sekolah Bapak Fauzidinnor M.Pd.I yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MTs Darul Amin Palangka Raya.
7. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak bapak Syarifuddin S.Ag yang telah bersedia untuk memberikan informasi serta kerjasama dalam penyelesaian penelitian.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Semoga Allah selalu meridhoi dan memberikan kemudahan disetiap urusan kita *amin ya rabbal a'lamin*.

Palangka Raya, 1 April 2021

Penulis

Tuti Prihatin

IAIN
PALANGKARAYA

MOTTO

Ya Allah, saat aku kehilangan harapan dan rencana, Tolong ingatkan aku bahwa cintamu lebih besar dari kekecewaanku dan rencana yang engkau siapkan untuk hidupku, jauh lebih baik dari impianku.

Ali bin abi thalib

IAIN
PALANGKARAYA

IAIN
PALANGKARAYA

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk :

- Teruntuk kedua orang tua yang saya sayang, Ibu HJ.Seriani yang telah berjuang serta selalu mendo'akan saya sehingga dapat menyelesaikan studi saya ini dan Bapak (ALM) H.Muhammad yang telah berjasa dalam hidup saya.
- Tidak lupa, saudara-saudara saya yaitu Siti Fitriah, Rahmatullah yang selalu memberikan dukungan, bantuan, motivasi, dan semangat agar terselesaikan skripsi ini . Semoga selalu dalam lindungan-Nya.
- Teruntuk suamiku tercinta Kadriatul S.Pd terima kasih banyak sudah memberikan dukungan, motivasi sehingga dapat terselesaikan skripsi ini,dan untuk anakku yang sangat aku sayang M.Hafidz AL-Firdaus terima kasih banyak sudah menjadi penyemangat mama semoga kalian selalu diberi kesehatan dan semoga selalu dalam lindungan-Nya.
- Teruntuk sahabatku yang sudah setia menemani dari awal kuliah sampai sekarang ini Dynda cahyaning syahfitri dan terima kasih banyak untuk kak Dewi Masitoh yang banyak membantu dalam segala hal semoga kalian selalu dalam lindungan-Nya.
- Teruntuk semua teman-teman yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu terima kasih banyak sudah berjasa didalam hidupku semoga Allah melindungi kalian semua.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	1
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERSE TUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Penelitian sebelumnya	6
C. Identifikasi Masalah	10
D. Batasan Masalah	11
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian.....	12
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Definisi Operasional	13
I. Sistematika penulisan	14
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Deskripsi Teoritik	17
1. Pengertian Penerapan.....	17

2.	Model pembelajaran Role playing.....	18
3.	Perilaku Siswa	23
B.	Konsep dan Pengukuran	28
1.	Konsep.....	28
2.	Pengukuran.....	29
C.	Hipotesis.....	30
BAB III	METODE PENELITIAN	31
A.	Metode Penelitian	31
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1.	Waktu Penelitian.....	32
2.	Tempat Penelitian	32
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
1.	Populasi.....	32
2.	Sampel.....	33
D.	Teknik Pengumpulan Data	35
1.	Observasi.....	35
2.	Angket	36
3.	Dokumentasi.....	38
4.	Instrumen Penelitian.....	38
E.	Teknik dan Analisis Data	39
1.	Skala Likert	39
2.	Validitas	41
3.	Reliabilitas	43
4.	Uji Normalitas	44
5.	Uji Homogenitas.....	45
6.	Pengujian Hipotesis.....	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PENGUJIAN HIPOTESIS.....	48
A.	Deskripsi Penerapan Metode Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak	48
B.	Deskripsi Hubungan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i>	

dan perilaku siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.....	50
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	53
1. Data Hasil Sebelum Perlakuan	53
2. Data Hasil Setelah Perlakuan	58
D. Pengujian Hipotesis : Hubungan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan perilaku siswa.	63
1. Uji Normalitas	63
2. Uji Homogenitas	65
3. Uji Hipotesis.....	66
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	69
BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.1	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.2	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.3	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.4	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.5	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3.6	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.1	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.2	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.3	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.4	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.5	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.6	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.7	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.8	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.9	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.10	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.11	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.12	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.13	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam sejarah peradaban manusia merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling urgen. Aktivitas ini telah mulai sejak manusia pertama ada di dunia sampai akhirnya kehidupan di muka bumi ini. Bahkan, kalau mundur lebih jauh, kita akan mendapatkan bahwa pendidikan mulai berproses sejak Allah SWT. Menciptakan manusia pertama Adam a.s di syurga dan Allah SWT. Telah mengajarkan kepada beliau semua nama yang oleh para Malaikat belum dikenal sama sekali (Surah al-Baqarah : 31).

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِ

بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Berdasarkan penjelasan ayat diatas bahwa ayat ini menginformasikan bahwa manusia dianugrahi Allah potensi untuk mengetahui nama dan fungsi serta karakteristik benda-benda misalnya fungsi api, fungsi angin dan sebagainya. Dan juga dianugrahi potensi berbahasa. Sistem pengajaran bahasa kepada manusia bukan dimulai dengan mengajarkan kata kerja, tetapi mengajarkan terlebih dahulu

nama-nama misalnya ini papa, itu mama dan sebagainya. Oleh karena itu pendidikan sebagai bahan pokok dari aktifitas pembinaan hidup manusia harus mampu mengembangkan rasa kepatuhan dan rasa syukur yang mendalam kepada khaliqnya, sehingga beban tanggung jawab manusia tidak ditunjukkan selain Allah.

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. Dilihat dari sudut perkembangan yang dialami oleh anak, maka usaha yang sengaja dan terencana tersebut ditujukan untuk membantu anak dalam menghadapi dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang dialaminya dalam setiap periode perkembangan. Dengan kata lain, pendidikan dipandang mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak (Hamdanah, 2017: 1).

Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan cabang dari pendidikan agama islam Menurut Akhwal Hawi ialah:

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional (Muhaimin, 2004:75).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. “

Pernyataan-pernyataan di atas tampak jelas bahwa pendidikan harus mampu membentuk atau menciptakan tenaga-tenaga yang dapat mengikuti dan melibatkan diri dalam proses perkembangan, karena pembangunan merupakan proses perkembangan, yaitu suatu proses perubahan yang meningkat dan dinamis. Ini berarti bahwa membangun hanya dapat dilaksanakan oleh manusia-manusia yang berjiwa pembangunan, yaitu manusia yang dapat menunjang pembangunan bangsa dalam arti luas, baik material, spiritual serta sosial budaya. Mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah sebagai bagian integral dari Pendidikan Agama Islam. Memang bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian siswa. Tetapi secara substansial mata pelajaran aqidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara substansial mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. Hal ini untuk mempelajari dan mempraktikkan aqidahnya dalam bentuk pembiasaan dalam melakukan akhlak

terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Al akhlak Al karimah ini sangat penting untuk dipraktikan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat, dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak dari era globalisasi (Djamarah, 2010:124).

Tujuan pendidikan Akidah Akhlak adalah menjadikan siswa berkeyakinan dan berakhlakul karimah. Dalam faktanya di kehidupan sehari-hari ada siswa menghajar gurunya sampai meninggal dunia gara-gara ia tidak terima ditegur oleh gurunya, siswa yang membunuh temannya gara-gara iri dengan kehidupan temannya. Bahkan ada siswa SMP yang sudah tergabung dengan curanmor dan narkoba. Dengan adanya kasus tersebut menunjukkan bahwa tujuan pendidikan akidah akhlak belum tercapai.

Banyak orang berpandangan bahwa kondisi demikian diduga bermula dari apa yang dihasilkan di dunia pendidikan. Akan tetapi terjadinya penyimpangan moral remaja tidak dapat ditanggung jawabkan kepada guru Aqidah Akhlak saja akan tetapi semua faktor yang terlibat dari pergaulannya. Faktor keluarga yang kurang memperhatikan pergaulan anaknya, lingkungan yang kurang baik bahkan yang paling mudah untuk mempengaruhi tingkah laku anak adalah teman sepergaulannya. Dengan demikian penekanan terhadap tingkah laku anak sangat penting karena pergaulan anak semakin diperhatikan.

Pra penelitian pada tanggal 02 Januari 2020 yang dilakukan di MTs Darul Amin. Peneliti melihat Bapak Syariffuddin S.Ag guru mata pelajaran Akidah Akhlak mengajar dengan menggunakan metode ceramah.guru hanya menjelaskan

dan memberi selipan cerita. Dengan cara mengajar seperti ini, guru hanya berperan sebagai orang yang mentransfer ilmu pengetahuan. Sementara peserta didik dipaksa untuk menerima pengetahuan yang telah disampaikan guru secara pasif dan hanya sebagai pendengar saja. Pendidik menggunakan metode ceramah, tanya jawab sehingga para siswa kurang memperhatikan, ribut di kelas, ada yang mengobrol dan juga tak jarang mereka tidak mau bertanya ketika guru telah menjelaskan dan memberi materi.

Alasan peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta didik kemudian dengan menggunakan metode *role playing* ini tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat mendapatkan pembelajaran aqidah akhlak. Dalam penerapan metode *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini mengangkat sebuah judul dalam melakukan penelitian

“Hubungan Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya, Tahun 2020/2021”

B. Penelitian sebelumnya

1. Artikel Ira Miranda (2019) yang berjudul “Efektivitas Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”. Di latar belakang oleh permasalahan kepercayaan diri yang rendah pada kelas VIII di SMP Negeri 3 Kramatwatu Tahun Ajaran 2019/2020. Tujuan penelitian untuk mengetahui profil kepercayaan diri dan mengetahui efektivitas teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII. Teknik *Role Playing* yang digunakan termasuk ke dalam bimbingan kelompok. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu pra-eksperimen dengan rancangan one group pretest post-test design. Populasi penelitian yaitu siswa kelas VIII dengan umur 12-14 tahun. Sampel penelitian berjumlah 6 siswa yang termasuk dalam kategori kepercayaan diri rendah dengan metode purposive sampling. Metode pengumpulan data menggunakan angket kepercayaan diri yang telah di uji validitas isi dan di dapat item valid sejumlah 53 dari 92 item awal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa profil kepercayaan diri siswa memperoleh presentase kelompok kategori rendah 9%, kategori sedang 63%, dan kategori tinggi 28%. Penggunaan teknik role playing efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dibuktikan pada hasil uji t yaitu nilai signifikansi lebih kecil dari taraf 5% ($p = 0.01 < 0.05$). Rata-rata pada pre-test sebesar 18.33 sedangkan pada post-test sebesar 29.50 yang diartikan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kramatwatu

Tahun Ajaran 2019/2020 setelah diberikan teknik role playing. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat hubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang penerpan model pembelajaran Role Playing. Yang membedakannya yaitu penelitian sebelumnya meneliti efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri. Ada beberapa hal yang membedakan yaitu dari segi jenis penelitian, tempat penelitian, maupun objek yang diteliti.

2. Artikel Masrita (2013) yang berjudul “Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Lore Utara yang terdaftar sebagai siswa kelas X pada tahun 2012/2013, yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa 128 orang. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti (Margono dalam Muhammad, 2011). Dan yang menjadi Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XA dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas XC dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai kelas control. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu langkah yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan ikatan kimia di SMA Negeri 1 Lore Utara. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen = 20,65

dengan simpangan baku = 2,413 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol = 15,08 dengan simpangan baku = 2,975, yang menandakan bahwa $X_1 > X_2$ atau $20,65 > 15,08$. Data pengujian normalitas dan homogenitas data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka data dapat diuji dengan menggunakan statistik uji 't'. Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji t satu pihak diperoleh nilai thitung $>$ ttabel yaitu $12,75 > 1,67$ dengan taraf kepercayaan 0,05 dan derajat kebebasan = 56. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* pada pokok bahasan ikatan kimia memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Lore Utara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif . Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat hubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Yang membedakannya yaitu dari segi jenis penelitian, tempat penelitian, maupun objek yang diteliti.

3. Artikel Hasan Basri (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang Tahun 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan guru pada model pembelajaran *Role Playing* termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 3,31. Hal ini dikarenakan proses pengelolaan yang dilakukan oleh guru sudah berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ditetapkan. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan

siswa dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori baik sekali. Rata-rata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II adalah 20,00%. Ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan nilai ketuntasan klasikal sebesar 91,7%. Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat hubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran.

4. Artikel Ismaniah Nur Aqliyah (2015) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Pada Pembelajaran IPS ”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa MI Al Madani Tajurhalang Bogor. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Madani dengan jumlah kelas V A 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B 23 siswa sebagai kelas control. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan guru pada model pembelajaran *Role playing* termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 3,27. Pada kelas eksperimen (kelas V A) dimana di kelas ini diterapkan metode tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh siswa memiliki perubahan atau mengalami peningkatan. Pada pretest di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata tesnya 62,60% standar deviasi 2,87% dan standar error mean 0,59,

sedangkan pada posttest kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata tesnya 74,78 ; standar deviasi 3,27; dan standar error mean 0,68. Ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan nilai ketuntasan klasikal sebesar 74,78%. peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat hubungan dengan penelitian ini yaitu tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang membedakan yaitu (1) Perbedaan teori (2) Perbedaan metode, penggalan data (3) Perbedaan analisis datanya (4) Perbedaan hasilnya.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa belum aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.
2. Guru masih menggunakan metode lama seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab.
3. Siswa masih diam ketika mengikuti diskusi kelompok.
4. Siswa masih takut bertanya ketika belum memahami pembelajaran.
5. Siswa belum mampu mengungkapkan pengetahuannya ketika proses pembelajaran.

6. Terdapat penyimpangan perilaku pada siswa di MTs Darul Amin seperti :
Tidak mengerjakan tugas, berbohong, tidak masuk sekolah tanpa izin, telat datang kesekolah.
7. Kurangnya pembinaan dan pendekatan yang tepat oleh guru terhadap siswa yang bermasalah.
8. Penerapan Akhlak bagi murid di MTs Darul Amin masih perlu dibenahi.

D. Batasan Masalah

Agar tidak meluas permasalahan yang akan dibahas maka penulis hanya membatasi permasalahannya, yakni lebih difokuskan pada penerapan model pembelajaran *role playing* mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya dan terhadap perilaku siswa khususnya kelas VIII , sebagai berikut:

1. Pendidikan Akidah Akhlak yang dimaksud adalah penguasaan materi Akidah Akhlak dalam pengetahuan siswa, pemahaman siswa, penerapan siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya.
2. Perilaku siswa yang dimaksud adalah setiap gerak gerik siswa

E. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya?

2. Bagaimana hubungan penerapan model *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan perilaku siswa di MTs Darul Amin Palangka Raya ?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan bertujuan :

1. Untuk Mendeskripsikan penerapan model *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya
2. Untuk Mendeskripsikan hubungan penerapan model *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan perilaku siswa di MTs Darul Amin Palangka Raya.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan tambahan dalam memperkaya khasanah keilmuan pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pengajaran, khususnya mengenai metode Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi pendidik, yaitu sebagai bahan masukan yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam menerapkan Model pembelajaran *Role Playing*.
- b. Manfaat bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman baru dan belajar bekerjasama dalam kelompok belajarnya pada proses pembelajaran Akidah Akhlak.
- c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini nantinya dapat memberikan gambaran bagi peneliti selanjutnya terkait penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk memberikan penjelasan tentang pengertian yang terkandung dalam judul penelitian. Definisi operasional mengemukakan konsep-konsep dasar (substansif) ke dalam definisi yang mengandung sejumlah karakteristik operasional, sehingga tidak ada kekeliruan dalam memahami maksud dari judul yang ada. Adapun definisi operasional dari judul penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah perbuatan menerapkan, suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode dan hal lain untuk mencapai tujuan

tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* ialah permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang

3. Perilaku siswa

Pengertian perilaku adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya.

I. Sistematika penulisan

Agar lebih terarahnya penulisan skripsi ini maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I: Pendahuluan berisi latar belakang yang memuat masalah-masalah yang terjadi dilapangan dan berisi ketertarikan peneliti terhadap masalah/fenomena/peristiwa yang terjadi yang akan dijawab melalui penelitian ini, adapun setelah peneliti mengungkapkan masalah pada latar belakang dilanjutkan dengan penelitian sebelumnya yang berisi

perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh orang lain, kemudian dilanjutkan pada proses identifikasi masalah yang diungkapkan peneliti terhadap sesuatu masalah yang ditemukan peneliti, setelah itu peneliti membatasi masalah yang hendak diteliti agar memudahkan peneliti dalam mengambil masalah yang ruang lingkungannya sangat luas menjadi lebih fokus terhadap apa yang hendak diteliti, kemudian setelah masalah dibatasi peneliti maka selanjutnya merumuskan masalah yang hendak diteliti berupa bentuk pertanyaan yang nantinya memiliki tujuan penelitian yang hendak dicapai, kemudian menentukan definisi operasional yang berisi penjelasan tentang pengertian yang terkandung dalam judul yang terdapat konsep dasar, lalu terakhir menentukan sistematika penulisan yang berisi sub-sub bagian judul sehingga mempermudah pembaca dalam memahami isi skripsi.

Bab II: Kajian pustaka berisi kajian teoritis yang memudahkan peneliti saat melakukan analisis hasil penelitian, diakhir bab ini dipaparkan konsep, pengukuran dan hipotesis.

Bab III: Metode penelitian jenis, pendekatan yang cocok untuk penelitian lalu menentukan waktu dan tempat penelitian yang hendak diteliti kemudian dilanjutkan menentukan populasi dan sampel yang berisi bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, selanjutnya pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes,

dokumentasi, dengan menentukan instrumen yang dilakukan validitas dan reabilitas penelitan.

BAB IV : Hasil penelitian dan pengujian hipotesis terdiri dari deskripsi hasil penelitian dan pengujian hipotesis

BAB V : Berisikan pembahasan hasil penelitian

BAB VI : Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran serta perbaikan.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengertian Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Menurut Usman (2002), penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Menurut Setiawan (2004) penerapan (implementasi) adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kata penerapan (implementasi) bermuara pada aktifitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu system. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa penerapan (implementasi) bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang

terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Model pembelajaran *Role playing*

a. pengertian *Role playing*

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *Role Playing* (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang (Masitoh dan Dewi, 2009:119).

Selanjutnya Oemar Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sesiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar seni. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai bermain peran dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain atau sebagai pengamat tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut(Hamalik 2009:199).

Menurut Hamzah (2009) bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain (Hamzah 2011:26).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah bermain peran atau teknik sesiodrama yang mana menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang. Dalam model pembelajaran *Role Playing* ini melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi bermain peran yang mana sudah di tentukan sebagai pemain atau sebagai pengamat.

Seperti setelah dikemukakan diatas, bahwa penggunaan metode ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Ahmadi dan Prasetya (2005:65) Menyatakan bahwa tujuan penggunaan metode *Role Playing* ini dalam proses mengajar antara lain:

1. Apabila kita ingin menerapkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, kita beranggapan lebih baik dramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas.
2. Apabila kita ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat social psikologis.
3. Apabila kita ingin melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan member pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Ada empat asumsi yang mendasari metode pembelajaran ini kedudukannya sejajar dengan metode-metode yang lainnya keempat asumsi tersebut ialah:

1. secara implicit peran mendukung suatu situasi belajar berasal pengalaman dan menekan dimensi dan kini (*here and now*) sebagai isi pengajaran:
2. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain:
3. Metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok,
4. Metode ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap-sikap nilai-nilai perasaan-perasaan dan system keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi secara spontan dan analisisnya.

Keberhasilan pembelajaran melalui metode *Role Playing* (bermain peran) tergantung pada kualitas permainan peran yang ikut analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

b. Langkah-langkah

Prosedur *Role Playing* perlu diterapkan bahkan diperhatikan, karena dengan menggunakan prosedur yang ada maka akan memudahkan guru dan siswa untuk memainkan peran. Hamzah (2008:26-28). Langkah-langkah ini gabungan dengan Ahmad, Setyono, Amir, dan Elisah (2011: 34) maka terdapat Sembilan langkah yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.2

Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Langkah-Langkah	Perilaku Pendidik (guru)
1	Guru Menjelaskan materi sesuai topik pembelajaran	Guru mengutarakan dengan gambalang kompetensi yang harus diraih pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini
2	Mengorganisasikan kelompok	Guru akan meminta siswa untuk membuat grup/kelompok untuk implementasi bermain peran.
3	Memperagakan sebuah peran	Guru akan menunjukan siswa untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan scenario yang sudah dibuat.
4	Memberikan waktu	Guru meminta siswa yang berada dalam grup belajar diminta untuk memperhatikan siswa yang sedang mempertunjukan peran.
5	Membuat naskah yang mau diperankan	Guru membagikan naskahrole playing kepada kelompok yang ditunjuk.
6	Membuat kesimpulan	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan yang berdasarkan skenario yang telah dimainkan oleh grub belajar lain.
7	Mempresentasikan kesimpulan	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan kesimpulan yang berdasarkan skenario yang telah dimainkan oleh grub belajar lain.
8	Memberikan	Mepersiapkan pujian ucapan yang

	penghargaan/Apreiasi	diberuikan individu atau kelompok atas prestasinya.
9	Tahap Akhir	Guru akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

(Sumber: (https://fkipunja-ok.com/versi_2a/extensi/artikel/A1A108042_177.pdf) diakses pada 11 juni 2020 jam 08:00)

c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi ada beberapa kelebihan metode *role playing* yaitu:

1. Siswa dapat berinteraksi social dan lingkungan
2. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran
3. Siswa dapat memahami permasalahan sosial
4. Membina hubungan personal yang positif
5. Membina hubungan yang komunikatif
6. Dapat membangkitkan imajinasi dan estentika siswa dan guru (Masitoh dan Dewi, 2009:120)

Menurut Abu Ahmadi, dkk ada beberapa kelebihan metode simulasi/bermain peran (*role playing*) diantaranya:

1. Memperjelas situasi yang dimaksud.
2. Menambah pengalaman tentang situasi social tertentu.
3. Mendapat pandangan mengenai suatu tindakan dalam suatu social dari berbagai sudut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan model pembelajaran *Role Playing* mempunyai kelebihan menambah pengalaman siswa untuk

mengeksplorasi kemampuannya masing-masing, menuntut siswa untuk selalu siap dan mengerti serta bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi ada beberapa kelemahan metode *role` playing* diantaranya:

1. Relative memerlukan waktu yang banyak
2. Apabila siswa tidak memahami konsep simulasi,bermain peran tidak akan efektif.
3. Sangat tergantung pada aktivitas siswa
4. Pemanfaatan bantuan belajar sulit
5. Adanya siswa yang lamba, kurang minat dan kurang motivasi, simulasi bermain peran kurang berhasil.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran model *Role Playing* yaitu memerlukan waktu yang banyak dan pasif bagi siswa yang lemah atau lambat sehingga bermain peran dalam model tersebut kurang tercapai.

3. Perilaku Siswa

a. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi) dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan tindakan yang dilakukan makhluk hidup. Perilaku adalah suatu aksi dan reaksi

terhadap lingkungannya. Perilaku yang muncul dari individu dapat dikatakan merupakan usaha individu untuk memenuhi kebutuhannya dan usaha tersebut dapat diamati (Purwanto,2008:32).

Sikap merupakan konsepsi yang bersifat abstrak tentang pemahan perilaku manusia seseorang akan lebih mudah memahami perilaku orang lain apabila terlebih dahulu mengetahui sikap atau latar belakang terbentuknya sikap pada orang tersebut. Perubahan sikap yang sedang berlangsung merupakan perubahan system dari penilaian positif ke negative atau sebaliknya. Merasakan emosi dan sikap setuju atau tidak setuju terhadap objek.

Dalam al-qur'an Allah menjelaskan tentang perilaku pada (QS. Al- Hajj:41)

الَّذِينَ إِن مَّكَّنَّاهُمْ فِي الْأَرْضِ أَقَامُوا الصَّلَاةَ وَآتَوُا الزَّكَاةَ

وَأَمَرُوا بِالْمَعْرُوفِ وَنَهَوْا عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَاللَّهُ عَاقِبَةُ الْأُمُورِ

Artinya :(yaitu) orang-orang yang jika Kami teguhkan kedudukan mereka di muka bumi niscaya mereka mendirikan sembahyang, menunaikan zakat, menyuruh berbuat ma'ruf dan mencegah dari perbuatan yang mungkar; dan kepada Allah-lah kembali segala urusan.

Berdasarkan penjelasan ayat di atas bahwa islam merupakan agama yang ajaran-ajaran diwahyukan oleh Allah kepada manusia melalui Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul. Islam pada hakekatnya membawa ajaran-ajaran yang bukan hanya mengenai berbagai segi kehidupan manusia. Salah satu diantaranya yaitu mengatur interaksi antara individu dan masyarakat. Di

dalam interaksi tersebut akan terjadi komunikasi antar individu yang mana akan mewujudkan berbagai perilaku, baik itu perilaku positif maupun perilaku negative.

Definisi perilaku menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud digerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan simpang. Sebagai kata dasar menyimpang memiliki pengertian sebagai suatu yang mengislah (membelok, bercabang, melencong dan sebagainya) dari yang lurus (induknya). Perilaku merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Perilaku mempunyai dimensi :

1. Fisik dapat diamati, digambarkan, dan dicatat baik frekuensi, durasi dan sebaigaiannya.
2. Ruang, suatu perilaku yang mempunyai dampak kepada lingkungan (fisik maupun social) dimana perilaku itu terjadi.
3. Waktu, suatu perilaku kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang.

Perilaku yang diatur oleh prinsip dasar perilaku yang menjelaskan bahwa hubungan antara perilaku manusia dengan peristiwa lingkungan.

Perubahan perilaku dapat diciptakan dengan merubah peristiwa didalam lingkungan yang menyebabkan perilaku tersebut. Perilaku berlaku bersifat *covert* atau *overt*. Overt artinya Nampak (dapat diamati dan dicatat) sedangkan covert artinya tersembunyi (hanya dapat diamati oleh orang yang melakukannya)

Fokus perubahan kepada perilaku yang dapat diamati (perilaku overt) perubahan perilaku adalah suatu bidang psikologi yang berkaitan dengan analisa dan perubahan perilaku manusia.

1. Analisa artinya mengidentifikasi hubungan fungsional antara lingkungan dengan perilaku tertentu untuk memahami alasan suatu perilaku terjadi.
2. Perubahan berarti mengembangkan dan mengimplementasikan prosedur perubahan perilaku untuk membantu orang mengubah perilaku (mengubah peristiwa- peristiwa lingkungan yang mempengaruhi lingkungan). Perubahan perilaku adalah penerapan yang terencana dan sistematis dari prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk mengubah perilaku maladaptive, menimbulkan akibat yang tidak menyenangkan bagi perilaku maupun lingkungannya tidak sesuai dengan peranan dan fungsi individu pelakunya, tidak sesuai dengan stimulus yang dimunculkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa perilaku adalah segala perbuatan tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Siswa

Bentuk perilaku pada diri seseorang akan berbeda dengan orang lain perbedaan ini disebabkan adanya factor-faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut sebagaimana yang dikatakan jogiyanto (2007:48) bahwa perilaku yang

terjadi pada diri seseorang di pengaruhi beberapa factor yaitu perasaan,sosial, dan kebiasaan.

1. Faktor perasaan

Suatu proses presisi dibutuhkan lewat pemisahan dari perasaan (affektive) dan komponen kognitif dari sikap-sikap. Perasaan ini dapat berupa perasaan bahagia, gembira,senang, tidak nyaman atau benci yang dihubungkan dengan seorang individual ke suatu tindakan tertentu

2. Faktor sosial

Perilaku dapat dipengaruhi oleh norma-norma sosial (social norms) yang tergantung dari berita-berita yang individual-individual terima dari orang lain dan merefleksikan apa yang individual-individual pikirkan dan yang seharusnya dilakukan.

3. Faktor kebiasaan

Kebiasaan adalah urutan-urutan perilaku-perilaku yang terjadi tanpa instruksi sendiri. Individual biasanya tidak menyadari urutan-urutan ini. Penelitian telah membuktikan bahwa kebiasaan merupakan prediktor yang dekat terhadap perilaku.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku anak ada 3 yaitu perasaan,social,dan kebiasaan. Perasaan disini dapat berupa perasaan bahagia,gembara atau senang. Social

yaitu tergantung dari berita-berita yang individual terima dari orang lain.

Kebiasaan yaitu perilaku yang terjadi dengan sendirinya tanpa menyadari.

B. Konsep dan Pengukuran

Supaya tidak terjadi kesalah pahaman tentang variabel penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna makna dari masing-masing variabel tersebut sebagai berikut:

1. Konsep

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang berkelompok dalam melaksanakan kegiatan bermain peran yang telah diarahkan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik maupun menyenangkan, meningkatkan konsentrasi siswa untuk menemukan jawaban yang ada dan tidak terkesan hanya fokus kepada guru dalam menjelaskan pembelajaran.

Langkah-langkah pendidik dalam menggunakan metode *role playing*:

- a. Pendidik menyusun/menyampaikan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari ini sebelum KBM
- c. Pendidik membentuk beberapa kelompok
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para peserta didik yang ditunjuk untuk melakonkan sekenario yang sudah dipersiapkan

- f. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok. Masingmasing kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- h. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- i. Evaluasi
- j. Penutup

Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi) dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan tindakan yang dilakukan makhluk hidup. Perilaku adalah suatu aksi dan reaksi terhadap lingkungannya. Perilaku yang muncul dari individu dapat dikatakan merupakan usaha individu untuk memenuhi kebutuhannya dan usaha tersebut dapat diamati.

2. Pengukuran

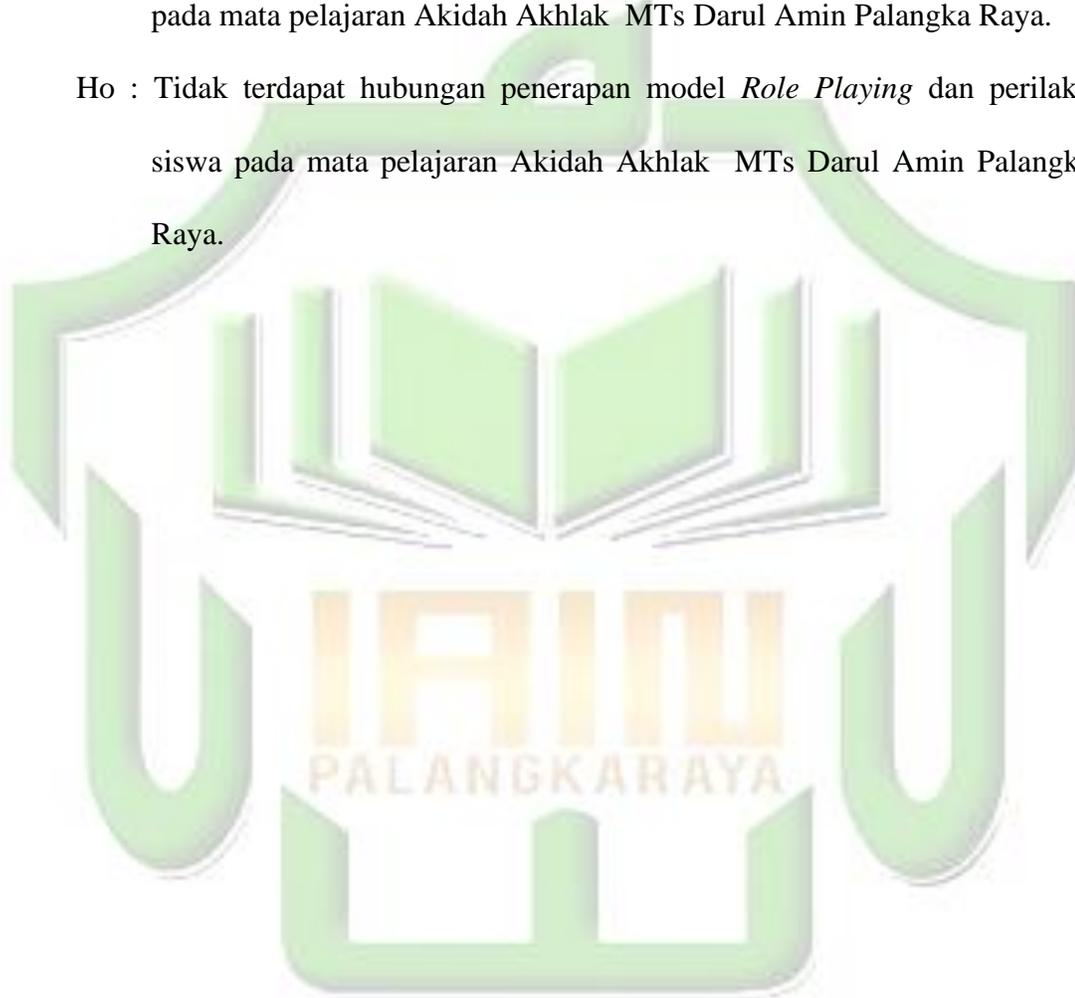
Pengukuran hubungan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa dalam penelitian ini menggunakan test angket. Skala yang digunakan yaitu skala likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala social.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya secara empiri/nyata.

Ha : Terdapat hubungan penerapan model *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak MTs Darul Amin Palangka Raya.

Ho : Tidak terdapat hubungan penerapan model *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak MTs Darul Amin Palangka Raya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Quasi eksperimen adalah jenis penelitian eksperimen yang menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan (Sumadi, 2013: 88).

Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari pre-experimental design. Quasi experimental design, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2018: 74).

Dengan melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran role playing, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan metode ceramah (konvensional). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest kontrol group design.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang dihabiskan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah selama 2 bulan yang dihitung dari tanggal 01 September 2020 sampai dengan 01 November 2020. Sejak pandemic covid-19 pihak sekolah menggunakan luring dan setelah berjalan kurang lebih 1 semester pihak sekolah menggunakan daring.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Darul Amin Palangka Raya yang beralamat di Jl.Yakut 1 No. 19 G.Obos XII, kelurahan Menteng, kecamatan Jekan Raya, kota Palangka Raya, provinsi Kalimantan Tengah.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai keseluruhan atau totalitas karakteristik dari objek yang diteliti (Mahmud, 2011: 154). Senada dengan hal itu, Ismiyanto dalam Siyoto (2015: 63) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas dari subjek penelitian yang bisa berupa orang, benda ataupun sesuatu yang dapat memberikan informasi untuk penelitian. Dapat dipahami bahwa populasi merupakan kumpulan subjek yang dapat memberikan informasi data terkait penelitian yang dilakukan. Adapun

populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Darul Amin yang berjumlah 59 orang dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.1

Rekapitulasi Siswa Kelas VIII MTs Darul Amin

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
VIII A	13	11	24
VIII B	14	8	22
VIII C	11	10	21

Sumber: Data Siswa MTs Darul Amin

2. Sampel

Dalam menentukan sampel terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan dan hasilnya dapat mewakili semua populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013 : 81).

Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sebagaimana dijelaskan bahwa sampel adalah bagian dari kelompok yang mewakili kelompok besar itulah yang disebut dengan sampel subyek atau sampel penelitian (Mohammad Ali, 1992 : 45).

Dari pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari objek yang akan diteliti dan dianggap mewakili karakteristik seluruh populasi. Sample yang digunakan pada penelitian ini adalah non probability sampling. Karena dalam pengambilan sampel ini peneliti tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel sehingga penarikan sampel ini dilakukan secara tidak acak. Cara pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

- a. Kelompok eksperimen yaitu kelompok peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Sampel yang dipilih sebagai kelompok eksperimen adalah siswa kelas VIII.A yang berjumlah 24 peserta didik. Peneliti memilih kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen karena siswa lebih banyak dan lebih mudah di arahkan dalam pembelajaran.
- b. Kelompok kontrol, yaitu kelompok siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional. Sampel yang dipilih sebagai kelas control adalah siswa kelas VIII.B yang berjumlah 22 peserta didik. Peneliti memilih kelas VIII B sebagai kelas control karena hanya tersisa kelas ini dan untuk kelas yang lain tidak di izinkan oleh

pihak sekolah karena pada saat itu memang di batasi untuk mahasiswa penelitian di sekolah tersebut berhubung dengan masa pandemic pada saat ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur perilaku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan, gejala-gejala alam, bila responden yang diamati tidak terlalu besar baik terstruktur dan tidak struktur (Sugiyono: 2016: 145). Adapun teknik observasi ini dilakukan dengan lembar observasi mengamati perilaku peserta didik ketika penerapan model pembelajaran. Data yang diamati berupa perilaku siswa pada saat proses pembelajaran model Role Playing dan lembar observasi pendidik menerapkan pembelajaran.

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Model Pembelajaran *Role playing*

No	Variabel	Indikator	No soal
1	Penerapan metode <i>Role Playing</i>	<p>a. Aktif belajar dengan metode <i>Role Playing</i></p> <p>b. Peserta didik lebih termotivasi belajar dengan metode <i>Role Playing</i></p>	<p>1,2,3,4,5,6,9,17,18,21,23</p> <p>12,14,15,8,10,</p>

		c. Pendidik menciptakan suasana yang menyenangkan	7,13,16,19,20,24,11,25,22
--	--	---	---------------------------

(Sumber: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29248/1/METI%20SAFITRI-FTIK.pdf>) diakses pada 20 juni 2020 jam 10:00)

2. Angket

Walgito (199:35-37) Angket adalah metode pengumpulan data dan penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus di jawab oleh responden. Bentuk angketnya dapat dibedakan menjadi tiga yaitu angket tertutup, angket terbuka, dan angket tertutup-terbuka. Angket tertutup merupakan angket yang menyediakan alternative jawaban atas pertanyaan yang diberikan sehingga responden tidak mempunyai kebebasan untuk menjawab pertanyaan di luar alternative jawaban yang disediakan dalam angket tersebut. Angket terbuka adalah angket yang tidak menyediakan jawaban atas pertanyaan yang diberikan, sehingga responden mempunyai kebebasan memberikan jawaban. Angket tertutup-terbuka merupakan kombinasi dari angket tertutup dan angket terbuka.

Untuk mengungkapkan gambaran perilaku siswa penyusunan dikembangkan dari indicator – indicator yang di rumuskan dari sub komponen. Adapun sub komponen perilaku siswa pada peneliti ini mengacu bahwa perilaku siswa dapat dilihat dari dimensi yaitu : (1) Disiplin., (2) Mampu

bekerjasama atau kooperatif dengan orang lain,. (3) Mampu menghargai baik menghargai pendapat orang lain, hasil karya orang lain, serta kondisi – kondisi yang ada pada orang lain,. (4) Mampu berbagi atau sharing dengan orang lain.,(5) Membantu (helping others) orang lain.

Dari pernyataan tersebut, peneliti membuat pernyataan – pernyataan angket yang berpatokan pada dimensi perilaku siswa tersebut dan berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Adapun kisi – kisi angket sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Perilaku Siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Soal
Perilaku siswa	1) Berani	a. percaya diri	6,7,8
	b. kerjasama	a. saling menolong	22
		b. saling percaya	23
	c. menghormati/menghargai	a. sopan kepada yang lebih tua	11,13,14,15
b. menghargai kemampuan orang lain		17	
c. tidak merendahkan orang lain		16	
	d. kepemimpinan	a. memiliki pengaruh diantara teman-temannya	9

		b. mempunyai sikap tegas	10
	e. disiplin	a. patuh kepada aturan	12
		b. tanggung jawab	21,24,25
	f. berbagi rasa	a. sharing	2
		b. mendengarkan penjelasan guru	1,3,4

(Sumber: (<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29248/1/METI%20SAFITRI-FTIK.pdf>) diakses 20 juni 2020 jam 13:40)

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (wina Sanjaya, 2009:49). Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data seperti data kelas VIII A dan VIII B dan data mengenai data sekolah di MTs Darul Amin Palangka Raya, dan keadaan kelas pada saat proses pembelajaran.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket atau kuesioner serta dokumentasi yang diberikan kepada para responden.

Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* sesuai dengan sintaks yang ada.

Instrumen kuesioner adalah daftar pertanyaan yang sudah tersusun dengan baik, sudah matang, dimana responden (dalam hal angket) dan *interview* (dalam hal wawancara) tinggal memberikan jawaban atau dengan memberikan tanda-tanda tertentu. Dengan demikian, kuesioner sering juga disebut “*daftar pertanyaan*” atau *formulir*. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban jika tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan (Notoatmodjo, 2016).

Instrumen dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data seperti data kelas VIII A dan VIII B dan data mengenai data sekolah di MTs Darul Amin Palangka Raya, dan keadaan kelas pada saat proses pembelajaran.

E. Teknik dan Analisis Data

1. Skala Likert

Menurut Sugiyono (2013:132), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada skala likert terdapat 5 (lima) alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden atas setiap pertanyaan yang ada untuk

setiap variabelnya, yang telah diskalakan dengan skor 1-5. Berikut adalah tabel dari skala likert:

Tabel 3.4

Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(sumber: Sugiyono, 2010: 133))

Menurut Riduwan dan Akdon (2013:18), rumus persentase dan kriteria interpretasi skor adalah sebagai berikut:

$$IS = \frac{TotalSkorPenelitian}{SkorIdeal} \times 100\%$$

Keterangan:

Total Skor Penelitian : Jawaban responden \times bobot nilai (1-5)

Skor Ideal : Skala nilai tertinggi (5) \times jumlah responden ()

Hasil dari perhitungan persentase jawaban responden tersebut kemudian akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi skor/angka yang telah ditentukan seperti dalam tabel berikut:

Tabel 3.5**Interprestasi skor/angka**

No	Angka/Skor	Interprestasi
1	0% - 20%	Sangat Lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat kuat

(Sumber:Riduwan dan Akdon,2013:20)

Tabel interpretasi skor seperti di atas akan menunjukkan posisi dari persentase yang didapat mengenai perhitungan persentase jawaban setiap pertanyaan.

2. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidtan atau kesahihan sustu instrument. Arikunto (2010 : 144). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara cepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang di maksud

Cara yang dipakai dalam menguji tingak validitas adalah dengan variabel internal, yaitu menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen

secara keseluruhan. Untuk mengukurnya menggunakan analisis butir. Pengukuran pada analisis butir yaitu dengan cara skor-skor yang ada kemudian dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh pearson dalam arikunto.

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 X = Skor item
 Y = Skor total
 N = Jumlah siswa

Tabel 3.6

Makna Koefesien Korelasi *Product Moment* (Gito supriadi,2011:110)

Angka korelasi	Makna
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,21 < r_{xy} \leq 0,40$	Korelasi rendah
$0,41 < r_{xy} \leq 0,60$	Korelasi cukup
$0,61 < r_{xy} \leq 0,80$	Korelasi tinggi
$0,81 < r_{xy} \leq 1,00$	Korelasi sangat tinggi

Keputusan terhadap validitas butir soal dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan antara r_{xy} dan r tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Sugoyono,2009:230).. Apabila nilai $r_{xy} \geq 0,339$ maka soal dinyatakan valid sedangkan jika nilai $r_{xy} < 0,339$ maka soal dinyatakan tidak valid.

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrument menggunakan rumus alpha (α), karena instrument dalam penelitian ini berbentuk angket atau daftar pertanyaan yang skornya merupakan rentangan antara 1-5 dan uji validitas menggunakan item total, dimana untuk mencari reliabilitas instrument yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian maka menggunakan rumus alpha α :

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengran terhadap kelompok yag sama diperoleh hasil yang relatif sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Formula Alpha Cronbach dan xengan menggunakan program SPSS for Windows. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s^2 j}{s^2 x} \right)$$

Keterangan :

α = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item

S_j = Varian responden untuk item I

S_x = Jumlah varian skor total

Indikator pengukuran reliabilitas menurut Uma Sekaran yang membagi tingkatan reliabilitas dengan criteria sebagai berikut.

Jika alpha atau r hitung.

0,80 - 1.0 = Reabilitas baik

0,6 – 0.799 = Reabilitas diterima

Kurang dari 0.6 = Reabilitas kurang baik. Uma Sekaran (2014 : 312)

4. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Adapun hipotesis dari uji normalitas adalah:

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Untuk menguji perbedaan frekuensi menggunakan rumus uji kolmogorov-Smirnov. Rumus kolmogorov-Smirnov tersebut adalah :

$D = \text{maksimum } [S_{n_1}(X) - S_{n_2}(X)]$ (Sugiyono,2009:156).

Perhitungan uji normalitas menggunakan bantuan program *SPSS for Windows Versi 17.0*. Kriteria pada penelitian ini apabila hasil uji normalitas nilai Asymp Sig (2-tailed) lebih besar dari nilai alpha/probabilitas 0,05 maka data berdistribusi normal atau H_0 diterima (Abdul,Skripsi,2013:50).

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk membandingkan dua variabel untuk menguji kemampuan generalisasi yang berarti data sampel dianggap dapat mewakili populasi. Uji yang digunakan untuk menguji homogenitas varian kedua variabel menggunakan uji F, yaitu:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \text{ (Sugiyono,2009:275).}$$

Harga F hitung selanjutnya dibandingkan dengan harga F tabel dengan dk pembilang dan dk penyebut serta taraf signifikan 5%. Dalam penelitian ini perhitungan uji homogenitas menggunakan bantuan program *SPSS for Windows Versi 17.0*. Jika nilai $\alpha = 0,05 \geq$ nilai signifikan, artinya tidak homogen dan jika nilai $\alpha = 0,05 \leq$ nilai signifikan, artinya homogen (Riduan,2013:62).

6. Pengujian Hipotesis

Umi Narimawati mengemukakan bahwa hipotesis yaitu asumsi atau dugaan sementara yang harus di uji kebenarannya dalam suatu analisis statistic. Rancangan pengujian hipotesis yang di uji dalam penelitian ini adalah mengenai ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variable-

variabel yang diteliti, dimana nol (H_0) merupakan hipotesis tentang adanya hubungan yang pada umumnya di rumuskan untuk ditolak sedangkan hipotesis tandingan (H_1) merupakan hipotesis penelitian. (Umi Narimawati 2008:7)

$Kd = r^2 \times 100\%$ sehingga penelitian ini sebagai alat untuk menguji ada tidaknya hubungan antara priode independen yaitu penerapan Role Playing (X) terhadap perilaku siswa, (Y) hipotesis yang di uji sebagai berikut.

a. Uji t (penguji secara parsial)

Uji t berarti melakukan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variable independen terhadap variable dependen dengan mengasumsikan bahwa variable independen lain di anggap konstan. Sugiyono merumuskan uji t sebagai berikut:

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

Keterangan :

t = Distribusi t

n = Jumlah data

r = koefisien korelasi parsial

r^2 = koefisien tederminasi. Sugiyono (2007 : 250)

t hasil dari perhitungan ini selanjutnya di dibandingkan dengan t (table) dOngan menggunakan tingkat kesalahan 0,05. Criteria yang digunakan perbandingan sebagai berikut:

Ho diterima nilai $-t_{table} < t_{hitung} < t_{table}$

Ho ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{table}$ atau $t_{hitung} < -t_{table}$

Bila terjadi penerimaan Ho maka dapat disimpulkan suatu hubungan adalah tidak signifikan, sedangkan bila Ho ditolak artinya suatu hubungan adalah signifikan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Penerapan Metode Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah

Akhlak

Sesuai dengan judul yang diteliti, peneliti langsung kelapangan (kelas) VIII.A sebagai kelas eksperimen dan VIII.B sebagai kelas kontrol, dengan mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi yang diambil adalah bab 4 Adab kepada orang tua dan guru dan bab 5 Kisah keteladanan Nabi Yunus dan Kesabaran Nabi Ayub. Disini peneliti bertindak sebagai pelaku eksperimen yang terjun langsung ke kelas untuk melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan.

Pertemuan pertama 17 September 2020, memberikan treatment yaitu metode *role playing*. Sebelum memulai pelajaran terlebih dahulu pendidik menjelaskan mengenai metode *role playing* dan alurnya. Setelah itu pendidik membagi peserta didik ke dalam dua kelompok. Pendidik meminta kepada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan drama yang akan ditampilkan di depan kelas. Pendidik memberikan tema tentang Adab kepada orang tua dan guru (naskah drama Awal Mula Qurban) dan pendidik menceritakan (menjelaskan) tentang tema tersebut kepada peserta didik.

Setelah itu kelompok mendiskusikan drama yang cocok dengan tema yang telah diberikan dan menentukan perannya masing-masing. Setelah para peserta didik berdiskusi, kemudian pendidik meminta setiap kelompok untuk memerankan dramanya. kelompok dengan tema Awal Mula Qurban

mendramakannya, mereka memperkenalkan perannya masing-masing di depan kelas sebelum didramakan para tokohnya yaitu (1) Nabi Ibrahim diperankan oleh Abdul Aziz (2) Nabi Ismail diperankan oleh Aguntri (3) Siti Sarah diperankan oleh Cinta Nur Aini (4) Siti Hajar diperankan oleh Halimah Noor Jedah (5) Jibril diperankan oleh Ahmad Rafili (6) Setan 1 diperankan oleh Hasbi (7) Setan 2 diperankan oleh Irwansyah (8) Setan 3 diperankan oleh Jumadi (9) Suku Jurhum diperankan oleh M. Haykal (10) Suku Jurhum diperankan oleh Fitriani. Setelah drama kelompok selesai. Kemudian setelah masing-masing kelompok memerankan dramanya, pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama.

Dipertemuan berikutnya 24 September 2020 dilanjutkan dengan materi selanjutnya yaitu menjelaskan tentang adab-adab kepada orang tua dan guru. Pendidik membagi peserta didik ke dalam dua kelompok sama dengan pertemuan pertama. Kelompok pertama dengan tema Kisah Awal Mula Qurban dan kelompok kedua dengan tema Kisah tiga murid yang berbakti kepada guru. Setelah itu pendidik menceritakan (menjelaskan) tentang tema tersebut. Setelah itu pendidik meminta kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan drama yang cocok untuk tema yang telah diberikannya.

Setelah peserta didik berdiskusi, pendidik meminta setiap kelompok untuk memerankan dramanya. Lalu kelompok kedua memerankan dramanya. Setelah drama kelompok kedua selesai dilanjutkan dengan drama kelompok pertama.

Setelah masing-masing drama kelompok selesai diperankan pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama.

Pertemuan ke tiga 5 oktober 2020 dilanjutkan dengan materi yang berbeda. Temanya yaitu Keteladanan Nabi Yunus. Pendidik membagi kedalam kedua kelompok. Pendidik menceritakan (menjelaskan) tema tersebut. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk memerankan drama. Namun sebelum itu pendidik telah menentukan para pemeran dalam drama. Setelah drama selesai pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama.

Pada pertemuan keempat 12 Oktober 2020 dilanjutkan dengan materi yang sama dengan tema yang berbeda. Temanya yaitu Kesabaran Nabi Ayub. Pendidik membagi kedalam kedua kelompok. Pendidik menceritakan (menjelaskan) tema tersebut. Setelah itu pendidik meminta kepada peserta didik untuk memerankan drama. Namun sebelum itu pendidik telah menentukan para pemeran dalam drama. Setelah drama selesai pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama.

B. Deskripsi Hubungan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dalam suatu proses belajar mengajar ada beberapa komponen yang selalu terkait dan tidak bisa dipisahkan, yaitu : media pengajaran, prosedur didaktif (metode) , materi pelajaran, dan lain-lain. Semua komponen tersebut

harus terpadu dan serasi, agar tercipta suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

Supaya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka salah satu usaha yang mampu guru lakukan adalah bagaimana memahami kedudukan prosedur didaktif (metode) sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Salah satu didaktif (metode) dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *role playing*, dimana *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatic, yang biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Akidah Akhlak pada materi pokok Adab kepada orang tua dan guru dan Kisah keteladanan Nabi Yunus dan Kesabaran Nabi Ayub. Dengan menggunakan *role playing* menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran.

Tujuan dari pembelajaran ini adalah siswa agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya, dan akan selalu merupakan makhluk sosial, sehingga hampir di setiap bidang kehidupan kita memerlukan kehadiran orang lain. Beberapa ciri-ciri perilaku siswa yang dapat dikembangkan dengan model *role playing*, diantaranya yaitu :

1. Melatih siswa saling membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi, untuk berteman, untuk bersaing dalam menyelesaikan materi pelajaran yang dipelajari.
2. Dengan bersosialisasi agar siswa bertindak dan bersikap sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
3. Sebagai makhluk sosial, siswa diharapkan agar senang melaksanakan kerjasama dan saling menolong baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.
4. Dalam pembelajaran dengan model *role playing* siswa belajar untuk menghargai pendapat teman dan belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan suatu tugas sehingga dapat menambah pengalamannya dalam belajar.
5. Melatih siswa untuk memenuhi kebutuhan belajarnya ia harus bertindak secara rasional, memiliki informasi lengkap dan mengoptimalkan tujuan yang ingin dicapai mengenai materi yang dipelajarinya.
6. Model pembelajaran *role playing* juga menekankan pada siswa untuk memenuhi kebutuhan belajar yang diinginkan, salah satu bentuk sumber dayanya adalah harus bekerja yaitu belajar dengan keras.
7. Dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan siswa belajar dalam melakukan tindakan ekonomi harus bertindak efisien, artinya harus mempertimbangkan pengorbanan dan hasil yang diperoleh dalam belajar.

Oleh karena itu model pembelajaran *role playing* tepat jika diterapkan pada materi pokok Adab kepada orang tua dan guru dan Kisah keteladanan Nabi Yunus dan Kesabaran Nabi Ayub. Karena dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa, menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat, kehidupan sehari-hari yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran, sehingga dapat melancarkan proses belajar mengajar dan hasilnya dapat maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Hasil Sebelum Perlakuan

Penelitian ini menggunakan *Kelas Eksperimen* dan *Kelas Kontrol* yang diberikan pada kelas VIII.A dan VIII.B, dilaksanakan pada kelas sebelum perlakuan yaitu :

a. Perilaku Siswa Kelas Eksperimen

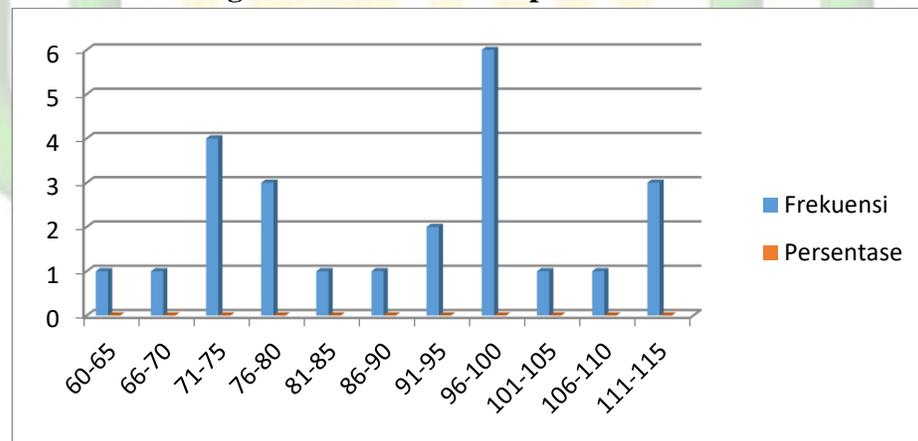
Deskripsi distribusi frekuensi hasil kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu kelas VIII.A berjumlah 24 orang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1**Deskripsi Data Hasil Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan**

Interval skor	Frekuensi	Persentase
60-65	1	4,2%
66-70	1	4,2%
71-75	4	16,6%
76-80	3	12,5%
81-85	1	4,2%
86-90	1	4,2%
91-95	2	8,3%
96-100	6	24,9%
101-105	1	4,2%
106-110	1	4,2%
111-115	3	12,5%
Total	24	100%

Hasil penelitian di MTs Darul Amin Palangka Raya

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut grafik hasil kelas eksperimen sebelum perlakuan sebagai berikut:

Gambar 4.1. Diagram Hasil Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Tabel dan diagram skor kelas eksperimen sebelum perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 60-65

terdapat 1 peserta didik, dan pada rentang 66-70 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 71-75 ada 4 peserta didik, dan pada rentang 76-80 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 81-85 ada 1 peserta didik, dan rentang nilai 86-90 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 91-95 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 96-100 ada 6 peserta didik, pada rentang nilai 101-105 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 106-110 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 111-115 ada 3 peserta didik.

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

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
<i>Sebelum perlakuan</i>	24	63.00	112.00	89.95	3.030	14.84

Berdasarkan data pada tabel 4.2 tersebut, dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen sebelum perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 89.95, nilai minimum 63.00, nilai maximum 112.00, dan nilai standar deviasi 14.84.

b. Perilaku Siswa Kelas Kontrol

Diskripsi distribusi frekuensi hasil kelas kontrol sebelum perlakuan

yaitu kelas VIII B berjumlah 22 orang sebagai berikut:

Tabel 4.3

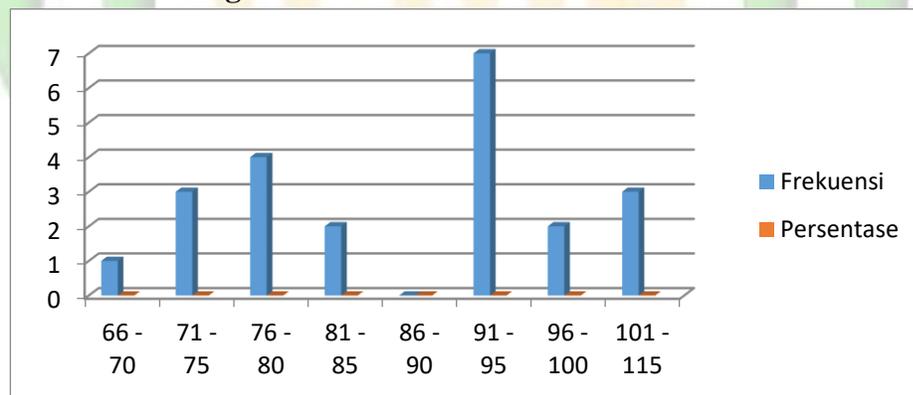
Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Interval Skor	Frekuensi	Persentase
66 – 70	1	4,5%
71 – 75	3	13,6%
76 – 80	4	18,2%
81 – 85	2	9,1%
86 – 90	0	0 %
91 – 95	7	31,9%
96 – 100	2	9,1%
101 – 115	3	13,6%
Jumlah	22	100%

Hasil Penelitian di MTs Darul Amin Palangka Raya

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil kelas kontrol sebelum perlakuan sebagai berikut:

Gambar 4.2 Diagram Hasil Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan



Tabel 4.2 dan diagram skor kelas control sebelum perlakuan

menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 66-70 terdapat 1 peserta didik, 71-75 terdapat 3 peserta didik, dan pada rentang 76-80 ada 4 peserta didik, dan pada rentang nilai 81-85 ada 2 peserta didik, dan pada rentang 86-90 ada 0 peserta didik, dan pada rentang nilai 91-95 ada 7 peserta didik, pada rentang nilai 96-100 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 101-115 ada 3 peserta didik.

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

Adapun hasil perhitungan statistik dilakukan dengan bantuan program spss dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
<i>Sebelum Perlakuan</i>	22	70.00	102.00	87.40	2.319	10.87

Berdasarkan data pada tabel 4.4 tersebut, dapat dijelaskan bahwa pada kelas kontrol sebelum perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 85.18, nilai minimum 64.00, nilai maximum 101.00, dan nilai standar deviasi 12.94

2. Data Hasil Setelah Perlakuan

Perilaku siswa setelah perlakuan dilaksanakan setelah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan treatment atau perlakuan.

a. Perilaku Siswa Kelas Eksperimen

Perilaku Siswa kelas eksperimen dilaksanakan beberapa saat setelah kelas mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Deskripsi distribusi frekuensi hasil kelas eksperimen setelah perlakuan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5

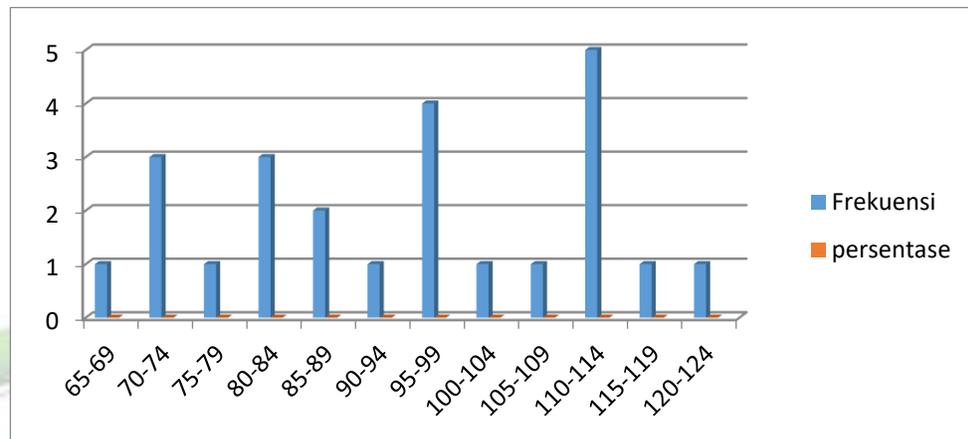
Distribusi Frekuensi Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Interval Skor	Frekuensi	Persentase
65-69	1	4,2%
70-74	3	12,5%
75-79	1	4,2%
80-84	3	12,5%
85-89	2	8,3%
90-94	1	4,2%
95-99	4	16,6%
100-104	1	4,2%
105-109	1	4,2%
110-114	5	20,7%
115-119	1	4,2%
120-124	1	4,2%
Total	24	100%

Hasil Penelitian di MTs Darul Amin Palangka Raya

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil kelas eksperimen setelah perlakuan adalah sebagai berikut:

Gambar 4.3. Diagram Skor Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan



Tabel dan diagram skor kelas eksperimen setelah perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang rentang 65-69 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 70-74 ada 3 peserta didik, dan pada rentang 75-79 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 80-84 ada 3 peserta didik, pada rentang nilai 85- 89 ada 2 peserta didik dan rentang nilai 90-94 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 95-99 ada 4 peserta didik, pada rentang nilai 100-104 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 105-109 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 110-114 ada 5 peserta didik, pada rentang nilai 115-119 ada 1 peserta didik, dan pada rentang 120-124 ada 1 peserta didik.

Adapun hasil perhitungan statistik yang diperoleh dengan bantuan *spss* dari pada kelas eksperimen setelah perlakuan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.6

Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Setelah Perlakuan</i>	24	65.00	120.00	94.87	16.84

Berdasarkan data pada tabel 4.6 tersebut, dapat dijelaskan bahwa pada kelas eksperimen setelah perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 94.87, nilai minimum 65.00, nilai maximum 120.00, dan nilai standar deviasi 16.84.

b. Perilaku Siswa Kelas Kontrol

Perilaku siswa kelas kontrol dilaksanakan beberapa saat setelah kelas mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran tidak menggunakan metode *role playing*. Deskripsi distribusi frekuensi hasil kelas kontrol setelah perlakuan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

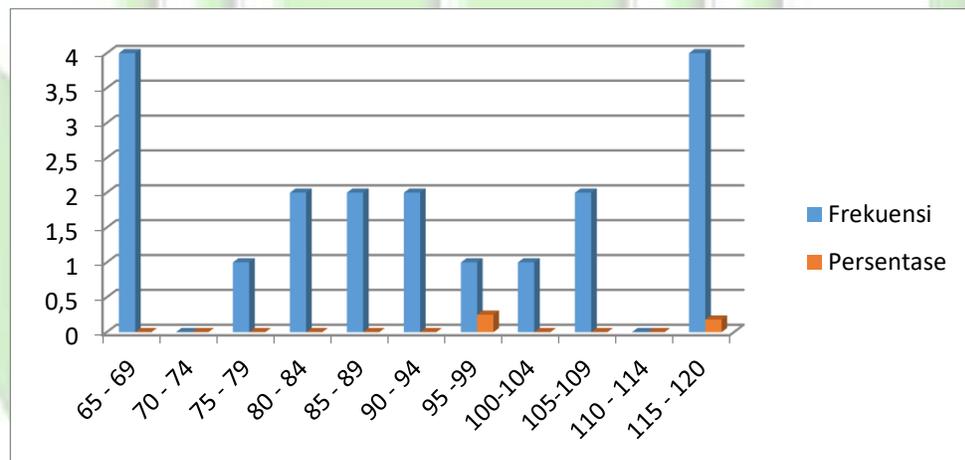
Interval Skor	Frekuensi	Persentase
65-69	4	4,5%
70-74	0	0%

75-79	1	4,5%
80-84	2	9,1%
85-89	2	9,1%
90-94	2	9,1%
95-99	1	4,5%
100-104	1	4,5%
105-109	2	9,1%
110-114	0	0,0%
115-120	4	4,5%
Total	22	100%

Hasil Penelitian di MTs Darul Amin Palangka Raya

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil kelas

kontrol setelah perlakuan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Batang Skor Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Tabel dan diagram skor kelas kontrol setelah perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 65-69 ada 4 peserta didik, dan pada rentang nilai 70-74 ada 0 peserta didik, dan pada rentang 75-79 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 80-84 ada

2 peserta didik, pada rentang nilai 85-89 ada 2 peserta didik dan rentang nilai 90-94 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 95-99 ada 1 peserta didik, pada rentang 100-104 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 105-109 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 110-114 ada 0 peserta didik, dan pada rentang nilai 115-120 ada 4 peserta didik.

Adapun hasil perhitungan statistik yang diperoleh dengan bantuan *spss* pada kelas eksperimen setelah perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8

Distribusi Frekuensi Kelas kontrol Setelah Perlakuan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Setelah Perlakuan</i>	22	67.00	116.00	93.13	16.81

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa pada kelas eksperimen setelah perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 93.13, nilai minimum 67.00, nilai maximum 116.00, dan nilai standar deviasi 16.81

c. Perbandingan Skor Sebelum Perlakuan dan Setelah perlakuan Kelas Eksperimen-Kontrol

Skor sebelum perlakuan dan setelah perlakuan pada kelas

eksperimen dan kontrol dibandingkan untuk mengetahui peningkatan perilaku siswa pada kedua kelas tersebut. Berikut ini disajikan perbandingan hasil sebelum perlakuan dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen-kontrol yaitu :

Tabel 4.9

Perbandingan Skor Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-Rata Sebelum Perlakuan	Rata-Rata Setelah Perlakuan	Peningkatan Rata-Rata
Eksperimen	89.95	94.87	4.92
Kontrol	87.40	93.13	5.73

Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 4.92 sedangkan kelas kontrol sebesar 5.73

D. Pengujian Hipotesis : Hubungan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan perilaku siswa.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu uji statistik untuk memperlihatkan bahwa data sampel bersal dari populasi yang berdistribusi normal. Data bersumber dari hasil lembar pengamatan perilaku siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Data perilaku siswa ini didapat dari kelas eksperimen (VIII.A) dan kelas kontrol

(VIII.B). Pengujian normalitas menggunakan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov* yang dibantu program SPSS versi 23 *for windows* dengan kriteria pengujian jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data perilaku siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10

Hasil Uji Normalitas Perilaku Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Sumber Data	Sig*		Keterangan
1.	Sebelum Perlakuan	Eksperimen	0,171	Normal
		Kontrol	0,071	Normal
2.	Setelah Perlakuan	Eksperimen	0,200	Normal
		Kontrol	0,200	Normal

*level signifikansi 0,05

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa perilaku siswa sebelum diberi pembelajaran Role Playing pada kelas eksperimen diperoleh signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,171 maka data pada kelas eksperimen normal dan kelas kontrol tidak diberi pembelajaran role playing diperoleh signifikansi $> 0,05$ juga yaitu 0,071 maka nilai perilaku pada kelas kontrol adalah berdistribusi normal. Sedangkan perilaku siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,200 dan kelas kontrol yang tidak menggunakan Role Playing diperoleh signifikansi $> 0,05$ juga yaitu 0,200,

maka nilai perilaku siswa setelah diberi pembelajaran Role Playing pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran Role Playing adalah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaannya mewakili variansi yang tergolong homogen (tidak berbeda). Uji homogenitas ini menggunakan *Levene Test (Test of Homogeneity of Variances)* dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data homogen, sedangkan jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas perilaku siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.11

Hasil Uji Homogenitas Perilaku Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Sumber Data	Sig.*	Keterangan
1.	Sebelum Perlakuan	0,078	Homogen
2.	Setelah Perlakuan	0,948	Homogen

*level signifikansi 0,05

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas nilai perilaku siswa sebelum diberi pembelajaran *Role Playing* diperoleh signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,078, sedangkan nilai perilaku siswa setelah diberi pembelajaran *Role Playing* juga diperoleh signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,948. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas nilai perilaku

siswa sebelum maupun setelah diberi pembelajaran *Role Playing* dan tidak diberi pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji beda rerata perilaku siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji t *Independent Samples Test*. Uji t *Independent samples T test* menggunakan asumsi bahwa data berdistribusi normal dan varians data adalah homogen. Dari hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas sebelumnya diketahui data perilaku berdistribusi normal dan homogen

Uji beda rerata perilaku siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12

Uji Beda Rerata Perilaku Siswa pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

No.	Sumber Data	Sig.*	Keterangan
1.	Sebelum Perlakuan	0,513	Tidak berbeda secara signifikan
2.	Setelah Perlakuan	0,728	Tidak berbeda secara signifikan

*level signifikansi 0,05

Tabel 4.14 menunjukkan hasil uji perbedaan rerata hasil uji perilaku siswa sebelum diberi pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa pada level signifikan 0,05, diperoleh *sig. (2-tailed)* > 0,05 yaitu $0,513 > 0,05$. Hal ini berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara rerata perilaku siswa kelas eksperimen sebelum diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role*

Playing dan rerata perilaku kelas kontrol sebelum diajarkan tidak menggunakan model pembelajaran Role Playing. Sedangkan hasil uji perbedaan rerata hasil uji perilaku siswa setelah diberi pembelajaran Role Playing dan tidak diberi pembelajaran Role Playing juga menunjukkan bahwa pada level signifikan 0,05, diperoleh *sig. (2-tailed)* > 0,05 yaitu $0,728 > 0,05$. Hal ini berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara rerata perilaku siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran Role Playing dan rerata perilaku kelas kontrol yang diajar tidak menggunakan model pembelajaran Role Playing.

Tabel 4.13

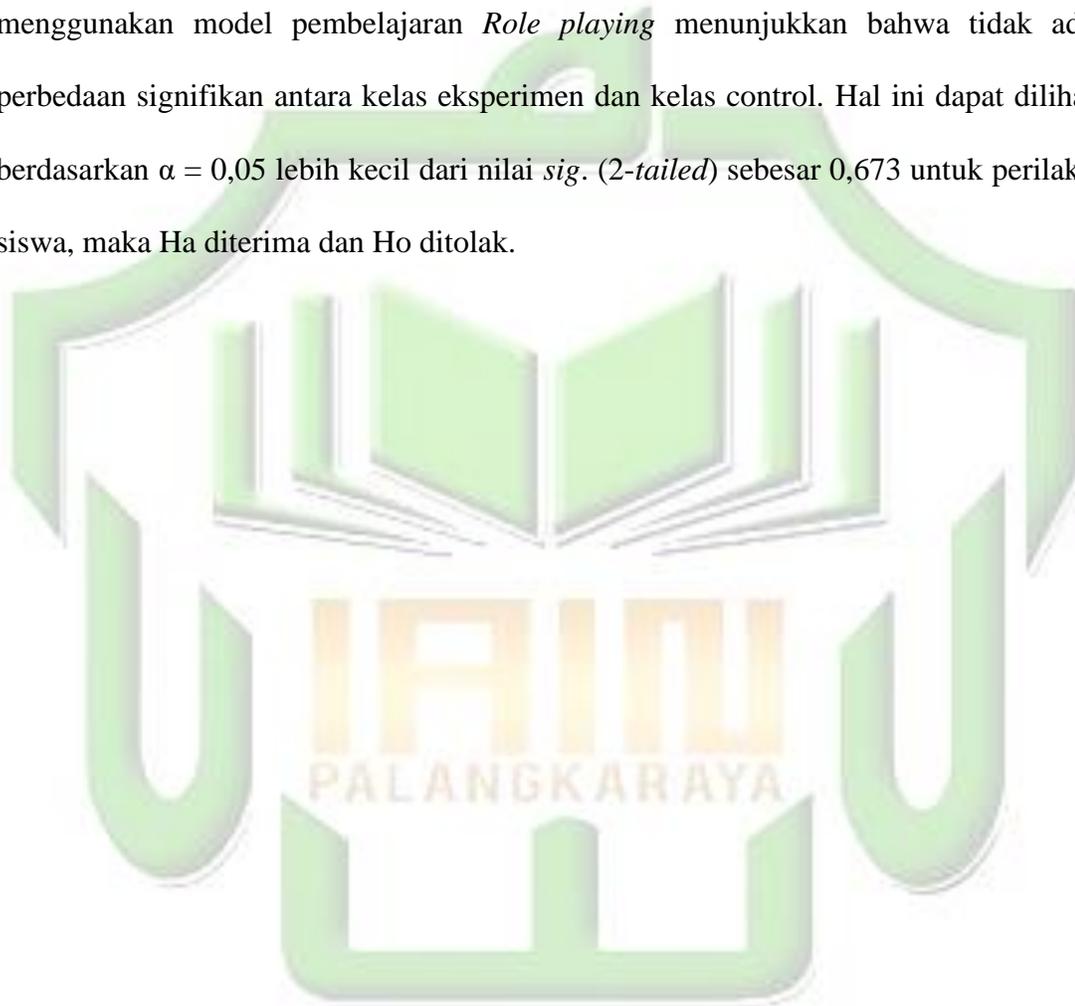
Hasil Uji T Perilaku Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Sumber Data	Sig.*	Keterangan
1.	Sebelum Perlakuan	0,357	Tidak ada Perbedaan signifikan
2.	Setelah Perlakuan	0,673	Tidak ada Perbedaan signifikan

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hasil uji T Hal ini berarti tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen sebelum diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol sebelum diajarkan tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa pada level signifikan 0,05, diperoleh *sig. (2-tailed)* > 0,05 yaitu $0,357 > 0,05$. Sedangkan hasil uji T setelah diberi pembelajaran *Role Playing* dan tidak diberi pembelajaran *Role Playing* juga menunjukkan bahwa pada level signifikan 0,05, diperoleh *sig. (2-tailed)* > 0,05 yaitu $0,673 > 0,05$. Hal ini

berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol yang diajar tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Hubungan antara penerapan model pembelajaran *Role playing* dan tidak menggunakan model pembelajaran *Role playing* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control. Hal ini dapat dilihat berdasarkan $\alpha = 0,05$ lebih kecil dari nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,673 untuk perilaku siswa, maka H_a diterima dan H_o ditolak.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini diadakan untuk mengetahui hubungan penerapan model *role playing* dan perilaku siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya. Penelitian ini terlebih dahulu diadakan perilaku siswa sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal siswa setara atau tidak. Kemudian selama proses pembelajaran dilakukan observasi perilaku siswa. Pada akhir penelitian atau setelah materi diajarkan diadakan perilaku siswa setelah perlakuan untuk mengetahui hasil penerapan model *role playing* dan perilaku siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada diagram skor kelas eksperimen sebelum perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 60-65 terdapat 1 peserta didik, dan pada rentang 66-70 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 71-75 ada 4 peserta didik, dan pada rentang 76-80 ada 3 peserta didik, dan pada rentang nilai 81- 85 ada 1 peserta didik, dan rentang nilai 86- 90 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 91-95 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 96-100 ada 6 peserta didik, pada rentang nilai 101-105 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 106-110 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 111-115 ada 3 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen sebelum penelitian memiliki nilai rata-rata mean 89.95, nilai minimum 63.00, nilai maximum 112.00, dan nilai standar deviasi 14.84.

Berdasarkan hasil penelitian pada diagram skor kelas kontrol sebelum perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 66-70 terdapat 1 peserta didik, 71-75 terdapat 3 peserta didik, dan pada rentang 76-80 ada 4 peserta didik, dan pada rentang nilai 81-85 ada 2 peserta didik, dan pada rentang 86-90 ada 0 peserta didik, dan pada rentang nilai 91-95 ada 7 peserta didik, pada rentang nilai 96-100 ada 2 peserta didik, dan pada rentang 101-115 ada 3 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas kontrol sebelum perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 87.40, nilai minimum 70.00, nilai maximum 102.00, dan nilai standar deviasi 10.87.

Berdasarkan hasil penelitian pada diagram skor kelas eksperimen setelah perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang 65-69 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 70-74 ada 3 peserta didik, dan pada rentang 75-79 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 80-84 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 85- 89 ada 2 peserta didik dan rentang nilai 90-94 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 95-99 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 100-104 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 105-109 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 110-114 ada 5 peserta didik, pada rentang nilai 115-119 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 120-124 ada 1 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen setelah perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 94.87, nilai minimum 65.00, nilai maximum 120.00, dan nilai standar deviasi 16.84.

Berdasarkan hasil penelitian pada diagram skor kelas kontrol setelah perlakuan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh terdapat nilai rentang rentang

65-69 ada 4 peserta didik, dan pada rentang nilai 70-74 ada 0 peserta didik, dan pada rentang 75-79 ada 1 peserta didik, dan pada rentang nilai 80-84 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 85-89 ada 2 peserta didik dan rentang nilai 90-94 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 95-99 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 100-104 ada 1 peserta didik, pada rentang nilai 105-109 ada 2 peserta didik, pada rentang nilai 110-114 ada 0 peserta didik, pada rentang nilai 115-120 ada 4 peserta didik.

.Berdasarkan hasil penelitian pada pada kelas eksperimen setelah perlakuan memiliki nilai rata-rata mean 93.13, nilai minimum 67.00, nilai maximum 116.00, dan nilai standar deviasi 16.81.

Pengamatan perilaku siswa MTs Darul Amin Palangka Raya dilakukan dengan dua tahap yaitu, tahap pertama pengamatan sebelum diberi pengajaran dengan model pembelajaran Role Playing dan tidak menggunakan pembelajaran Role Playing . Tahap kedua, pengamatan setelah diberi pengajaran dengan model pembelajaran Role Playing dan tidak menggunakan pembelajaran Role Playing.

Hasil pengamatan perilaku siswa sebelum diberi pembelajaran role playing dan tidak menggunakan pembelajaran role playing menunjukkan nilai rata-rata perilaku siswa adalah 89,95 pada kelas eksperimen dan 87,40 pada kelas kontrol. Analisis perbedaan kedua kelas menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan diantara kedua kelas tersebut.

Hasil pengamatan perilaku siswa setelah menggunakan model pembelajaran role playing pada siswa kelas eksperimen dan tidak menggunakan pembelajaran role playing pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata perilaku siswa adalah 94,87

pada kelas eksperimen dan 93,13 pada kelas kontrol. Analisis perbedaan kedua kelas menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan diantara kedua model tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian pada peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 0.19, sedangkan kelas kontrol sebesar 0.32.

Berdasarkan hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan $Sig_{hitung} > 0.05$ yang berarti data berdistribusi normal dan pada kedua sample dalam populasi dalam keadaan homogen. Hal tersebut ditunjukkan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Berdasarkan hasil penelitian pada analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai 0.728 lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya tidak ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Dari hasil penelitian dan analisis data dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terbukti dapat meningkatkan perilaku siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Darul Amin Palangka Raya.

Pada kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan kondusif apabila suasana dan kondisi proses belajar mengajar yang terkait akan tercapai. Hal ini dipengaruhi oleh guru, aktifitas siswa, pihak sekolah dan orang tua serta lingkungan yang kondusif dan mendukung pendidikan itu khususnya dalam pendidikan formal bahwa guru dan mutu pembelajaran serta keaktifan siswa dalam

merespon informasi yang ada. Dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus mampu meningkatkan proses belajar mengajar. Peningkatan tersebut dapat dicapai dengan pemilihan metode yang tepat, penggunaan media yang sesuai, bervariasi dan mengadakan evaluasi yang terarah serta terencana. Selain hal tersebut di atas guru harus mampu dan pandai menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik terhadap kegiatan yang disajikan guru. Dengan demikian dapat menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi (Hakim, 2014).

Metode *role playing* ini sangatlah relevan digunakan dalam materi pelajaran pendidikan Akidah Akhlak. *Role playing* merupakan salah satu pembelajaran aktif yang mengarahkan siswa agar belajar aktif karena metode ini mengajak siswa untuk memerankan materi yang akan diajarkan. Sehingga akan berpengaruh kepada kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Dengan metode ini maka diharapkan siswa dapat mengambil pelajaran dari proses bermain peran yang dilakukannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Arifin, 2018).

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa adalah lebih efektif, karena dengan menggunakan metode ini siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memainkan peran dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang memerlukan sebuah tokoh dalam suatu cerita tertentu, baik berupa cerita fiksi maupun nonfiksi. Sehingga dengan perannya siswa tentu akan merasa lebih komunikatif karena merasakan sendiri

atau berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Inovasi ini mengubah paradigma lama menuju paradigma baru sehingga peran guru lebih sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan, dan kawan belajar. Jadwal fleksibel, terbuka sesuai kebutuhan. Belajar diarahkan oleh siswa sendiri. Berbasis masalah, proyek, dunia nyata, tindakan nyata, dan refleksi. Perancangan dan penyelidikan. Komputer sebagai alat, dan presentasi media dinamis.



BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Penerapan model role playing pada mata pelajaran Akidah akhlak Di MTs Darul Amin Palangka Raya di lakukan oleh Tuti Prihatin sebanyak 2 kali, hasilnya tergambar pada bulan September sampai Oktober yang tergambar pada selisih sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Nilai rata-rata perilaku siswa sebelum perlakuan sebesar 89.95 dan setelah perlakuan sebesar 94.87 jadi peningkatan yang terjadi adalah sebesar 4.92.
2. Perilaku siswa pada pembelajaran akidah akhlak pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran role playing memiliki nilai rata-rata 94,87 kategori sangat tinggi sementara siswa yang belajar di kelas kontrol dengan tidak menggunakan pembelajaran role playing memiliki nilai rata-rata 93,13 juga termasuk kategori sangat tinggi. Analisis hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku siswa melalui model pembelajaran role playing dan tidak menggunakan model pembelajaran role playing pada siswa kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan $\alpha = 0,05$ lebih kecil dari nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,673 untuk perilaku siswa, maka H_0 diterima.

B. Saran

- a. Pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak untuk dapat menerapkan metode *role playing* pada materi yang dianggap sesuai untuk menggunakan metode tersebut.
- b. Pendidik agar dapat memilih metode atau cara mengajar yang tepat, agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pesertadidik



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2003a. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi 2010b. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta
- Ahmadi, Abu, 1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : pustaka setia,
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamdanah, 2017. *Bunga Rampai Ilmu Pendidikan Islam*. Banjar Masin: Pustaka Banua
- Hamalik, Oemar, 2008, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Jogiyanto, 2007, *Sistem Informasi Keprilakuan*, Yogyakarta : Badan Penerbit Andi.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia online. <https://kbbi.web.id>, diakses/ pada Maret 2020.
- Muhammad Ali ,1992, *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung: Angkasa.
- Mahmud, 2011. *Metodelogi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Muhaimin, 2004, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masitoh dan Dewi Laksmi ,2009, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag.RI
- Narimawati Umi, 2008, *Metodologi Penelitian dan Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Bandung Agung Media.
- Notoadmojo, 2016, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Jakarta: Riken Cipta
- Prasetya, Tri joko, 2005, *Strategi Belajar Mengajar*, :Pustaka setia
- Purwanto, 2008, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Riduwan, 2016, *Dasar-Dasar Statistik*, Bandung: PT Alfabeta

- Sekaran, Uma, 2014. *Metedologi Penelitian*, Yogyakarta. Salamba Empat.
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitia*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, 2007a *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018b. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&G*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina, 2009, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Prenada : Jakarta.
- Sumadi Suryabrata, 2013 *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).
- Supriyadi, Gito, 2011, *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*, Malang: Intimedia.
- Setiawan, 2014, *Metodologi dan Aplikasi*, Yogyakarta : Mitra Cendikia Press.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya*. Palangka Raya: IAIN PalangkaRaya.
- Undang - Undang RI No 2o. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Bandung: Citra Umbara.
- Uno, Hamzah B, 2009, *Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Walgito, Bimo. 1999. *Pengantar Psikologi Umum*.Yogyakarta: Andi offset.

ARTIKEL JURNAL

- Aziz Abdul, *Penerapan Pendekatan Problem Posing dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Gerak Lurus Pada Siswa Kelas X Semester 1 SMAN 3 Palangkaraya Tahun ajaran 2012/2013*, h.50, Skripsi.
- Hakim Arif Rahman, 2014. penggunaan metode pembelajaran role playing dalam membiasakan akhlak terpuji siswa kelas vii mts fsm tempurejo tempuran paron ngawi.
<http://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/almabsut/article/view/4/4>
 diakses 10 oktober 2020)

- Basri Hasan, 2017 . Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 032 kuala kecamatan Tambang tahun 2014/2015
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/4368>
(diakses 15 juni 2020)
- Miranda Ira, Efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri,(<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPBK/article/view/6718>
(diakses 12 juni 2020)
- Ismaniah Nur Aqliyah, 2015, Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap hasil belajar siswa kelas V MI pada pembelajaran IPS.
<http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/at-tadib/article/view/149/ind>
(diakses 15 juni 2020)
- Lukman, Hakim2014, *Upaya Pengembangan Karakter di Sekolah Dasar Negeri Sosrowijayan, Skripsi*, Yogyakarta: FKIP PGSD UNY
- Marsita, 2013, Perbandingan penerapan metode pembelajaran role playing dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kimia siswa sma negeri 1 lore utara
<https://media.neliti.com/media/publications/224104-perbandingan-penerapan-metode-pembelajar.pdf> (diakses 20 juni 2020)
- Arifin Muhammad, 2018. Penerapan metode role playing dalam pembinaan akhlak siswa di sma negeri 1 tanjung tiram kabupaten batu bara.
<https://www.neliti.com/id/publications/265487/penerapan-metode-role-playing-dalam-pembinaan-akhlak-siswa-di-sma-negeri-1-tanju>
(diakses 10 oktober 2020)