



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK
PESERTA DIDIK KELAS VIII-1 MADRASAH TSANAWIYAH
PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA KOTA PADANGSIDIMPUAN**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Islam

**IAIN
PADANGSIDIMPUAN**
OLEH:
HASLAN HARAHAHAP
NIM: 1623100152



**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2018

PERPUSTAKAAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AQIDAH-AKHLAK PESERTA
DIDIK KELAS VIII-1 MADRASAH TSANAWIYAH
PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA KOTA PADANGSIDIMPUAN**

**OLEH:
HASIAN HARAHAP
NIM. 1623100152**



Dapat disetujui dan disahkan
Sebagai persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Pascasarjana IAIN Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, Juli 2018

PEMBIMBING I

Dr. H. M. Darwis Dasopang, M.Ag.

NIP. 19641013 199103 1 003

PEMBIMBING II

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si., M.Pd.

NIP. 19800413 200604 1 002

PENGESAHAN

Tesis berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan" atas nama: **Hasian Harahap**, NIM. 15.2310.0152, Program Studi Pendidikan Agama Islam, telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Pascasarjana Program Magister Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan pada tanggal 11 Oktober 2018.

Tesis ini diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

Padangsidempuan, 11 Oktober 2018
Panitia Sidang Munaqasyah Tesis
Pascasarjana Program Magister

Ketua

Sekretaris

Dr. Erawadi, M.Ag.

NIP. 19720326 199803 1002

Dr. Magdalena, M.Ag.

NIP. 19740319 200003 2 001

Anggota

Dr. Erawadi, M.Ag.

NIP. 19720326 199803 1002

Dr. Magdalena, M.Ag.

NIP. 19740319 200003 2 001

Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag.

NIP. 19641013 199103 1 003

Dr. Lelya Hilda, M.Si.

NIP. 19720920 200003 2 002

Mengetahui
Direktur

PERPUSTAKAAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDEMPUNAN

Dr. Erawadi, M.Ag.

NIP. 19720326 199803 1002

HALAMAN PERSYARATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HASIAN HARAHAAP
Nim : 1623100152
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan **Hak Bebas Royalti** (*Non-exclusive royalty-free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK PESERTA
DIDIK KELAS VIII-1 MADRASAH TSANAWIYAH
PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA KOTA PADANGSIDIMPUAN”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di: Padangsidempuan
Pada tanggal 11 Oktober 2018
Yang menyatakan



HASIAN HARAHAAP
NIM. 1623100152



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile 24022

PENGESAHAN

Judul Tesis : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR AQIDAH AKHLAK PESERTA DIDIK
KELAS VIII-1 MADRASAH TSANAWIYAH
PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA KOTA
PADANGSIDIMPUAN

Ditulis Oleh : HASIAN HARAHAHAP
NIM : 16.2310.0152

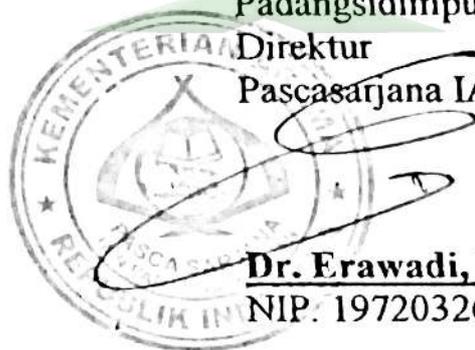
Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)

IAIN
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, 11 Oktober 2018

Direktur

Pascasarjana IAIN Padangsidimpuan



Dr. Erawadi, M.Ag.

NIP. 19720326 199803 1002

ABSTRAK

Judul Tesis : **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII-1 MADRASAH TSANAWIYAH PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Penulis/NIM : **HASIAN HARAHAHAP / 1623100152**

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pembelajaran Aqidah Akhlak sangat penting untuk meningkatkan keimanan, ketaqwaan serta budi pekerti peserta didik, namun, peserta didik memiliki aktivitas belajar yang rendah, sehingga hasil belajar pun ikut rendah. Untuk itu, aktivitas dan hasil belajar siswa harus ditingkatkan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role playing* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.

Penelitian menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis yang digunakan adalah eksperimental dengan model Kurt Lewin yaitu penelitian tindakan yang terdiri dalam empat komponen pokok yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Objek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-1 di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan tahun ajaran 2017-2018 sebanyak 28 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan metode *role playing* dilakukan dengan cara mengaktifkan siswa untuk memainkan peranan yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari, kemudian siswa yang lain menjadi penonton untuk mengambil pelajaran dari peran yang dilakonkan.. 2) Penerapan metode *role playing* meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pertemuan pra siklus, aktivitas belajar positif sebesar 15.7% (negatif 84.3%). Pada siklus I aktivitas positif sebesar 72.1% (negative 27.9%), terjadi peningkatan sebesar 56.4%.. Pada siklus II aktivitas positif sebesar 87.9% (negative 12.1%), terjadi peningkatan sebesar 15.8%. 3) Penerapan metode *role playing* meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pada pertemuan pra siklus Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 61.1. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 4 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 14.3%. Pada siklus I pertemuan pertama Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 75.7, meningkat sebesar 14.6. Sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 16 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 57.1%. Pada siklus II Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 82.9, meningkat sebesar 7.2. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 24 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 85.7%. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima

ABSTRACT

Thesis Title : **APPLICATION OF ROLE PLAYING METHODS IN IMPROVING ACTIVITY AND LEARNING RESULTS AQIDAH-AKHLAK PARTICIPANTS CLASS VIII-1 MADRASAH TSANAWIYAH PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA CITY PADANGSIDIMIMUAN**

Writer / NIM : **HASIAN HARAHAHAP** / 1623100152

Study Program : Islamic Religious Education (PAI) State Islamic Institute Padangsidimpuan

Learning Aqidah Akhlak is very important to improve the faith, devotion and character of learners, however, learners have low learning activities, so that the results of study too low. To that end, the activities and learning outcomes of students should be improved in the learning of Akid-Akhlak. One of the learning methods that can improve student activity and learning outcomes is the method of role playing learning.

This study aims to find out how the application of role playing methods in improving the activity and learning outcomes of Class VIII-1 students in Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan.

Research using Classroom Action Research type (PTK). The type used is experimental with Kurt Lewin model that is action research consisting in four main components namely: planning, action, observation, and reflection. The object of research is the students of class VIII-1 in Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Padangsidimpuan City 2017-2018 academic year as many as 28 people.

The results showed that: 1) The application of role playing method is done by activating the students to play a role related to the subjects studied, then the other students become the audience to take lessons from the role that is acted .. 2) The application of role playing method increases the activity students on subjects of Aqidah Akhlak. Pre-cycle meeting, positive learning activity of 15.7% (negative 84.3%). In the first cycle of positive activity of 72.1% (negative 27.9%), an increase of 56.4% .. In cycle II of positive activity of 87.9% (negative 12.1%), an increase of 15.8%. 3) Implementation of role playing method improves learning outcomes on subjects of Aqidah Akhlak. At the pre-cycle meeting of Minimum Passing Criteria (KKM) of students is 61.1. while Completed Classical Learning as many as 4 students from 28 students or equivalent to 14.3%. In the first cycle of the first meeting of Minimum Passing Criteria (KKM) students amounted to 75.7, an increase of 14.6. While Completed Classical Learning sebanyak 16 students from 28 students or equivalent to 57.1%. In the second cycle of Minimum Passing Criteria (KKM) of students is 82.9, an increase of 7.2. while Completed Classical Learning as many as 24 students from 28 students or equivalent to 85.7%. Thus the research hypothesis is acceptable

ملخص

عنوان تطبيق طرق اللعب في ترقية النشاط ونتيجة الدرس العقيدة والاخلاق
للطلاب الفصل الثامن في المدرسة الثانوية بادنج سيدمبوان باتو
نادوا مدينة بادنج سيدمبوان.

الكاتب / رقم القيد : هاسيان هارهب / 1623100152
كلية / شعبة : التربية الاسلامية / التربية الدينية الاسلامية بادنج سيدمبوان

تعليم العقيد والاخلاق مهم جدا لزيادة الايمان والى الاخلاص وشخصية الطلاب والنشاط ومع ذلك، والمتعلمين والتعلم منخفض، حتى أن نتائج التعلم، منخفضة جدا. تحقيقا لهذه الغاية، ينبغي تحسين الأنشطة ونتائج التعلم للطلاب في تعلم العقيدة والاخلاق. واحدة من طرق التعلم التي يمكن أن تحسن نشاط الطلاب ونتائج التعلم هي طريقة لعب دور التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد كيفية تطبيق أسلوب لعب دور في زيادة في نتائج النشاط والتعلم للمتعلمين الأخلاق العقيدة VIII-1 في النظام التجاري المتعدد الأطراف بادنج سيدمبوان باتو نادوا مدينة بادنج سيدمبوان

البحث باستخدام *Classroom Action Research (PTK)* النوع المستخدم هو نموذج تجريبي من كورت ليفين هو تتكون الإجراءات البحث في أربعة عناصر أساسية هي: التخطيط، والعمل، والمراقبة، والتفكير. والهدف من البحث هو طلاب الصف الثامن-1 في النظام التجاري المتعدد الأطراف بادنج سيدمبوان باتو نادوا مدينة بادنج سيدمبوان 2017-2018 السنة الدراسية ما لا يقل عن 28 شخصا.

أظهرت النتائج ما يلي: (1) تطبيق طريقة يتم من خلال تمكين الطلاب للقيام بدور المتعلقة بالمواضيع لعب دور دراستها، ثم الطلاب الآخرين إلى الجمهور لأخذ الدرس من الدور الذي لعبته .. (2) تطبيق أسلوب لعب الأدوار يعزز النشاط الطلاب على مواضيع العقيد والاخلاق. اجتماع ما قبل الدورة، نشاط تعلم إيجابي بنسبة 15.7٪ (سليبي 84.3٪). (في الحلقة الأولى من النشاط الإيجابي 72.1٪ (السلبية 27.9٪)، زيادة قدرها 56.4٪ .. في الدورة الثانية من النشاط الإيجابي 87.9٪ (السلبية 12.1٪)، زيادة قدرها 15.8٪ (3) يؤدي تنفيذ أسلوب لعب الأدوار إلى تحسين نتائج التعلم في مواضيع العقيدة والاخلاق. في اجتماع ما قبل دورة الحد الأدنى من معايير النجاح (KKM) من الطلاب هو 61.1. في حين أنجزت التعلم الكلاسيكي ما يصل إلى 4 طلاب من 28 طالبا أو ما يعادل 14.3٪. في الدورة الأولى من الاجتماع الأول لمعايير اجتياز الحد الأدنى (KKM) بلغ عدد الطلاب 75.7، زيادة قدرها 14.6. بينما أكمل التعلم الكلاسيكي سيباياك 16 طالبا من 28 طالبا أو ما يعادل 57.1٪. في الدورة الثانية من الحد الأدنى لمعايير النجاح (KKM) من الطلاب هو 82.9، زيادة قدرها 7.2. بينما تم إكمال التعلم الكلاسيكي لما يصل إلى 24 طالبا من 28 طالبا أو ما يعادل 85.7٪. وبالتالي فإن فرضية البحث مقبولة

DAFTAR ISI

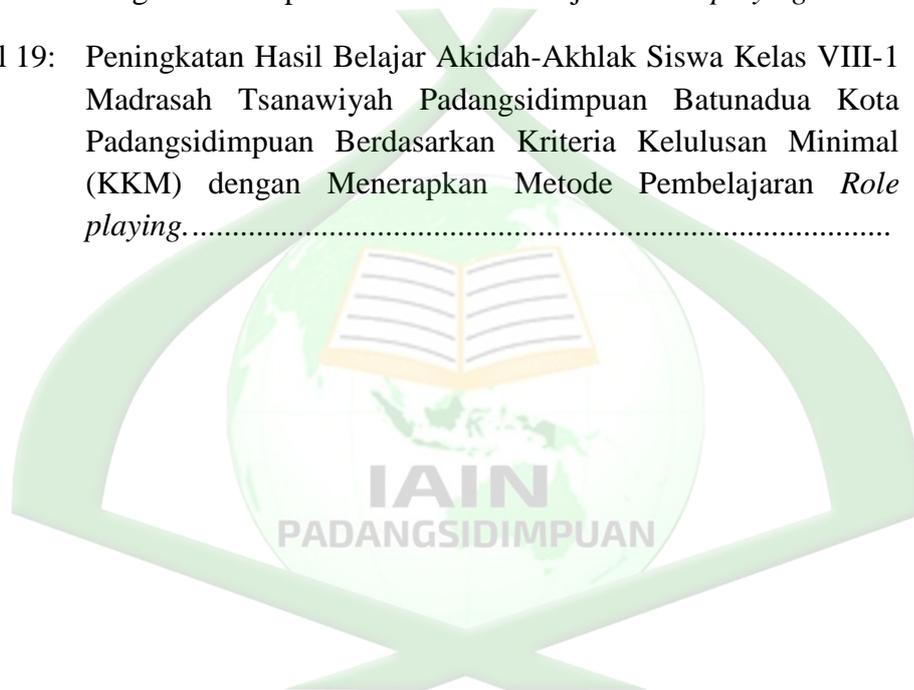
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PENGESAHAN DIREKTUR PASCASARJANA	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Batasan Istilah.....	9
G. Kegunaan Penelitian	11
H. Indikator Keberhasilan.....	12
I. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II : LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teoritis	14
1. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	14
b. Sejarah Metode <i>Role Playing</i>	18
c. Prosedur Pelaksanaan Metode Pembelajaran <i>Role</i> <i>Playing</i>	19
d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Role</i> <i>Playing</i>	20
2. Aktivitas Belajar.....	21
a. Pengertian Aktivitas Belajar.....	21
b. Indikator Aktivitas Belajar	23
3. Hasil Belajar.....	29
a. Pengertian Hasil Belajar	29
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
4. Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah	33
a. Pengertian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak	33
b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Aqidah Akhlak	34
c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Aqidah Akhlak	36
d. Materi Pelajaran Aqidah Akhlak.....	37
B. Kajian Terdahulu yang Relevan	41

C. Kerangka Berpikir.....	46
D. Hipotesis Tindakan	46
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	48
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	48
B. Jenis dan Metode Penelitian	48
C. Latar dan Subyek Penelitian	49
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
E. Langkah-langkah/Prosedur Penelitian	53
F. Analisis Data.....	59
BAB IV : HASIL PENELITIAN.....	63
A. Temuan Umum	63
1. Profil Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.....	
2. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan	64
3. Kondisi Guru dan Pegawai di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.....	64
4. Kondisi Siswa di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.....	67
5. Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.....	68
6. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan	71
B. Temuan Khusus	78
1. Kondisi Awal	78
2. Siklus I	85
3. Siklus II	92
4. Perbandingan Hasil Tindakan Pada Siklus I dan Siklus II.....	101
C. Analisis Hasil Tindakan	107
D. Keterbatasan Penelitian	116
BAB V : PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran-saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Peneliti terdahulu yang relevan	44
Tabel 2: Indikator Instrumen Observasi	50
Tabel 3: Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Siklus I.....	52
Tabel 4: Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Siklus II	53
Tabel 5: Isi Data Guru Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018	65
Tabel 6: Status Kepegawaian Guru Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.....	66
Tabel 7: Data siswa Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.....	67
Tabel 8: Data Sarana Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.....	68
Tabel 9: Data Prasarana Primer Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.....	69
Tabel 10: Data Prasarana Pendukung Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.....	70
Tabel 11: Aktivitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Pra Siklus.....	82
Tabel 12: Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dalam Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Pra Siklus.....	83
Tabel 13: Aktivitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus I.....	87
Tabel 14: Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus I.....	89
Tabel 15: Aktivitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus II Pertemuan Kedua.....	96

Tabel 16: Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus II	97
Tabel 17: Peningkatan Aktivitas Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	101
Tabel 18: Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan Berdasarkan Tuntas Belajar Klasikal (TBK) dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	103
Tabel 19: Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan Berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	105



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	54
Gambar 2: Analisis data Kualitatif	60
Gambar 3: Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.	77
Gambar 4: Peningkatan Aktivitas Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	102
Gambar 5: Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan Berdasarkan Tuntas Belajar Klasikal (TBK) dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	105
Gambar 6: Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan Berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM)dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengajar pada hakikatnya merupakan serangkaian peristiwa yang dirancang oleh guru dalam memberi dorongan kepada peserta didik belajar.¹ Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, Sedangkan peserta didik sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran di kelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan.²

Intinya, guru sebagai pengajar dituntut untuk menguasai berbagai strategi dan metode dalam pembelajaran agar peserta didik dapat serius menerima pelajaran dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³ Sehingga, bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan.⁴

¹Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2008), hlm. 84.

²Pupuh Fathurrahman, dkk., *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Rifaka Aditama, 2007), hlm. 13.

³Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 8.

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 21.

Penguasaan guru terhadap strategi pembelajaran sangat penting karena peserta didik tentunya memiliki perbedaan kemampuan, pencapaian, kecenderungan, serta minat.⁵ Karena pada hakikatnya, mengajar merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, metode yang digunakan oleh guru diharapkan mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi peserta didik sehubungan dengan kegiatan mengajar guru.⁶ Sehingga, dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru menjadi motor penggerak berlangsungnya pembelajaran.

Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan para pakar. Jumanta Hamdayana misalkan dalam bukunya *Metodologi Pengajaran* mengembangkan metode pembelajaran hingga tiga puluh metode,⁷ Martinis Yamin dalam bukunya *Desain Pembelajaran* mengembangkan metode pembelajaran hingga dua puluh satu metode.⁸ Ini merupakan usaha yang bermanfaat bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

Salah satu metode yang dikembangkan adalah metode *role playing*, Martinis Yamin menggunakan istilah dengan metode bermain peran,⁹ yaitu metode pembelajaran dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik.¹⁰ Metode ini bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi

⁵Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 19.

⁶Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 94.

⁷Lihat: Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 98-124.

⁸Lihat: Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), hlm. 152-169.

⁹Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan...*, hlm. 166.

¹⁰Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 87.

peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹¹

Metode ini selain memberikan pengetahuan secara kognitif dan psikomotorik, juga memberikan kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹²

Penerapan metode *role playing* (bermain peran), menggabungkan antara teori dengan praktik, sehingga peserta didik langsung mendapatkan pengalaman individual maupun komunal dari materi yang diajarkan. Dengan pengalaman tersebut, dapat dipastikan bahwa pemahaman peserta didik lebih mendalam, lebih lama terlupakan dan yang terpenting membekas dalam dirinya.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹³ Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan

¹¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, hlm. 161.

¹²Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran...*, hlm. 113.

¹³Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 204.

anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik.

Metode pembelajaran *role playing* dapat menggambarkan suatu proses yang akan diperankan peserta didik.¹⁴ Sebelum peserta didik memerankan suatu materi pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu diberikan gambaran peran yang akan diperankan sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari, kemudian disaksikan oleh peserta didik yang lain.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka akan berpengaruh terhadap upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut supaya mampu memanfaatkan dan menerapkan alat-alat yang ada dan disediakan sekolah serta tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai perkembangan dan tuntutan zaman. Guru semestinya memanfaatkan dan menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana dan bersahaja yang ada di sekitarnya dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.¹⁵

Media merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sebagaimana menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah.¹⁶ Media pembelajaran

¹⁴Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), hlm. 35.

¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindoPersada, 2002), hlm. 2.

¹⁶Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: Rasail, 2005), hlm. 125.

di kelas dapat berupa alat, orang maupun bahan ajar. Jadi pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggabungan metode pembelajaran *role playing* dengan pemanfaatan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dalam artian, aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktik, dan sebagainya.¹⁷

Peserta didik yang memainkan peranan di depan kelas tentunya beraktivitas dengan menggunakan ingatannya tentang alur cerita yang diperankan, aktivitas bicara dan anggota tubuhnya, sedangkan peserta didik yang lain beraktivitas melalui pendengaran dan penglihatan untuk merekam kejadian yang ia lihat untuk diperagakan berikutnya.

Dengan meningkatnya aktivitas belajar peserta didik, diharapkan hasil belajarnya pun akan meningkat. Hasil belajar ini merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan

¹⁷Syaiful, Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 38.

proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak pembelajaran.¹⁸

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, dkk.,¹⁹ instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik,²⁰ memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua terletak di Kecamatan Padangsidempuan Batunadua, salah satu materi pembelajarannya adalah pelajaran Aqidah Akhlak. Materi Aqidah Akhlak diberikan kepada peserta didik dua jam satu minggu pada setiap jenjang kelasnya.²¹

Observasi awal yang dilakukan peneliti, bahwa peserta didik terlihat mengikuti pelajaran Aqidah Akhlak dengan hadir di kelas, semua peserta didik fokus mendengarkan penjelasan peneliti. Pembelajaran terjadi satu arah, di

¹⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 3.

¹⁹E. Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 83.

²⁰Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 155.

²¹Dokumen, Rostes Mata Pelajaran Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.

mana guru menjelaskan sedangkan murid mendengarkan saja, sehingga peserta didik tidak banyak melakukan aktivitas pembelajaran.

Beberapa kelas yang ditemui peneliti untuk melihat hasil ulangan harian peserta didik, terlihat ada yang sudah mendapat nilai seratus sebanyak 7 %, yang mendapatkan nilai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) sebanyak 35% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 65%.²²

Peneliti melihat, bahwa memberikan penjelasan materi Aqidah Akhlak di kelas sama saja antara satu kelas dengan kelas yang lain, bahkan dalam materi yang berbeda pun, masih tetap menggunakan metode yang sama, yaitu metode ceramah. Penjelasan materi tidak menggunakan alat bantu atau media pembelajaran, sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan peneliti saja.²³

Menurut hemat peneliti, pembelajaran Aqidah Akhlak harus memiliki metode pembelajaran yang berbeda, jadi metode yang sangat cocok digunakan adalah metode *role playing*, agar peserta didik langsung dapat mendengar, melihat dan memperagakannya. Untuk itu, peneliti tertarik untuk membuat suatu penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Minat Belajar Aqidah Akhlak Peserta didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.”

²²Dokumen, Hasil Ulangan MID Semester Genap 2017-2018 Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII-1 MTs Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan

²³*Observasi Awal*, MTs Padangsidempuan Batunadua, 15 Oktober 2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan terkait pembelajaran Aqidah Akhlak Peserta didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua antara lain:

1. Rendahnya aktivitas belajar Aqidah Akhlak Peserta didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua
2. Rendahnya minat belajar Aqidah Akhlak Peserta didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua
3. Pemilihan metode pembelajaran kurang sesuai dengan pembelajaran Aqidah Akhlak Peserta didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini fokus pada penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua?
2. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui:

1. Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.
2. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

F. Batasan Istilah

Istilah-istilah dalam variabel penelitian ini perlu untuk dibatasi agar tidak terjadi interpretasi yang lain, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah

dirumuskan.²⁴ Dalam penelitian ini, penerapan yang dimaksudkan adalah tindakan peneliti dalam menerapkan metode *role playing* dengan maksud meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

2. Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan.²⁵ Dalam penelitian ini, peserta didik bermain peran sebagai metode pembelajaran Aqidah Akhlak.
3. Aktivitas Belajar artinya proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dalam mengkonfrontif ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya.²⁶ Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan aktivitas belajar siswa adalah siswa memiliki indikator belajar seperti mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan komunikasi ketika proses belajar.
4. Hasil Belajar adalah hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.²⁷ Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak

²⁴Tim Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2010), hlm. 1827.

²⁵Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 87. Lihat juga: Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 113.

²⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Jakarta: CTSD, 2010), hlm. X.

²⁷Wina Sanjaya, *Straregi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006), Mm. 93

setelah melalui kegiatan belajar.²⁸ Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil tes yang diperoleh siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak pada peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

Berdasarkan batasan istilah tersebut, maka maksud penelitian berjudul penerapan metode *role playing* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan adalah suatu tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah dilakukan, yaitu metode *role playing* (memainkan peran) untuk meningkatkan aktivitas peserta didik berupa mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan komunikasi ketika proses belajar, serta meningkatkan hasil belajar yaitu perolehan nilai harian yang diperoleh dari tes belajar pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

G. Kegunaan Penelitian

Dari tujuan penelitian yang disebutkan di atas, maka penelitian ini diharapkan berguna secara teoretis dan praktis:

²⁸Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), hlm. 14.

1. Seraca teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan khazanah intelektual dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak.
2. Praktis
 - a) Para Guru, sebagai informasi dan perbandingan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak
 - b) Kementerian Agama khususnya yang membidangi pendidikan Madrasah, dapat mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak
 - c) Para Peneliti dan mahasiswa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan kajian awal untuk mempelajari lebih mendalam tentang peningkatan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak.

H. Indikator Tindakan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan bermain drama peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya aspek:

1. Aktivitas peserta didik dikatakan berhasil apabila 80% peserta didik memiliki indikator aktivitas dalam belajar.
2. Hasil belajar peserta didik dikatakan berhasil apabila Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebesar 70% dengan nilai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) 80.²⁹

²⁹Perangkat Pembelajaran Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan T.A. 2017-2018.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dan menjadikan pembahasan lebih sistematis, maka pembahasan dalam penelitian ini dibagi kepada lima bab sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan berisi latar belakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian teoritis dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab ketiga adalah metode penelitian berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan model penelitian, latar dan subyek penelitian, instrument pengumpulan data, prosedur penelitian dan teknik analisis penelitian.

Bab keempat adalah hasil penelitian yaitu; 1) Temuan Umum yang berisi tentang Profil, misi dan visi, kondisi guru, kondisi siswa, sarana dan prasarana, dan struktur organisasi 2) Temuan Khusus berupa kondisi awal, siklus I, siklus II, dan perbandingan hasil tindakan pada siklus I dan siklus II, 3) Analisis tindakan penelitian, 4) Keterbatasan penelitian.

Bab kelima penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

“Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara.”¹ Dalam kamus besar bahasa Indonesia “Metode artinya cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya; cara belajar dan sebagainya”.²

Sedangkan bila ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya”.³

Metode mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Tuhan sendiri telah mengajarkan kepada manusia supaya mementingkan metode. Berikut ayat yang terkait secara langsung tentang dorongan langsung untuk memilih metode secara tepat dalam proses pembelajaran

¹Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang: Rasail Media Group, 2011), hlm. 7.

²Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Mitra Pelajar), hlm. 331.

³Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM, ...*, hlm.8.

adalah firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِّ لَهُمْ بِأَنْتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”⁴

Ayat di atas menyuruh supaya manusia memperhatikan metode dalam menyampaikan ajaran Tuhan, yaitu dengan cara-cara yang bijaksana, sesuai antara bahan dan orang yang akan menerimanya dengan mempergunakan faktor-faktor yang akan dapat membantu supaya ajarannya itu dapat diterima.⁵ Dengan demikian salah satu metode yang cukup mengena dalam menyampaikan materi pelajaran adalah metode keteladanan (*uswatun hasanah*).

Dalam pandangan ilmu psikologi, anak (peserta didik) memiliki beberapa kecenderungan, di antaranya adalah kecenderungan untuk meniru (*hubb taqlid*). Selain itu anak (peserta didik) juga memiliki kecenderungan berubah (*hubb taghyir*). Memberi keteladanan yang baik merupakan metode yang sangat efisien, terutama bagi anak didik yang belum mampu berpikir kritis, yang tingkah lakunya akan banyak dipengaruhi oleh kecenderungan-kecenderungan di atas.⁶

Wina Sanjaya menyebutkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan

⁴Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahnya* (Bandung: Hikmah, 2015), hlm. 281.

⁵Muhammad Zein, *Metodologi Pengajaran Agama* (Yogyakarta: AK Group, 2005), hlm.11.

⁶Burhanuddin dan Moh. Makin, *Pendidikan Humanistik: Konsep, Teori, dan Aplikasi Praktis dalam Dunia Pendidikan* (Yogyakarta: Arruz Media Group, 2007), hlm. 201-202.

untuk kreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.⁷

Hamdani dan Jumanta Hamdayama mengatakan bahwa metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan.⁸

Metode *role playing* atau bermain peran sebagaimana disebutkan Asis Saefuddin artinya mendramatisasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Bermain peran adalah cara pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.⁹

“Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup”.¹⁰ Udin S. Winataputra

⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, hlm. 161.

⁸Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 87. Lihat juga: Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 113.

⁹Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: Remajarosda Karya, 2014), hlm. 133.

¹⁰Udin S. Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar* (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), hlm. 4.15.

mengemukakan metode *Role Playing* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya
- 2) Kegiatan secara kelompok
- 3) Aktivitas komunikasi
- 4) Alternatif untuk pembelajaran sikap
- 5) Peran guru sebagai pembimbing
- 6) Ada topik permasalahan
- 7) Ada peran yang perlu dimainkan peserta didik.¹¹

Muhibbin Syah menjelaskan pada prinsipnya, metode mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan:

- 1) Identifikasi/pengenalan masalah
- 2) Uraian masalah
- 3) Pemeranan/peragaan tindakan, dan diakhiri dengan Diskusi dan evaluasi.¹²

Metode ini dirancang khususnya untuk mempelajari nilai-nilai sosial, moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu metode ini digunakan pula untuk membantu para peserta didik mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain dan berupaya memperbaiki ketrampilan sosial.¹³

Dari keterangan di atas penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam memainkan suatu peran dengan tujuan tercapainya proses kegiatan

¹¹Udin S.Winataputra et.al., *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 4.16.

¹²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 195.

¹³Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 155.

belajar mengajar yang sesuai dengan harapan guru yaitu terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

b. Sejarah Metode *Role Playing*

Metode *role playing* timbul dari sejumlah inovator, baik di bidang pendidikan seperti, BJ Wagner, Nellie McCaslin, Geraldine Brain Siks, Virginia Glasgow Koste dan Elizabeth Kelly Flory di Amerika Serikat dan bidang teater seperti Viola, Spolin, Richard Schechner, dan Joseph Chaikin di Amerika Serikat.¹⁴

Ide memupuk spontanitas eksplorasi dari berbagai situasi. Pendekatan ini juga disebut "drama kreatif," "perkembangan drama," dan istilah lain yang serupa. Di Amerika pada tahun 1920-an, Winifred Ward merintis "*playmaking*," sedangkan di Inggris pada 1950-an, Peter Slade menulis tentang kekuatan drama dalam bukunya, "Anak dan Drama". Ini berbeda dari produksi teater, tidak ada garis tetap, tidak ada latihan.

Di Wina sekitar tahun 1910 seorang dokter muda bernama Jacob L. Moreno berusaha untuk menghidupkan kembali teater dengan mengundang para aktor berimprovisasi, dan awal "*Theater of Spontanitas*" pada tahun 1921 menjadi salah satu "improvisasi" kelompoknya.¹⁵

Moreno menemukan bahwa aktivitas improvisasi dramatis adalah

¹⁴Raymond Corsini, *Role Playing in Psychotherapy* (New Brunswick: Transaction Publisher, 2011), hlm. 12.

¹⁵Alexander Paul Here and June Rabson Her, *J. L. Moreno* (London: SAGE Publication, 1996), hlm. 118.

terapi untuk aktor, dan mulai berpikir tentang penerapan pendekatan ini sebagai individu. Setelah bermigrasi ke Amerika Serikat pada tahun 1925, Moreno mengembangkan ide-ide ini menjadi sebuah metode yang disebutnya "psikodrama." Selain menerapkannya untuk membantu kejiwaan pasien, Moreno menemukan bahwa teknik-teknik dasar dapat dimodifikasi untuk membantu kelompok-kelompok masalah sosial, dan disebut pendekatan ini "sociodrama."¹⁶

c. Prosedur Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang aggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk menyimpulkan materi
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru menyimpulkan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup.¹⁷

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* harus memiliki persiapan matang, seperti konsep scenario yang harus dihafal peserta didik, selain itu.

¹⁶Wilma Scategni, *Psychodrama, Group Processes and Dreams: Archetypal Images of Individuation* (New York: Taylor & Francies e-Library, 2005), hlm. 45-46.

¹⁷Saminanto, *Ayo Praktik PTK* (Semarang: Rasail Media Group, 2010), hlm. 39 – 40.

Metode ini dapat melibatkan semua peserta didik yang ada di dalam kelas, sehingga kejenuhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat dihindari.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Lazimnya metode pembelajaran dengan segala kelebihan dan kekurangannya, maka metode pembelajaran *role playing* pun akan berdampak positif apabila sesuai dengan kondisi dan materi yang sesuai dengan penerapan *role playing*, dan akan terdapat kelebihan sebagai berikut:

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.¹⁸

Namun sebaliknya, apabila metode *role playing* diterapkan pada kondisi yang tidak sesuai, metode ini tidak dapat memberikan dampak positif, jadi dapat dilihat beberapa kekurangannya sebagai berikut:

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang luas.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.¹⁹

¹⁸Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191.

¹⁹Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter...*, hlm. 191.

2. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan.²⁰ Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku pada diri sendiri berkat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.²¹

Sedangkan aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. aktivitas adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran.

Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang adalah dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan

²⁰Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), hlm. 14

²¹Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan* (Pekanbaru: Zanafa, 2008), hlm. 11.

sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.²²

Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina, Konfusius. Dia mengatakan: apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan, saya paham.²³

Menurut Agus Suprijono, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Pembelajaran aktif adalah

²²Hisyam Zaini, dkk, *Pembelajaran Aktif* (Jakarta: CTSD, 2011), hlm. XVI.

²³Hisyam Zaini, dkk, *Pembelajaran Aktif...*, hlm. XVII.

proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dalam mengkonfrontif ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya.²⁴

b. Indikator Aktivitas Belajar

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan, tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berpikir, latihan atau praktek, dan sebagainya.²⁵

Oleh karena itu lah, berikut ini dibahas beberapa aktivitas belajar, sebagai berikut:

1) Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.²⁶

Kegiatan mengamati dalam pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a, hendaklah guru

²⁴Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Jakarta: CTSD, 2010), hlm. X.

²⁵Syaiful ,Bahri Djamarah, *Psikologi Bealajar* (Jakarta: Rineka Cipta,20002), hlm. 28-29.

²⁶Mulyasa, *Pengembangan & Implementasi Kurikum 2013* (Bandung: Rosda Karya, 2013), hlm. 24.

membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.²⁷ Adapun kompetensi yang diharapkan adalah melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi.

2) Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak.²⁸

Pertanyaan yang bersifat faktual sampai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Dari situasi di mana peserta didik dilatih menggunakan pertanyaan dari guru, masih memerlukan bantuan guru untuk mengajukan pertanyaan sampai ke tingkat di mana peserta didik

²⁷Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

²⁸Loeloek Endah Poerwanti dan Sofyan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hlm. 17.

mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu peserta didik.²⁹

Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.³⁰

Kegiatan menanya dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik).³¹

Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

3) Mengeksplorasi

Kegiatan mengumpulkan informasi merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu

²⁹Syaiful ,Bahri Djamarah, *Psikologi Bealajar...*, hlm. 30.

³⁰Syaiful ,Bahri Djamarah, *Psikologi Bealajar...*, hlm. 39.

³¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.³²

Dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, aktivitas mengumpulkan informasi dilakukan melalui eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas wawancara dengan nara sumber dan sebagainya.³³

Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

4) Mengasosiasi

Kegiatan mengasosiasi/ mengolah informasi/ menalar dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan /eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi.³⁴

Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan

³²Mulyasa, *Pengembangan & Implementasi Kurikulum 2013...*, hlm. 25.

³³Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

³⁴Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut.³⁵

Adapun kompetensi yang diharapkan adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

Aktivitas ini juga diistilahkan sebagai kegiatan menalar, yaitu proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.³⁶ Aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori.³⁷

Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak

³⁵Syaiful ,Bahri Djamarah, *Psikologi Bealajar...*, hlm. 41.

³⁶Syaiful ,Bahri Djamarah, *Psikologi Bealajar...*, hlm. 44.

³⁷Mulyasa, *Pengembangan & Implementasi Kurikum 2013...*, hlm. 26.

berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia.

5) Mengkomunikasikan

Pada pendekatan *scientific* guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Kegiatan mengkomunikasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.³⁸

Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa seorang peserta didik dapat dikatakan aktif dalam belajar apabila ia mendengarkan pelajaran dari guru, memandang proses pembelajaran, menulis pelajaran yang disuruh guru serta membaca pelajaran, begitu juga

³⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

mengingat kembali pelajaran yang telah diajarkan dan mau memikirkan persoalan-persoalan yang dipelajari.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut : Informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, sikap. Sedangkan menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik.³⁹

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoriks.

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara tiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan

³⁹M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hlm. 20-22.

pengajaran.⁴⁰

Menurut Rusmono dalam bukunya yang berjudul *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, menjelaskan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.⁴¹

Namun, tidak semua perubahan perilaku itu bisa dinamakan belajar. Suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri: terjadi secara sadar, bersifat fungsional, bersifat aktif dan positif, bukan bersifat sementara, bertujuan terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku.⁴²

Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri peserta didik.
- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan peserta didik. Artinya peserta didik mengetahui kemampuan dirinya percaya bahwa peserta didik mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila berusaha.
- 3) Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi peserta didik, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar mandiri

⁴⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22-23.

⁴¹Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Bogor: Warung Nangka, 2012), hlm. 8.

⁴²Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 51.

- dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar diperoleh oleh peserta didik secara menyeluruh.
 - 5) Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.⁴³

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses, maka sudah tentu harus ada yang diproses (masukan atau *input*), dan hasil pemrosesan (keluaran atau *output*). Jadi, dalam hal ini kegiatan belajar dapat dianalisis dengan pendekatan analisis sistem. Dengan demikian faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar dapat dilihat dari pendekatan sistem ini.

Di dalam proses belajar mengajar itu turut berpengaruh pula sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan lingkungan (*environmental input*), dan berfungsi sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan (*instrumental input*) guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (*output*). Berbagai faktor tersebut berinteraksi satu sama lain dalam menghasilkan keluaran tertentu.⁴⁴

Di dalam proses pembelajaran di sekolah, maka yang dimaksud masukan mentah atau *raw input* adalah peserta didik. Sebagai *raw input* peserta didik memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis maupun psikologis. Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis adalah: minatnya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya,

⁴³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 56-57.

⁴⁴Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 106-107.

kemampuan kognitifnya, dan sebagainya. Semua ini dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajarnya.

Yang termasuk *instrumental input* atau faktor-faktor yang disengaja dirancang dan dimanipulasikan adalah: kurikulum atau bahan pelajaran. Guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku di sekolah yang bersangkutan. Didalam keseluruhan sistem maka *instrumental input* merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil/output yang dikehendaki, karena *instrumental input* inilah yang menentukan bagaimana proses belajar-mengajar itu akan terjadi didalam diri si pelajar.⁴⁵

Di samping itu, masih ada lagi faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap orang, antara lain:

1) Faktor lingkungan

- a) Lingkungan Alami (yaitu tempat tinggal anak didik hidup dan berusaha didalamnya, tidak boleh ada pencemaran lingkungan).
- b) Lingkungan sosial budaya (hubungan dengan manusia sebagai makhluk sosial).

2) Faktor Instrumental

Yaitu seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk untuk mencapai tujuan, yang meliputi: kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru.

⁴⁵Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan...*, hlm. 107.

3) Kondisi Fisiologis, meliputi: kesehatan jasmani, gizi cukup tinggi. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas, pengajaran klasikal perlu memperhatikan: postur tubuh anak, dan jenis kelamin anak (untuk menghindari letupan-letupan emosional yang cenderung tak terkendali).

4) Kondisi Psikologis

Belajar hakikatnya adalah proses psikologis, oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik antara lain: minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.⁴⁶

4. Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah

a. Pengertian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Menurut bahasa, kata aqidah berasal dari bahasa Arab yaitu **عَقَدَ - يَعْقِدُ** **عَقْدًا** artinya adalah mengikat atau mengadakan perjanjian. Sedangkan Aqidah menurut istilah adalah urusan-urusan yang harus dibenarkan oleh hati dan diterima dengan rasa puas serta terhujam kuat dalam lubuk jiwa yang tidak dapat digoncangkan oleh badai subhat (keragu-raguan).⁴⁷

Dalam definisi yang lain disebutkan bahwa aqidah adalah sesuatu yang mengharapkan hati membenarkannya, yang membuat jiwa tenang tentram kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dari

⁴⁶Nur Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Sukses Offset, 2012), hlm. 196.

⁴⁷Ahmad Adib Al Arif, *Aqidah Akhlak* (Semarang: Aneka Ilmu, 2009), hlm. 5.

kebimbangan dan keraguan.⁴⁸

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat dirumuskan bahwa aqidah adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam yang wajib dipegangi oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat.

Kata akhlak berasal dari bahasa Arab yang merupakan kata jamak dari bentuk tunggal *khuluk*, yang pengertian umumnya adalah perilaku, baik itu perilaku terpuji maupun tercela. Kata akhlak jika diuraikan secara bahasa berasal dari rangkaian huruf-huruf *kha-la-qa*, jika digabungkan (*khalaqa*) berarti menciptakan. Ini mengingatkan kita pada kata Al-Khalik yaitu Allah Swt dan kata makhluk, yaitu seluruh alam yang Allah ciptakan. Hal ini berarti akhlak merupakan sebuah perilaku yang muatannya menghubungkan antara hamba dengan Allah Swt.⁴⁹

Pembelajaran Aqidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan.

b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Mengenai fungsi pembelajaran Aqidah Akhlak, di dalam Standar Kompetensi Madrasah Tsanawiyah Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

⁴⁸Asmaran, *Pengantar Studi Akhlak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 8.

⁴⁹Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern* (Solo: Era Intermedia, 2004), hlm. 13.

Kurikulum 2013, telah dijelaskan:

- 1) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 2) Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- 3) Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Aqidah Akhlak.
- 4) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari.
- 6) Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem dan fungsionalnya.
- 7) Penyaluran peserta didik untuk mendalami Aqidah Akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁵⁰

Tujuan pendidikan akhlak yang dirumuskan Ibn Maskawaih adalah terwujudnya sikap batin yang mampu mendorong secara spontan untuk melahirkan perbuatan bernilai baik sehingga tercapai kesempurnaan dan memperoleh kebahagiaan yang sempurna.⁵¹

Pembelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan

⁵⁰Asmaran, *Pengantar Studi Akhlak...*, hlm. 43.

⁵¹M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm. 32.

pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Ibn Maskawaih menyebut ada tiga hal pokok yang dapat dipahami sebagai materi sebagai materi pendidikan akhlak, yaitu:⁵²

- 1) Hal-hal yang wajib bagi kebutuhan tubuh.
- 2) Hal-hal yang wajib bagi jiwa.
- 3) Hal-hal yang wajib sebagai hubungannya dengan sesama manusia.

Sedangkan ruang lingkup Kurikulum Pendidikan Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut:⁵³

- 1) Aspek aqidah terdiri atas keimanan kepada sifat wajib, mustahil dan jaiz Allah, keimanan kepada kitab Allah, Rasul Allah, sifat-sifat dan mukjizatnya dan hari akhir.
- 2) Aspek Akhlak terpuji yang terdiri dari atas khauf, taubat, tawadlu', ikhlas, bertauhid, inovatif, kreatif, percaya diri, tekad yang kuat, ta'aruf, ta'awun, tafahum, tasamuh, jujur, adil, amanah, menepati janji dan bermusyawaharah.
- 3) Aspek akhlak tercela meliputi kufur, syirik, munafik, namimah dan ghibah.

⁵²Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hlm. 39.

⁵³Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.

d. Materi Pelajaran Aqidah Akhlak

1) Materi Keimanan

a) Iman kepada Allah Swt.

Rukun Iman yang pertama ialah iman kepada Allah Swt iman kepada Allah Swt adalah yang paling pokok dan mendasari seluruh ajaran islam, dan ia harus diyakinkan dengan ilmu yang pasti seperti ilmu yang terdapat dalam kalimat syahadat *laaa ilaaha ilallaah* ialah yang menjadi awal, inti dan akhir dari seluruh seruan Islam sebagaimana wasiat Rasulullah Saw.⁵⁴

b) Iman kepada Malaikat

Iman kepada Malaikat adalah masalah akidah yang kedua sesudah iaman kepada Allah Swt Pengetahuan kita tentang Malaikat hanya semata-mata berdasarkan Alquran dan keterangan-keterangan Nabi. Kita wajib beriman kepada para Malaikat oleh karena Alquran dan Nabi memerintahkannya, sebagaimana wajibnya beriman kepada Allah dan para Nabinya.⁵⁵

c) Iman kepada Para Rasul.

Iman kepada Rasul berarti mempercayai bahwa Allah telah memilih diantara manusia sebagaimana hamba-hamba Allah dengan wahyu yang diterimanya dari Allah Swt untuk memimpin

⁵⁴Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam...*, hlm. 27.

⁵⁵A. Wahid Sy, *Akidah Akhlak II* (Bandung : ARMICO, 2009), hlm. 34.

manusia kejalan yang lurus dan untuk keselamatan dunia dan akhirat.⁵⁶

d) Iman kepada Kitab-kitab

Iman kepada Kitab-kitab menyatakan bahwa kitab yang telah diturunkan kepada rasul yang wajib disebarakan untuk ajaran para manusia sebagai pedoman hidup. Maka itulah kita wajib beriman kepada kitab-kitab.⁵⁷

e) Iman Kepada Hari Akhirat

Iman kepada hari akhirat adalah masalah yang paling berat segala macam akidah dan kepercayaan manusia. Sebab iman kepada akhirat akan membawa manusia kepada keyakinan adanya suatu hidup lagi di alam lain sesudah duniawi, adanya hidup kembali manusia sesudah matinya.⁵⁸

f) Iman Kepada Qadha dan Qadar.

Iman kepada Qadha adalah peraturan yang telah diterapkan oleh Allah Swt tetapi masih bias kita rubah. Sedangkan Iman kepada Qadar adalah peraturan yang telah diterapkan oleh Allah Swt tetapi tidak bias kita rubah.⁵⁹

⁵⁶A. Wahid Sy, *Akidah Akhlak II...*, hlm. 34.

⁵⁷A. Wahid Sy, *Akidah Akhlak II...*, hlm. 36.

⁵⁸A. Wahid Sy, *Akidah Akhlak II...*, hlm. 36.

⁵⁹A. Wahid Sy, *Akidah Akhlak II...*, hlm. 38.

2) Materi Akhlak

a) Akhlak Mahmudah

Akhlak mahmudah adalah “akhlak terpuji atau akhlak yang mulia di sisi Allah dan di sisi manusia.”⁶⁰ Di antara akhlak mahmudah adalah mahabbah yaitu kecintaan kepada Allah dengan sepenuh hati dan diwujudkan dalam ketaatan yang tulus terhadap agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw. Kecintaan kepada Allah adalah dasar dalam segala amal ibadah dan peri kehidupan setiap muslim. Mahabbah adalah buah daripada iman kepada Allah SWT dan mahabbah haruslah di pupuk dengan menjalankan ibadah yang ikhlas khusus dan tadharu kepada Allah SWT.

Roja adalah Rasa dan sikap yang penuh keyakinan bahwa Allah adalah tempat segala harap. Sikap Roja (hidup yang optimis dan penuh harap) sangat penting bagi manusia sebab kehidupan di dunia ini penuh cobaan dan sikap roja harus dimanifestasikan dalam kehidupan yang penuh optimis dan sikap roja harus diwujudkan dalam ikhtiar dan doa karena segala amal manusia tidak akan sia-sia di hadapan Allah.⁶¹

Syukur adalah menyatakan terima kasih atas segala nikmat Allah yang diterimanya dalam bentuk ucapan dan tindakan. Dengan berjalan bersyukur kita akan terhindar dari kufur yang akan membawa malapetaka dalam kehidupan ini.

⁶⁰Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern...*, hlm. 20.

⁶¹Ghalib, *Sungguh Merugi Siapa yang Mendapati Orang Tuanya Masih Hidup Tapi Tidak Meraih Surga* (Jakarta: Pustaka Darul Haq, 2003), hlm. 22-23.

Tawakal adalah mempercayakan diri kepada Allah dalam melaksanakan suatu rencana, bersandar kepada kekuatannya dalam melaksanakan pekerjaannya. Ridho ialah menerima dengan rasa senang apa yang diberikan Allah baik berupa aturan hukum maupun qodho dan ketentuan nasib.⁶²

b) Akhlak Madzmumah

Akhlak madzmumah dapat didefinisikan dengan segala sesuatu yang tidak baik, yang tidak seperti yang seharusnya, tidak sempurna dalam kualitas, dibawah standar, kurang dalam nilai, tidak mencukupi, keji, jahat, tidak bermoral, tidak menyenangkan, tidak dapat disetujui, tidak dapat diterima, sesuatu yang tercela, lawan dari baik, dan perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma masyarakat yang berlaku.⁶³

Dengan demikian yang dikatakan buruk itu adalah sesuatu yang dinilai sebaliknya dari yang baik, dan tidak disukai kehadirannya oleh manusia. Dan daripadanya akan memberikan dampak negatif terhadap dirinya sendiri maupun orang lain yang berada disekitarnya.

Pendapat lain juga menyebutkan bahwasanya yang disebut dengan akhlak madzmumah ialah “semua sifat, perkataan ataupun

⁶²Sayyid Muhammad Nuh, *Mengobati Tujuh Penyakit Hati* (Bandung: Mizan Pustaka, 2004), hlm. 93.

⁶³Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak: Panduan Perilaku Muslim Modern* (Solo: Era Intermedia, 2004), hlm. 26.

perbuatan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dianggap buruk atau tercela dan bernilai negatif.”⁶⁴

Meskipun demikian menurut AL-Ghazali asal mula yang menjadi biang dari adanya akhlak madzmumah tersebut yakni kelobaan, ekses nafsu seksual, nafsu untuk berkata berlebihan, amarah hebat, rasa iri, rasa dendam, cinta dunia, cinta harta, kebakhilan, kemegahan, kesombongan, kecongkakan, dan penipuan terhadap diri sendiri, dan untuk membuang biang-biang dari sifat tersebut dapat dilakukan dengan jalan *riyadhah* dan membiasakan menahan diri atau *mujahadah*.⁶⁵

B. Kajian Terdahulu yang Relevan

1. Wenti Antarika, Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Peserta didik Kelas XI, tesis pada Universitas Lampung, 2016.

Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Tempat penelitian adalah di SMA Negeri 1 Way Tuba Way Kanan kelas XI IPS 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan bermain drama dengan menggunakan model *role playing* telah mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, dan terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran. Penilaian keterampilan dan sikap dalam

⁶⁴Asmaran, *Pengantar Studi Akhlak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hlm 26.

⁶⁵Muhammad Abul Quasem, *Etika Al-Ghazali* (Bandung : PUSTAKA, 1988), hlm. 113.

pembelajaran telah disesuaikan untuk mengetahui keterampilan bermain drama peserta didik. Peningkatan keterampilan bermain drama melalui pengembangan model *role playing* yaitu prasiklus 47,25%, siklus I 61,86% dilanjutkan dengan siklus II 81,87%.⁶⁶

2. Tatci Andrivani, Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS, tesis pada Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *nontest* dalam bentuk observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif data statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan N-Gain motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 0,46 dengan kategori sedang sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,79 dengan kategori tinggi (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan N-Gain keterampilan sosial peserta didik pada kelas

⁶⁶Wenti Antarika, "Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Peserta didik Kelas XI", *Tesis* (Universitas Lampung, 2016).

kontrol sebesar 0,58 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh 0,75 dengan kategori tinggi.⁶⁷

3. Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk., Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, Jurnal Pena Ilmiah Vol. 1, No. 1, 2016 Universitas Pendidikan Indonesia

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sindang II, ditemukannya permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diterapkanlah metode *role playing* pada pembelajaran IPA dalam materi hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode *role playing* mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%.

⁶⁷Tatci Andrivani, "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS", *Tesis* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

Maka, penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Tabel 1
Penelitian terdahulu yang relevan

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Wenti Antarika, Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Peserta didik Kelas XI, tesis pada Universitas Lampung, 2016.	1. Metode penelitian PTK 2. Teori metode <i>role playing</i>	1. Latar dan Subyek Penelitian 2. Penerapan metode <i>role playing</i> meningkatkan keterampilan bermain
2	Tatci Andrivani, Pengaruh Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS, tesis pada Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.	1. Teori metode <i>Role Playing</i>	1. Penerapan <i>role playing</i> untuk meningkatkan motivasi belajar 2. Metode penelitian kualitatif
3	Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk., Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, Jurnal Pena Ilmiah Vol. 1, No. 1, 2016 Universitas Pendidikan Indonesia	1. Metode Penelitian PTK 2. Teori Metode Pembelajaran <i>role playing</i> 3. Penerapan <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa	1. Latar dan Subyek Penelitian 2. Siklus Penelitian dilakukan sebanyak III

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu di atas, dapat dijelaskan bahwa penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yang pertama pada metode penelitian dan teori tentang metode pembelajaran *role playing*, sedangkan perbedaannya terdapat pada latar belakang dan subyek penelitian.

Persamaan pada penelitian terdahulu yang kedua pada teori metode *role playing* dan perbedaannya pada metode penelitian kualitatif dan penerapan *role playing* pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pada penelitian terdahulu yang ketiga, persamaannya pada metode penelitian yang digunakan yaitu PTK, teori penerapan metode *role playing*, dan *role playing* diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada latar dan subjek penelitian dan siklus yang diterapkan sebanyak III siklus.

Melihat persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan, maka dapat dijelaskan posisi penelitian ini adalah:

1. Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua
2. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *role playing* agar dapat meningkatkan aktivitas belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *role playing* agar dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

C. Kerangka Berpikir

Aqidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang mampu meningkatkan keimanan terhadap rukun Iman yang meliputi iman kepada Allah, kitab suci, Malaikat, Rasul-rasul, takdir dan hari akhirat serta pembelajaran yang mengajarkan akan akhlak yang baik. Oleh karena itu sangat penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki minat dan hasil belajar yang baik agar tujuannya tercapai.

Kenyataan, pada peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Negeri Padangsidempuan Batunadua terlihat rendahnya minat dan hasil belajarnya, hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas pendidik dalam mencari solusi yang akan ditempuh, salah satunya metode pembelajaran yang dipergunakan.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, caranya adalah dengan menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak pada kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Negeri Padangsidempuan Batunadua. Hasilnya, diharapkan aktivitas dan basil belajar Aqidah Akhlak siswa pada kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Negeri Padangsidempuan Batunadua dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesa penulis dalam penelitian yang berjudul “Penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Akidah-Akhlak peserta didik Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan”, adalah:

1. Dengan menerapkan metode *role playing* akan meningkatkan aktivitas belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.
2. Dengan menerapkan metode *role playing* akan meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berada di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua. Sedangkan pelaksanaan penelitian sejak observasi awal dilapangan hingga sidang munaqasyah dilaksanakan semenjak bulan April 2018 sampai Oktober 2018.

B. Jenis dan Model Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu penelitian yang proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis pada apa yang ingin diketahui.¹ Penelitian ini adalah merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.² Sedangkan model penelitian adalah dengan model Kurt

¹Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2007), hlm. 192.

²Basrowi, Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia, 2008), hlm. 28.

Lewin yaitu penelitian pada suatu siklus meliputi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua dengan jumlah peserta didik 28 orang yang terdiri atas 10 laki-laki dan 18 perempuan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari lapangan peneliti menggunakan metode berikut:

1. Observasi

Instrumen observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.³ Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.⁴

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik dalam

³Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif...*, hlm. 203.

⁴S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 158.

proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak. Adapun instrumen observasi terhadap aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Indikator Instrumen Observasi

No	Aktivitas Belajar	Indikator	Jlh.	100%
1	Mengamati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat guru saat menjelaskan pelajaran 2. Siswa membaca buku pelajaran 3. Siswa mendengar guru menjelaskan 		
2	Bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran 2. Siswa mengajukan pertanyaan yang sudah dibuat kepada guru, teman dalam kelompok atau sumber belajar lainnya 3. Siswa melakukan tanya jawab 4. Siswa melakukan diskusi tentang informasi yang relevan dengan topik pembelajaran yang belum diketahui 5. Siswa menanyakan informasi tambahan yang ingin diketahui 6. Siswa menanyakan informasi yang sudah diketahui sebagai klarifikasi. 		
3	Mengeksplorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan eksperimen 2. Siswa mengamati objek/kejadian/ aktivitas 3. Siswa mewawancarai nara sumber 4. Siswa mencoba 5. Siswa berdiskusi 6. Siswa menirukan gerak 7. Siswa meniru bentuk 8. Siswa mengumpulkan data melalui angket/questioner 		
4	Mengasosiasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan 2. Siswa menganalisis data dalam bentuk membuat kategori 3. Siswa menghubungkan fenomena/informasi yang terkait 		

		dalam rangka menemukan 4. Siswa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi		
5	Komunikasi	1. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk bagan 2. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk diagram; 3. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk grafik; 4. Siswa menyusun laporan tertulis; dan 5. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan 6. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara grafis 7. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan pada media elektronik 8. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara multi media		
Total				

2. Instrumen Tes

Metode tes adalah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁵ Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Adapun jenis tes yang dilakukan adalah *multiple choise* yaitu suatu

⁵S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 170.

tes yang menyediakan 3 sampai 5 jawaban atau pilihan, tetapi hanya satu yang paling benar dari pilihan yang lain.⁶ Dalam penelitian ini, jumlah tes sebanyak 10 soal, dan pilihan jawaban sebanyak 4 setiap soalnya.

Adapun kisi-kisi soal yang diajukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Siklus I

No	Materi	Kisi-kisi	Soal No
1	Akibat berlaku tidak santun kepada orang yang lebih tua	1. Pahala bisa berkurang 2. Teman berkurang 3. Dijauhi oleh teman	1
2	Perumpamaan teman yang baik	1. Penjual minyak wangi 2. Madu yang memberikan manfaat	2
3	Perumpamaan teman yang jahat	1. Tukang/pandai besi 2. Buah yang pahit rasa	3
4	Dampak teman yang baik	1. Mendapatkan kebaikan di dunia 2. Mendapatkan kebaikan di akhirat	4
5	Menyikapi teman yang berkelahi	1. Mendamaikan 2. Menenangkan	5
6	Kesempurnaan iman	1. Berbagi dengan orang miskin 2. Berbuat baik kepada teman 3. Memuliakan tamu	6
7	Adab terhadap lingkungan	1. Menanam pohon 2. Tidak buang sampah sembarangan 3. Menjaga kebersihan ari/sungai	7
8	Adab menyembelih	1. Alat penyembelih harus tajam 2. Memberi makan dan minum hewan tersebut sebelum di sembelih 3. Menghadap kiblat 4. Memutuskan urat makanan dan nafas	8
9	Sebab Pertolongan Allah	1. Menjalankan perintah 2. Meninggalkan larangannya 3. Ketika menolong orang lain	9
10	Intisari surah an-Nisa; 29	1. Bergaul dengan baik 2. Tidak memakan harta orang lain 3. Larangan merusak organ tubuh	10

⁶Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hlm. 81.

Tabel 4
Kisi-kisi Soal Instrumen Tes Siklus II

No	Materi	Kisi-kisi	Soal No
1	Abu Bakar As-Shiddiq	<ol style="list-style-type: none"> 1. Khalifah Islam Pertama 2. Sahabat Rasulullah Saw 3. Mertua Rasulullah Saw 4. Pribadi yang Zuhud 5. Orang Paling mencintai Rasulullah Saw 6. Sangat Dermawan 7. Pembebas Budak 8. Pedagang Sukses 9. Yang dijamin masuk Surga 	1-7
2	Ali bin Abi Thalib	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menantu Rasulullah 2. Keponakan (Anak Paman) Rasulullah 3. Yang dijamin masuk surga 4. Sahabat yang Bijak 5. Khulafaurrasyidin Terakhir 6. Orang pertama masuk Islam dari Anak-anak 	7-10

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar majalah, prasasti, notulen rapat, *legger*, agenda dan sebagainya.⁷ Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai seluk beluk proses pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak.

E. Langkah-langkah/Prosedur Penelitian

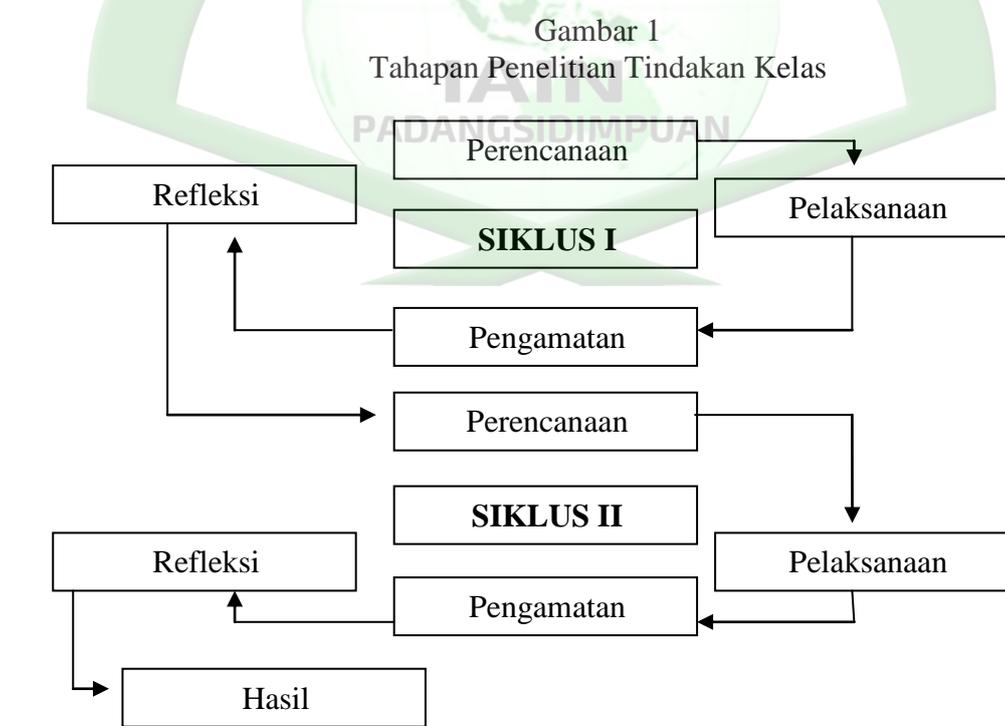
Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model

⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 231.

penelitian tindakan yang lain, khususnya Penelitian Tindakan Kelas. Dikatakan demikian, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan.

Model Kurt Lewin menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Observasi (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*).⁸ Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Secara keseluruhan, empat tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas tersebut membentuk suatu siklus Penelitian Tindakan Kelas yang digambarkan dalam bentuk spiral. Seperti pada gambar di bawah ini:⁹



⁸Zainab Aqib, et.al., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK* (Bandung: Yrama Widya, 2009), hlm. 21.

⁹Ridha Kurnianto et,al *Penelitian Tindakan Kelas* (Surabaya :Lapis PGMI,2009), hlm. 13.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 tahap. Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini sebagai berikut:

1. Tahap Pertama: Pra Siklus

Tahapan ini disebut dengan pra siklus, karena dalam tahapan ini, peneliti belum menerapkan metode *role playing* sebagai metode yang ingin diteliti. Hal ini guna mengetahui hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik di Kelas VIII-1 MTs Negeri Padangsidimpuan Batunadua. Pembelajaran Akidah-Akhlak pada tahapan ini sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Perencanaan (*planning*), sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
- 2) Melaksanakan tindakan (*acting*), pada tahap ini observer melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual.
- 3) Melaksanakan pengamatan (*observing*). Pada tahap ini, yang harus dilakukan observer adalah; mengamati perilaku siswa dalam mengikuti KBM, memantau kegiatan diskusi antar siswa dalam kelompok, mengikuti paham tiap siswa terhadap penguasaan materi pembelajaran yang telah dirancang.
- 4) Melakukan refleksi (*reflecting*). Pada tahap ini observer harus; mencatat hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat

isi hasil pembelajaran, mencatat kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya.

2. Tahapan kedua: Siklus I

a Perencanaan

- 1) Peneliti melakukan perencanaan dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.
- 2) Peneliti melakukan pengembangan skenario model pembelajaran dengan membuat RPP.
- 3) Peneliti melakukan penyusunan LOS (Lembar Observasi Peserta didik)
- 4) Peneliti menyusun kuis (tes) sebagai alat ukur keberhasilan siswa

b Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan tahap ini yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang aggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan

- 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk menyimpulkan materi
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru menyimpulkan secara umum hasil pelaksanaan tindakan
- 10) Guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa melalui instrumen tes yang telah disiapkan sebelumnya.
- 11) Penutup.

c Observasi

Pendamping mengamati keaktifan peserta didik pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

d Refleksi

- 1) Meneliti hasil kerja peserta didik terhadap evaluasi yang diberikan.
- 2) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I.
- 3) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.

3. Tahapan ketiga: Siklus II

Setelah melakukan evaluasi tindakan I, maka dilakukan tindakan II.

Langkah-langkah siklus II adalah sebagai berikut:

a Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi masalah-masalah khusus yang dialami pada siklus sebelumnya.
- 2) Membuat RPP.
- 3) Menyusun LOS (Lembar Observasi Peserta didik)
- 4) Menyusun kuis (tes)

b Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan tahap ini yaitu Pengembangan rencana tindakan II dengan melaksanakan tindakan upaya lebih meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam proses pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

c Observasi

Pendamping mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran, mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksesuaian antara skenario dengan respon dari peserta didik yang mungkin tidak diharapkan.

d Refleksi

- 1) Meneliti hasil kerja peserta didik terhadap kuis yang diberikan.
- 2) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus II.
- 3) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.

F. Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.¹⁰

Untuk menganalisa data dalam penelitian ini digunakan teknik analisa data kualitatif dan data analisa kuantitatif, sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Kualitatif

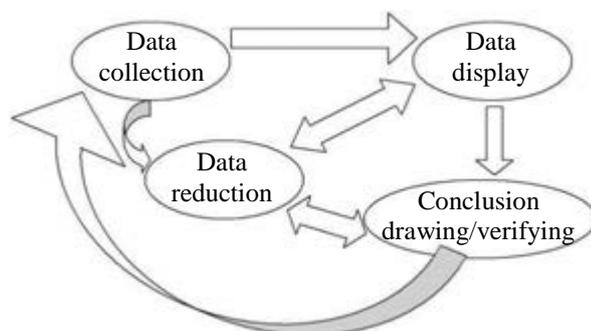
Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis data kualitatif ini dilakukan secara deskriptif sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan selesai di lapangan. Namun, analisis ini lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

Aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data redukcion*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.¹¹ Model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut:

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Tindakan Konprehensif* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 335.

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Tindakan Konprehensif...*, hlm. 75.

Gambar 2
Analisis data Kualitatif¹²



a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.¹³

b. *Data display* (penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam PTK ini penyajian data dilakukan dengan uraian singkat yang bersifat naratif. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Tindakan Konprehensif...*, hlm. 346.

¹³Ridha Kurnianto et,al *Penelitian Tindakan Kelas...*, hlm. 63.

c. *Conclusion drawing/verification.*

Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti kembali ke lapangan.

2. Teknik Analisa Kuantitatif

Data kuantitatif (hasil belajar siswa) akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan cara membandingkan skor individu dengan skor kelompok, yang diperoleh sebelum dan setelah mengikuti pelajaran. Analisis data hasil belajar diperoleh melalui hasil tes. Pada setiap siklus dilakukan 1 kali tes evaluasi. Skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan skor rata-rata tes siswa dapat dihitung dengan rumus:¹⁴

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

X = nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor keseluruhan
 N = jumlah siswa

Nilai yang diperoleh melalui perhitungan tersebut akan digunakan untuk menetapkan kualitas hasil belajar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk memudahkan menginterpretasikan hasil belajar siswa maka akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Selanjutnya

¹⁴Ridha Kurnianto et,al *Penelitian Tindakan Kelas...*, hlm. 26.

baru menetapkan kualitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Kategori Kelulusan Minimal (KKM) adalah, apabila peserta didik mendapatkan nilai minimal 80 (10 soal), sedangkan kategori Tuntas Belajar Klasikal (TBK) adalah apabila seluruh peserta didik lulus sebanyak 70%. Maka standar ketuntasan individu dan standar ketuntasan klasikal akan diinterpretasikan sebagai berikut:

a. Standar Ketuntasan Individu

Secara perorangan (individual), dianggap telah “tuntas belajar” apabila daya serap siswa mencapai 80.

b. Standar Ketuntasan Klasikal

Secara klasikal, dianggap telah “tuntas belajar” apabila mencapai 70% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 80. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan belajar (KB) secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁵

$$KB = \frac{N}{n} \times 100\%$$

KB = Ketuntasan Belajar
 N = banyak siswa diatas 70
 n = banyak siswa yang mengikuti tes

Sedangkan evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran Aqidah Akhlak.

¹⁵Ridha Kurnianto et,al *Penelitian Tindakan Kelas...*, hlm. 30.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Profil Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan

Adapun profil Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua adalah sebagai berikut:¹

a. Data Umum

- 1) NSM : 121212770013 (12 digit)
- 2) NPSN : 69728075 (8 digit)
- 3) Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua
- 4) Alamat : Jl. Jendral Besar Abdul Haris Nst
- 5) Desa : Ujung Gurap
- 6) Kecamatan : Padangsidimpuan Batunadua
- 7) Status Madrasah : Swasta
- 8) Penyelenggara Madrasah : Yayasan Al-Maarif Padangsidimpuan
- 9) Tanggal Berdiri : 2007/2008
- 10) Kode Satker Anggaran : 309154 (6 digit)
- 11) Akta Notaris : Nomor: AHU-0012016.AH.01.04.2017

¹Disarikan dari Form Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

2. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan

Sebagai lembaga pendidikan Islam model di wilayah Kota Padangsidipuan Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua memiliki visi Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dalam prestasi teladan dalam iman dan taqwa (imtaq), berbudi luhur, berbudaya, madani dan islami. Untuk mewujudkan itu, dilakukan misi-misi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan dan mewujudkan lulusan yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.
- b. Menumbuhkan semangat keunggulan secara optimal dan berkesinambungan.
- c. Meningkatkan mutu pelayanan pendidikan secara sistematis, terarah dan berbasis kurikulum.
- d. Meningkatkan dan mewujudkan suasana kehidupan yang islami.

3. Kondisi Guru dan Pegawai di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan

Guru dan pegawai di lingkungan Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua saat ini berjumlah 19 orang. Berdasarkan jenjang pendidikan guru dan pegawai Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua adalah 1 orang setingkat Sekolah Lanjutan

Tingkat Atas (SLTA) sederajat, 14 orang Sarjana (S1), dengan berbagai jurusan, dan 4 orang Magister (S2) dengan jurusan yang berbeda-beda.²

Guru dan pegawai di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua berdasarkan jenis kelamin adalah 10 orang laki-laki dan 9 orang perempuan, artinya laki-laki mendominasi jumlah Guru dan pegawai di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua.³

Sedangkan almamater Guru dan pegawai di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua sangat pariatif, ada yang dari dalam daerah seperti Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Padangsidimpuan, Universitas Graha Nusantara (UGN) Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan (UMTS) dan lain-lain, adapun luar daerah seperti Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Medan dan Padang, Universitas Sumatera Utara (USU) dan sebagainya. Ringkasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5
Data Guru Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua
T.A. 2017-2018.⁴

No	Nama Lengkap Personal	NIK/No. KTP	Jenis Kelamin	Status Kepegawaian
1	Ahmad Rifai Hasibuan,S.PdI,M.Hum	1277062804810002	L	PNS
2	Fatimah,S.Pd	1277015310690002	P	PNS
3	Eli Julianti Harahap,S.Pd	1277025711710002	P	PNS
4	Hasairin Rambe,S.Pd	1277010808670003	L	PNS

²Observasi Kantor Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua, 14 Mei 2018.

³Observasi Kantor Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua, 14 Mei 2018.

⁴Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

5	Drs.Arsyad	1277010503680003	L	PNS
6	Anita Warni Sihombing, S.Pd	1277015007750005	P	PNS
7	Hasian Harahap, S.HI	1472010204790021	L	PNS
8	Hasan Basri, S.Pd.I	1277012706800002	L	PNS
9	Martua Roni Rakhmat S.Pd	1277010712790002	L	PNS
10	Mulia Nasution, S.PdI, M.Pd.I.	1277051704810005	L	PNS
11	Idawarni Nasution, S.Pd	1277016310830002	P	HONORER
12	Masjulianti Harahap, S.Pd	1277016107870001	P	HONORER
13	Nasrun Harahap	1277031007790004	L	HONORER
14	Romando Yusrat, S.Pd	1277021106840002	L	HONORER
15	Masdalia Siregar, S.Pd	1277026211770006	P	PNS
16	Rahma Sa'adah Siregar, S.Pd	1277015501930004	P	HONORER
17	Nurisma Simbolon, S.Pd	1277014507720002	P	PNS
18	Nita Herawati Siregar, S.Pd	1277066910910002	P	HONORER
19	Sarliyanto, S.Pd	1277010509800003	L	PNS

Tabel 6
Status Kepegawaian Guru
Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.⁵

No.	Uraian	PNS		Non-PNS	
		Lk.	Pr.	Lk.	Pr.
1.	Jumlah Kepala Madrasah	1	0	0	0
2.	Jumlah Wakil Kepala Madrasah	2	1	0	0
3.	Jumlah Pendidik ¹⁾	8	5	2	4
4.	Jumlah Pendidik Sudah Sertifikasi ²⁾	6	4	0	0
5.	Jumlah Pendidik Berprestasi Tk. Nasional ²⁾	0	0	0	0
6.	Jumlah Pendidik Sudah Ikut Bimtek K-13 ²⁾	3	2	0	0
7.	Jumlah Tenaga Kependidikan	5	5	1	1

¹⁾ Di luar Kepala dan Wakil Kepala ²⁾ Termasuk Kepala dan Wakil Kepala Madrasah

⁵Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

4. Kondisi Siswa di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan

Saat ini siswa yang menuntut ilmu di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua sebanyak 247 siswa dibagi dalam 8 rombongan belajar (rombel). Kelas 7 sebanyak 90 siswa yang tergabung dalam 2 rombongan belajar (rombel), kelas 8 sebanyak 81 siswa yang tergabung dalam 3 rombongan belajar (rombel), dan kelas 9 sebanyak 76 siswa yang tergabung dalam 3 rombongan belajar (rombel).⁶

Mayoritas siswa yang belajar di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua berasal dari daerah Kota Padangsidempuan. Mereka yang dari luar daerah biasanya tinggal di kos atau bersama familinya di Padangsidempuan.⁷

Tabel 7
Data siswa Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.⁸

No	Kelas	Rombel	Siswa
1	VII (tujuh)	1	46
2	VII (tujuh)	2	46
3	VIII (delapan)	1	28
4	VIII (delapan)	2	26
5	VIII (delapan)	3	27
6	IX (sembilan)	1	28
7	IX (sembilan)	2	26
8	IX (sembilan)	3	22
Jumlah		8	247

⁶Data Emis Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua T.A. 2017-2018.

⁷ Mulia Nasution, Wakil Kepala Bidang Kesiswaan Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua, *Wawancara*, Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua, 14 Mei 2018

⁸Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

5. Sarana dan Prasarana Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua
Kota Padangsidimpun

Dalam pelaksanaan pembelajaran, Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua memiliki sarana dan prasarana yang digunakan. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel-tabel berikut:

Tabel 8
Data Sarana Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua T.A.
2017-2018.⁹

No.	Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan Menurut Kondisi			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1.	Ruang Kelas	8			
2.	Ruang Kepala Madrasah	1			
3.	Ruang Guru	1			
4.	Ruang Tata Usaha	1			
5.	Laboratorium IPA (Sains)	1			
6.	Laboratorium Komputer	1			
7.	Laboratorium Bahasa	1			
8.	Laboratorium PAI	1			
9.	Ruang Perpustakaan	1			
10.	Ruang UKS	1			
11.	Ruang Keterampilan	1			
12.	Ruang Kesenian				
13.	Toilet Guru	1			
14.	Toilet Siswa	4			
15.	Ruang Bimbingan Konseling (BK)	1			
16.	Gedung Serba Guna (Aula)	1			
17.	Ruang OSIS				
18.	Ruang Pramuka				
19.	Masjid/Mushola	1			
20.	Gedung/Ruang Olahraga				

⁹Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

21.	Rumah Dinas Guru				
22.	Kamar Asrama Siswa (Putra)				
23.	Kamar Asrama Siswi (Putri)				
24.	Pos Satpam	1			
25.	Kantin	1			

Tabel 9
Data Prasarana Primer Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua
T.A. 2017-2018.¹⁰

No.	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras Menurut Kondisi		Jumlah Ideal Sarpras
		Baik	Rusak	
1.	Kursi Siswa	250		250
2.	Meja Siswa	125		125
3.	Loker Siswa		2	17
4.	Kursi Guru di Ruang Kelas	1		1
5.	Meja Guru di Ruang Kelas	1		1
6.	Papan Tulis	1		1
7.	Lemari di Ruang Kelas	1		1
8.	Komputer/Laptop di Lab. Komputer	1		1
9.	Alat Peraga PAI	8		14
10.	Alat Peraga IPA (Sains)	7		15
11.	Bola Sepak	2	1	2
12.	Bola Voli	1	2	5
13.	Bola Basket	3	6	3
14.	Meja Pingpong (Tenis Meja)	1		1
15.	Lapangan Sepakbola/Futsal	1		1
16.	Lapangan Bulutangkis			2
17.	Lapangan Basket		1	1
18.	Lapangan Bola Voli	1		1

¹⁰Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

Tabel 10
Data Prasarana Pendukung Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan
Batunadua T.A. 2017-2018.¹¹

No.	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras Menurut Kondisi	
		Baik	Rusak
1.	Laptop (di luar yang ada di Lab. Komputer)	2	
2.	Komputer (di luar yang ada di Lab. Komputer)	10	
3.	Printer	3	
4.	Televisi	1	
5.	Mesin Fotocopy	1	
6.	Mesin Fax		
7.	Mesin Scanner	1	
8.	LCD Proyektor	2	
9.	Layar (Screen)	1	
10.	Meja Guru & Pegawai	20	
11.	Kursi Guru & Pegawai	20	
12.	Lemari Arsip	3	4
13.	Kotak Obat (P3K)	2	
14.	Brankas	1	
15.	Pengeras Suara	5	
16.	Washtafel (Tempat Cuci Tangan)		1
17.	Kendaraan Operasional (Motor)		
18.	Kendaraan Operasional (Mobil)		
19.	Mobil Ambulance		
20.	AC (Pendingin Ruangan)	1	

¹¹Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

6. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun

Untuk kelancaran dan efisiensi kerja pada lingkungan Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua, maka dibutuhkan pos pelaksanaan tugas. Adapun pos-pos tersebut adalah sebagai berikut:¹²

a. Kepala Madrasah

Saat ini, kepala Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua adalah Ahmad Rifai Hasibuan, S.Pd.I, M.Pd. adapun tugasnya adalah sebagai berikut:

- 1) Kepala Madrasah sebagai Pendidik (*Educator*)
- 2) Kepala Madrasah sebagai Manajer (*Manager*)
- 3) Kepala Madrasah sebagai Pengelola Administrasi (*Administrator*)
- 4) Kepala Madrasah sebagai Penyelia (*Supervisor*)
- 5) Kepala Madrasah sebagai Pemimpin (*Leader*)
- 6) Kepala Madrasah sebagai Pembaharu (*Inovator*)
- 7) Kepala Madrasah sebagai Pendorong (*Motivator*)

b. Komite Madrasah

Komite Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua saat ini adalah Rahmad Auliya, S.Ag, adapun tugasnya sebagai komite madrasah adalah:¹³

- 1) Mendorong perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.

¹²Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

¹³Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

- 2) Melakukan kerja sama dengan masyarakat (perorangan/organisasi/dunia usaha) dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
- 3) Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan oleh masyarakat.
- 4) Memberikan masukan, pertimbangan dan rekomendasi kepada satuan pendidikan mengenai: a). kebijakan dan program pendidikan; b). rencana anggaran pendidikan dan belanja madrasah (RAPBM); c). Kriteria kinerja satuan pendidikan; d). criteria tenaga kependidikan; e). hal-hal lain yang terkait dengan pendidikan.
- 5) Mendorong orang tua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.
- 6) Menggalang dana masyarakat dalam rangka pembiayaan penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan.
- 7) Melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap kebijakan, program, penyelenggaraan, dan keluaran pendidikan di satuan pendidikan.

c. Wakil Kepala Bidang Kurikulum

Wakil kepala bidang kurikulum di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua pada saat ini adalah Mulia Nasution, M.Pd., adapun tugasnya adalah sebagai berikut:¹⁴

- 1) Menyusun program pengajaran
- 2) Menyusun dan menjabarkan kalender pendidikan

¹⁴Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

- 3) Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran
- 4) Menyusun jadwal evaluasi belajar dan pelaksanaan ujian akhir
- 5) Menerapkan kriteria persyaratan kenaikan kelas dan ketamatan
- 6) Mengatur jadwal penerimaan rapor dan STTB
- 7) Mengkoordinasikan, menyusun dan mengarahkan penyusunan kelengkapan mengajar
- 8) Mengatur pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan
- 9) Mengatur pengembangan MGMP/MGBP dan koordinator mata pelajaran
- 10) Melakukan supervisi administrasi akademis
- 11) Melakukan pengarsipan program kurikulum
- 12) Penyusunan laporan secara berkala

d. Wakil Kepala Bidang Kesiswaan

Wakil kepala bidang kesiswaan di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua pada saat ini adalah Sarliyanto ,S.Pd. adapun tugasnya adalah:¹⁵

- 1) Menyusun program pembinaan kesiswaan (OSIS), meliputi: Kepramukaan, PMR, KIR, UKS, PKS, Paskibraka, pesantren kilat
- 2) Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan kesiswaan/OSIS dalam rangka
- 3) menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah serta pemilihan pengurus OSIS

¹⁵Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

- 4) Membina pengurus OSIS dalam berorganisasi
 - 5) Menyusun jadwal dan pembinaan serta secara berkala dan insidental
 - 6) Membina dan melaksanakan koordinasi 9 K
 - 7) Melaksanakan pemilihan calon siswa berprestasi dan penerima beasiswa
 - 8) Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan di luar sekolah
 - 9) Mengatur mutasi siswa
 - 10) Menyusun dan membuat kepanitiaan Penerimaan Siswa Baru dan pelaksanaan MOS
 - 11) Menyusun dan membuat jadwal kegiatan akhir tahun sekolah
 - 12) Menyelenggarakan cerdas cermat dan olah raga prestasi
 - 13) Membuat laporan kegiatan kesiswaan secara berkala
- e. Wakil Kepala Bidang Sarana dan Prasarana

Wakil kepala bidang sarana dan prasarana di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua pada saat ini adalah Elli Julianti, M.Pd. adapun tugasnya adalah sebagai berikut:¹⁶

- 1) Menyusun program pengadaan sarana dan prasarana
- 2) Mengkoordinasikan penggunaan sarana prasarana
- 3) Pengelolaan pembiayaan alat-alat pengajaran
- 4) Mengelola perawatan dan perbaikan sarana prasarana

¹⁶Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

- 5) Bertanggung jawab terhadap kelengkapan data sekolah secara keseluruhan
- 6) Melaksanakan pembukuan sarana dan prasarana secara rutin
- 7) Menyusun laporan secara berkala

f. Guru Badan Penyuluhan (BP)

Adapun guru BP pada saat ini adalah Rahma Sa'adah, S.Pd..
adapun tugasnya adalah:¹⁷

- 1) Penyusunan dan pelaksanaan program bimbingan dan konseling
- 2) Koordinasi dengan wali kelas dalam rangka mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak didik tentang kesulitan belajar
- 3) Memberikan layanan dan bimbingan kepada anak didik agar lebih berprestasi dalam kegiatan belajar
- 4) Memberikan saran dan pertimbangan kepada anak didik dalam memperoleh gambaran tentang lanjutan pendidikan dan lapangan pekerjaan yang sesuai
- 5) Mengadakan penilaian pelaksanaan bimbingan dan konseling
- 6) Menyusun statistic hasil penilaian bimbingan dan konseling
- 7) Melaksanakan kegiatan analisis hasil evaluasi belajar
- 8) Menyusun dan melaksanakan program tindak lanjut bimbingan dan konseling
- 9) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling

g. Wali Kelas

¹⁷Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

Adapun wali kelas, bertugas membantu dan bertanggung jawab kepada kepala madrasah dalam hal:¹⁸

- 1) Pengelolaan Kelas
- 2) Penyelenggaraan Administrasi Kela
- 3) Penyusunan dan pembuatan statistik bulanan anak didik
- 4) Pembuatan catatan khusus tentang anak didik
- 5) Pencatatan mutasi anak didik
- 6) Pengisian dan pembagian buku laporan penilaian hasil belajar

h. Kepala Tata Usaha

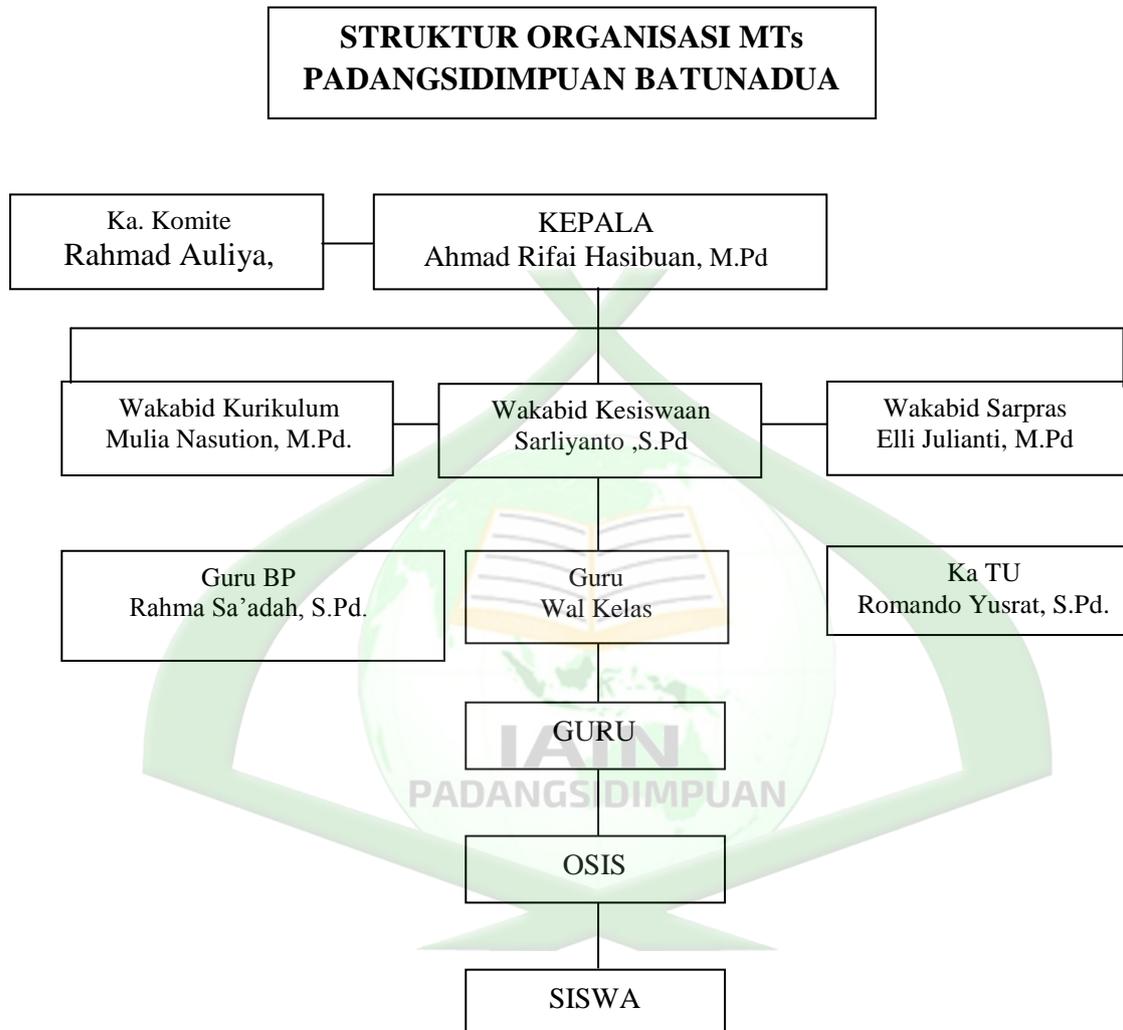
Adapun tata usaha saat ini adalah Romando Yusrat, S.Pd., bertanggung jawab kepada Kepala madrasah dalam kegiatan:¹⁹

- 1) Penyusunan program kerja tata usaha sekolah
- 2) Pengelolaan dan pengarsipan surat-surat masuk dan keluar
- 3) Pengurusan dan pelaksanaan administrasi sekolah
- 4) Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah secara keseluruhan
- 5) Penyusunan tugas staf Tata Usaha dan tenaga teknis lainnya
- 6) Mengkoordinasikan dan melaksanakan 9 K
- 7) Penyusunan laporan pelaksanaan secara berkala

¹⁸Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

¹⁹Dokumen Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Tahun Ajaran 2017-2018.

Gambar 3
Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua
Tahun Ajaran 2017-2018.²⁰



²⁰Observasi Kantor Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua, 14 Mei 2018.

B. Temuan Khusus

Penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Akidah-akhlak pada siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan ini dilaksanakan dalam dua siklus. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan pra tindakan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar Akidah-Akhlak siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan sebagai data awal

Berikut ini adalah paparan hasil penelitian dari penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Akidah-Akhlak siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan

1. Kondisi Awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal di kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan. Observasi tersebut merupakan pengamatan bagaimana proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Hasil dari observasi tersebut antara lain adalah guru yang mengajar mata pelajaran Akidah-Akhlak di kelas menggunakan metode konvensional yaitu metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab; Kegiatan belajar hanya bersifat satu arah yaitu transfer ilmu dari guru ke siswa, di mana guru bertindak sebagai penyampai informasi tunggal dan siswa sebagai pendengar; siswa sering keluar kelas, suasana kelas gaduh

banyak siswa yang mengobrol atau berbisik-bisik dengan teman sebelahnya namun membahas hal lain selain pelajaran, ada beberapa siswa yang mengantuk kelihatan sangat malas mengikuti pelajaran dan tidak ada interaksi keaktifan siswa dalam hal membahas pelajaran.²¹

Setelah proses pembelajaran selesai maka peneliti menemui guru pendamping yang membantu peneliti untuk mengamati sikap pada saat pelajaran Akidah-Akhlak untuk membahas kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah-Akhlak kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan. Guru mata pelajaran Aqidah Akhlak merekap hasil belajar siswa yang diperoleh skor rata-rata kelas yaitu 6,8 dari nilai KKM 80. Skor yang diperoleh siswa ini megindikasikan bahwa hasil belajar Akidah-Akhlak siswa masih rendah.²²

Berdasarkan hasil nilai mata pelajaran Akidah-Akhlak nilai KKM adalah 80 dan Tuntas Belajar Klasikal (TBK) adalah 70%, tetapi kenyataannya hal tersebut sulit di capai, sehingga nilai yang tertulis di raport sudah di tambah dengan nilai sikap, keterampilan, kehadiran sehingga sebagian besar dapat memenuhi nilai KKM.

Dilihat dari kondisi siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar pada umumnya masih bersikap pasif, mengantuk, dan berbicara sendiri pada saat penyampaian materi, siswa cuma mendengarkan dan mencatat setelah

²¹ Observasi, Ruang Belajar Peserta Didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan, 17 April 2018.

²² Dokumen, Daftar Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.

diperintah oleh guru yang mengakibatkan siswa tidak fokus dalam pelajaran. Siswa takut mengemukakan pendapatnya walaupun sudah diberikan kesempatan oleh guru atau pun ditunjuk secara langsung. Kondisi belajar mengajar di atas dikarenakan proses pembelajaran yang belum sesuai di perkirakan karena metode pembelajarannya.²³

Peneliti melakukan perenungan untuk menentukan metode dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah-Akhlak untuk melakukan perubahan metode pembelajarannya. Metode pembelajaran yang di gunakan adalah metode yang dirasa mampu membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan dengan melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan harapan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan metode tersebut adalah metode *role playing* (bermain peran).

Dengan metode ini, siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Pra tindakan dilakukan guru mata pelajaran Akidah-Akhlak mengajar seperti biasa. Pengamatan terhadap guru dilakukan pada hari Rabu, 02 Mei 2018. Guru menjelaskan pelajaran seperti biasanya dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ia siapkan sebelumnya.

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan pra tindakan pada mata pelajaran Akidah-Akhlak membahas tentang akhlak

²³ Observasi, Ruang Belajar Peserta Didik Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan, 17 April 2018.

terpuji yaitu husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun. Materi ini disampaikan 40 menit. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah terutama pada penyampaian materi. Untuk kegiatan intinya, digunakan metode kerja kelompok.

b. Membuat Lembar Observasi Tentang Aktivitas Belajar Akidah-Akhlak Siswa.

Lembar observasi terhadap aktivitas belajar Akidah-Akhlak siswa disiapkan dengan lima indikator penilaian yaitu:

- a. Siswa mengamati pelajaran Akidah-Akhlak
- b. Siswa bertanya tentang pelajaran Akidah-Akhlak
- c. Siswa mengeksplorasi atau mencatat pelajaran Akidah-Akhlak
- d. Siswa mengasosiasi pelajaran Akidah-Akhlak
- e. Siswa mengkomunikasikan pelajaran Akidah-Akhlak

Indikator aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila jumlah keseluruhan yang diperoleh setiap indikatornya berjumlah 70% dengan rumusan sebagai berikut:

1) Jumlah nilai setiap indikator sebagai berikut:

Mengamati = Siswa mendengarkan : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Bertanya = Siswa memandang : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Eksplorasi = Siswa menulis : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Asosiasi = Siswa membaca : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Komunikasi = Siswa mengingat : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 11
Aktivitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlag Pra Siklus

No	Nama	Indikator Aktivitas Belajar				
		Mengamati	Bertanya	Eksplorasi	Asosiasi	Komunikasi
1	Abdul Aziz Qodri Harahap	✓				
2	Adinda Riski Amalia	✓				
3	Asmiah Siregar	✓				
4	Ayu Lestari Nasution	✓	✓			
5	Azizah Harahap					
6	Dewi Sartika Hasibuan	✓				
7	Deni Hendrawan Siregar	✓				
8	Dinda Ikhwana Siregar					
9	Doli Al - Fikri Harahap	✓				
10	Ilham Fauzi Harahap	✓				
11	Iman Shaleh Harahap	✓				
12	Indah Toybah					
13	Irwan Ari Wardana Harahap	✓				
14	Isni Ummi Marwiyah	✓				
15	Jaka Prasetya Siregar					
16	Juliana Harahap	✓				
17	Juni Yanti Siagian	✓				
18	Madan Pakpahan					
19	Masдания Siregar	✓				
20	Moro Fafilaya	✓				
21	Muhammad Fahmi Pohan					
22	Nada Sari Rangkuti	✓				
23	Nahda Fadilah Simamora					
24	Nondang Martina Sari	✓				
25	Nur Hasana Harahap	✓				
26	Nur Kholidah Rambe	✓				
27	Nur Sakinah Harahap	✓				
28	Nur Yanti Melisa Harahap	✓				
Jumlah		21	1	0	0	0
Jumlah %		75	4	0	0	0
Aktivitas Belajar %		15.7				

Dari data yang ada terlihat bahwa aktivitas siswa dalam belajar Akidah-Akhlak sangat rendah. Hal ini terlihat bahwa dari 28 siswa terdapat 21 siswa yang mengamati pelajaran yaitu setara dengan 75%. Siswa yang bertanya waktu mengikuti pelajaran sebanyak 1 siswa yaitu setara dengan 4%. Siswa yang mengeksplorasi pembelajaran sebanyak 0 siswa, setara dengan 0%, dan siswa yang mengasosiasikan pelajaran sebanyak 0 siswa, setara dengan 0%, serta siswa yang mengkomunikasikan pembelajaran sebanyak 0, atau setara dengan 0%. Hasil kumulatif menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah-Akhlak sebesar 15.7%.

c. Membuat Alat Evaluasi Belajar Akidah-Akhlak Siswa

Setelah pembelajaran dilakukan, peneliti telah menyiapkan lembar evaluasi yang akan dikerjakan siswa setelah pembelajaran. Indikator hasil siswa dikatakan berhasil apabila Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebesar 70% dengan nilai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) 80.

Adapun hasil evaluasi dari pembelajaran pra siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dalam Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Pra Siklus

No	Nama	Indikator Hasil Belajar		
		Nilai	Mencapai	Tidak Mencapai
1	Abdul Aziz Qodri Harahap	60		X
2	Adinda Riski Amalia	50		X
3	Asmiah Siregar	40		X
4	Ayu Lestari Nasution	90	✓	
5	Azizah Harahap	70		X
6	Dewi Sartika Hasibuan	60		X

7	Deni Hendrawan Siregar	50		X
8	Dinda Ikhwana Siregar	60		X
9	Doli Al - Fikri Harahap	80	✓	
10	Ilham Fauzi Harahap	70		X
11	Iman Shaleh Harahap	60		X
12	Indah Toybah	70		X
13	Irwan Ari Wardana Harahap	70		X
14	Isni Ummi Marwiyah	80	✓	
15	Jaka Prasetya Siregar	60		X
16	Juliana Harahap	20		X
17	Juni Yanti Siagian	30		X
18	Madan Pakpahan	70		X
19	Masdania Siregar	80	✓	
20	Moro Fafilaya	60		X
21	Muhammad Fahmi Pohan	50		X
22	Nada Sari Rangkuti	70		X
23	Nahda Fadilah Simamora	60		X
24	Nondang Martina Sari	40		X
25	Nur Hasana Harahap	80	✓	
26	Nur Kholidah Rambe	50		X
27	Nur Sakinah Harahap	60		X
28	Nur Yanti Melisa Harahap	70		X
KKM		1710	61.1	
TBK			4	24
TBK menurut %			14.3	85.7

Data hasil evaluasi pembelajaran Aqidah Akhlak siswa di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan sebelum tindakan terlihat masih rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yaitu 61.1. begitu juga dengan jumlah keseluruhan siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan sebanyak 28 siswa yang mampu memenuhi nilai Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebanyak 4 siswa, setara dengan 14.3%, sedangkan yang tidak memenuhi Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebanyak 24 siswa, setara dengan

85.7%. Artinya, siswa secara Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) belum terpenuhi.

2. Siklus I

Setelah dilakukan oservasi untuk mengetahui kondisi awal aktivitas belajar serta hasil belajar siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan pada metodolgi penelitian.

Untuk itu, siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 09 Mei 2018, materi yang disampaikan adalah adab bergaul dengan saudara dan teman. Lazimnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a. Perencanaan tindakan

Sebelum melakukan tindakan peneliti menyiapkan berbagai hal agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan metode pembelajaran *role playing* diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, adapun persiapannya sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus.
- 2) Menerapkan Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada pemberalajaran Akidah-Akhlak.
- 3) Merancang soal evaluasi

b. Tindakan

Dalam tindakan/pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang aggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk menyimpulkan materi
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru menyimpulkan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran Akidah-Akhlak dengan memperhatikan indikator-indikatornya yaitu:

- 1) Siswa mengamati pelajaran Akidah-Akhlak
- 2) Siswa bertanya tentang pelajaran Akidah-Akhlak
- 3) Siswa mengeksplorasi atau mencatat pelajaran Akidah-Akhlak
- 4) Siswa mengasosiasi pelajaran Akidah-Akhlak
- 5) Siswa mengkomunikasikan pelajaran Akidah-Akhlak

Indikator aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila jumlah keseluruhan yang diperoleh setiap indikatornya berjumlah 70% dengan rumusan sebagai berikut:

Jumlah nilai setiap indikator sebagai berikut:

Mengamati = Siswa mendengarkan : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Bertanya = Siswa memandang : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Eksplorasi = Siswa menulis : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Asosiasi = Siswa membaca : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Komunikasi = Siswa mengingat : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

5

Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 13
Aktivitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus I

No	Nama	Indikator Aktivitas Belajar				
		Mengamati	Bertanya	Eksplorasi	Asosiasi	Komunikasi
1	Abdul Aziz Qodri Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
2	Adinda Riski Amalia	✓		✓	✓	✓

3	Asmiah Siregar	✓		✓	✓	✓
4	Ayu Lestari Nasution	✓	✓			✓
5	Azizah Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
6	Dewi Sartika Hasibuan	✓	✓		✓	
7	Deni Hendrawan Siregar		✓	✓	✓	✓
8	Dinda Ikhwana Siregar	✓			✓	
9	Doli Al - Fikri Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
10	Ilham Fauzi Harahap	✓	✓		✓	
11	Iman Shaleh Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
12	Indah Toybah	✓			✓	
13	Irwan Ari Wardana	✓	✓	✓	✓	✓
14	Isni Ummi Marwiyah	✓			✓	
15	Jaka Prasetya Siregar	✓	✓	✓		✓
16	Juliana Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
17	Juni Yanti Siagian	✓	✓	✓	✓	✓
18	Madan Pakpahan		✓			
19	Masdania Siregar	✓		✓	✓	✓
20	Moro Fafilaya	✓	✓		✓	✓
21	Muhammad Fahmi Pohan		✓		✓	✓
22	Nada Sari Rangkuti	✓			✓	
23	Nahda Fadilah Simamora		✓	✓	✓	✓
24	Nondang Martina Sari	✓	✓			
25	Nur Hasana Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
26	Nur Kholidah Rambe			✓	✓	✓
27	Nur Sakinah Harahap	✓	✓			
28	Nur Yanti Melisa Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
Jumlah		23	20	16	22	20
Jumlah %		82	71	57	79	71
Aktivitas Belajar %		72.1				

Dari data yang ada terlihat bahwa aktivitas siswa dalam belajar Akidah-Akhlak masih rendah. Hal ini terlihat bahwa dari 28 siswa terdapat 23 siswa yang mengamati pelajaran yaitu setara dengan 82%. Siswa yang bertanya waktu mengikuti pelajaran sebanyak 20 siswa yaitu setara dengan 71%. Siswa yang mengeksplorasi pembelajaran sebanyak 16 siswa, setara dengan 57%, dan siswa yang mengasosiasikan pelajaran

sebanyak 22 siswa, setara dengan 79%, serta siswa yang mengkomunikasikan pembelajaran sebanyak 20, atau setara dengan 71%. Hasil kumulatif menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah-Akhlak sebesar 15.7%.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, peneliti langsung membagikan lembar evaluasi sebanyak 10 butir dengan model multiple choise (pilihan ganda), setiap soalnya diberikan nilai 10, sehingga apabila siswa mampu menjawab 10 soal tersebut akan mendapatkan poin 100.

Kategori Kelulusan Minimal (KKM) adalah, apabila siswa mendapatkan nilai minimal 80 (8 soal), sedangkan kategori Tuntas Belajar Klasikal (TBK) adalah apabila seluruh siswa lulus sebanyak 70%. Adapun rumusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai KKM} = \text{Jawaban yang benar} : 10 \times 100\%$$

$$\text{Nilai TBK} = \text{Siswa lulus KKM} : \text{Jumlah Siswa (28)} \times 100\%$$

adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 14
Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus I

No	Nama	Indikator Hasil Belajar		
		Nilai	Mencapai	Tidak Mencapai
1	Abdul Aziz Qodri Harahap	80	✓	
2	Adinda Riski Amalia	60		X
3	Asmiah Siregar	60		X
4	Ayu Lestari Nasution	100	✓	
5	Azizah Harahap	80	✓	
6	Dewi Sartika Hasibuan	60		X
7	Deni Hendrawan Siregar	80	✓	
8	Dinda Ikhwana Siregar	70		X
9	Doli Al - Fikri Harahap	90	✓	
10	Ilham Fauzi Harahap	80	✓	

11	Iman Shaleh Harahap	80	✓	
12	Indah Toybah	80	✓	
13	Irwan Ari Wardana Harahap	90	✓	
14	Isni Ummi Marwiyah	80	✓	
15	Jaka Prasetya Siregar	80	✓	
16	Juliana Harahap	50	–	X
17	Juni Yanti Siagian	60	–	X
18	Madan Pakpahan	100	✓	
19	Masdania Siregar	80	✓	
20	Moro Fafilaya	70		X
21	Muhammad Fahmi Pohan	70		X
22	Nada Sari Rangkuti	80	✓	
23	Nahda Fadilah Simamora	70		X
24	Nondang Martina Sari	70		X
25	Nur Hasana Harahap	90	✓	
26	Nur Kholidah Rambe	70		X
27	Nur Sakinah Harahap	60		X
28	Nur Yanti Melisa Harahap	80	✓	
KKM		2120	75.7	
TBK			16	12
TBK menurut %			57.1	42.9

Data hasil evaluasi pembelajaran Aqidah Akhlak siswa di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan pada siklus I terlihat masih rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yaitu 75.7 begitu juga dengan jumlah keseluruhan siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan sebanyak 28 siswa yang mampu memenuhi nilai Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebanyak 16 siswa, setara dengan 57.1%, sedangkan yang tidak memenuhi Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebanyak 12 siswa, setara dengan 42.9%. Artinya, siswa secara Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) belum terpenuhi.

d. Refleksi

Refleksi hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas VIII-1 di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis terhadap observasi aktivitas belajar siswa

Pada siklus I terekam data bahwa terdapat aktivitas positif yang mengindikasikan ada beberapa persen siswa yang mulai menunjukkan ketertarikan dengan metode *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Dari data yang ada dapat dilihat dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* terekam data siswa yang mengamati sebanyak 23 siswa (82%), siswa yang bertanya sebanyak 20 siswa (71%), siswa yang mengeksplorasi sebanyak 16 siswa (57%), siswa yang mengasosiasi sebanyak 22 siswa (79%), dan siswa yang berkomunikasi sebanyak 20 siswa (71%). Rata-rata yang dapat diukur dari aktivitas positif yaitu ini adalah sebesar 72.1 %.

Dari sini dapat dilihat bahwa yang tidak beraktivitas dalam pembelajaran ini dapat dirincikan data siswa yang kurang mengamati sebanyak 5 siswa (18%), siswa yang tidak bertanya sebanyak 8 siswa (29%), siswa yang tidak mengeksplorasi sebanyak 12 siswa (43%), siswa yang tidak mengasosiasi sebanyak 6 siswa (21), dan siswa yang tidak berkomunikasi sebanyak 8 siswa (29%). Rata-rata sebanyak 27.9%.

2) Analisis terhadap hasil belajar metode *role playing*.

Pencapaian hasil belajar siswa di siklus I belum maksimal dari hasil tes yang dilakukan, nilai siswa belum mencapai standar yang ditetapkan. Dari 28 siswa yang telah memenuhi standar kriteria kelulusan minimum (KKM) hanya 16 siswa atau 57.1 %, ini masih jauh dari standar yang ditetapkan yaitu 70%.

3) Analisis kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* siklus I

- a) Siswa belum terbiasa dengan metode *role playing* sehingga siswa membutuhkan penyesuaian diri dengan metode *role playing*, masih banyak siswa yang melakukan kegiatan atau aktifitas negative yang mengganggu proses pembelajaran.
- b) Persiapan yang dilakukan kurang maksimal dalam menghindari gangguan-gangguan yang dalam proses pembelajaran seperti mencegah siswa untuk mencontek, berbicara, mengkondisikan kelas dan memantau metode *role playing* tetap berjalan dengan maksimal.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2018. Materi yang disampaikan adalah ketegunan imam Abu Bakar Ash-Shiddiq. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun penjabarannya sebagai berikut: Adapun rincian pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan tindakan

Berdasarkan hasil refleksi observasi dan penilaian siklus I, maka akan dilanjutkan ke siklus II sebagai bahan perbaikan dan peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II langkah langkah perencanaan tidak banyak berubah dari perencanaan pada siklus I tetapi ada penambahan sedikit yaitu memberikan *reward* nilai kepada siswa yang memberikan jawaban dengan benar, ini berguna untuk lebih memotivasi siswa dan guru di bantu oleh observer yang berada di belakang meja siswa mengkondisikan siswa sambil sesekali memberikan teguran pada siswa yang melakukan aktivitas negatif.

Hal ini berfungsi agar siswa dapat lebih fokus dalam mengikuti proses belajar mengajar. Serta memberikan beberapa *reward* nilai harian kepada siswa yang berani memberikan masukan dan saran membangun untuk kebaikan pembelajaran.

Sebelum melakukan tindakan peneliti menyiapkan berbagai hal agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran aktif *role playing* dan diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, adapun persiapannya sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus.
- 2) Menerapkan Metode pembelajaran *role playing* (setiap orang adalah guru) pada pembelajaran Akidah-Akhlak.
- 3) Merancang soal evaluasi

b. Tindakan

Dalam tindakan/pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang aggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk menyimpulkan materi
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru menyimpulkan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran Akidah-Akhlak dengan memperhatikan indikator-indikatornya yaitu:

- 1) Siswa mengamati pelajaran Akidah-Akhlak
- 2) Siswa bertanya tentang pelajaran Akidah-Akhlak
- 3) Siswa mengeksplorasi atau mencatat pelajaran Akidah-Akhlak
- 4) Siswa mengasosiasi pelajaran Akidah-Akhlak
- 5) Siswa mengkomunikasikan pelajaran Akidah-Akhlak

Indikator aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila jumlah keseluruhan yang diperoleh setiap indikatornya berjumlah 70% dengan rumusan sebagai berikut:

Jumlah nilai setiap indikator sebagai berikut:

Mengamati = Siswa mendengarkan : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Bertanya = Siswa memandang : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Eksplorasi = Siswa menulis : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Asosiasi = Siswa membaca : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

Komunikasi = Siswa mengingat : $\text{Jum Siswa} \times 100\%$

5

Tabel observasi di isi oleh observer yang mendampingi pada saat peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan Metode pembelajaran aktif *role playing*.

Kegiatan siklus II dilakukan sama seperti kegiatan siklus I. Adapun hasil aktivitas siswa pada materi menerapkan akhlak terpuji kepada sesama adalah sebagai berikut:

Tabel 15
 Aktivitas Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus II
 Pertemuan Kedua

No	Nama	Indikator Aktivitas Belajar				
		Mengamati	Bertanya	Eksplorasi	Asosiasi	Komunikasi
1	Abdul Aziz Qodri Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
2	Adinda Riski Amalia	✓	✓	✓	✓	✓
3	Asmiah Siregar	✓		✓	✓	✓
4	Ayu Lestari Nasution	✓	✓			✓
5	Azizah Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
6	Dewi Sartika Hasibuan	✓	✓		✓	✓
7	Deni Hendrawan Siregar	✓	✓	✓	✓	✓
8	Dinda Ikhwana Siregar	✓	✓		✓	✓
9	Doli Al - Fikri Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
10	Ilham Fauzi Harahap	✓	✓		✓	
11	Iman Shaleh Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
12	Indah Toybah	✓			✓	
13	Irwan Ari Wardana	✓	✓	✓	✓	✓
14	Isni Ummi Marwiyah	✓			✓	✓
15	Jaka Prasetya Siregar	✓	✓	✓		✓
16	Juliana Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
17	Juni Yanti Siagian	✓	✓	✓	✓	✓
18	Madan Pakpahan	✓	✓	✓	✓	✓
19	Masдания Siregar	✓		✓	✓	✓
20	Moro Fafilaya	✓	✓	✓	✓	✓
21	Muhammad Fahmi Pohan	✓	✓	✓	✓	✓
22	Nada Sari Rangkuti	✓			✓	✓
23	Nahda Fadilah Simamora	✓	✓	✓	✓	✓
24	Nondang Martina Sari	✓	✓		✓	
25	Nur Hasana Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
26	Nur Kholidah Rambe	✓	✓	✓	✓	✓
27	Nur Sakinah Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
28	Nur Yanti Melisa Harahap	✓	✓	✓	✓	✓
Jumlah		28	24	20	25	26
Jumlah %		100	86	71	89	93
Aktivitas Belajar %		87.9				

Dari data yang ada terlihat bahwa aktivitas siswa dalam belajar Akidah-Akhlak terlihat meningkat. Hal ini terlihat bahwa dari 28 siswa

terdapat 28 siswa yang mengamati pelajaran yaitu setara dengan 100%. Siswa yang bertanya waktu mengikuti pelajaran sebanyak 24 siswa yaitu setara dengan 86%. Siswa yang mengeksplorasi pembelajaran sebanyak 20 siswa, setara dengan 71%, dan siswa yang mengasosiasikan pelajaran sebanyak 25 siswa, setara dengan 89%, serta siswa yang mengkomunikasikan pembelajaran sebanyak 26, atau setara dengan 93%. Hasil kumulatif menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah-Akhlak sebesar 87.9%.

Selanjutnya, peneliti melakukan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2018. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 16
Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pelajaran Akidah-Akhlak Siklus II

No	Nama	Indikator Hasil Belajar		
		Nilai	Mencapai	Tidak Mencapai
1	Abdul Aziz Qodri Harahap	80	✓	
2	Adinda Riski Amalia	80	✓	
3	Asmiah Siregar	80	✓	
4	Ayu Lestari Nasution	100	✓	
5	Azizah Harahap	80	✓	
6	Dewi Sartika Hasibuan	70		X
7	Deni Hendrawan Siregar	80	✓	
8	Dinda Ikhwana Siregar	70		X
9	Doli Al - Fikri Harahap	100	✓	
10	Ilham Fauzi Harahap	80	✓	
11	Iman Shaleh Harahap	80	✓	
12	Indah Toybah	80	✓	
13	Irwan Ari Wardana Harahap	100	✓	
14	Isni Ummi Marwiyah	80	✓	
15	Jaka Prasetya Siregar	90	✓	
16	Juliana Harahap	60	–	X
17	Juni Yanti Siagian	80	✓	
18	Madan Pakpahan	100	✓	

19	Masdania Siregar	80	✓	
20	Moro Fafilaya	80	✓	
21	Muhammad Fahmi Pohan	100	✓	
22	Nada Sari Rangkuti	90	✓	
23	Nahda Fadilah Simamora	90	✓	
24	Nondang Martina Sari	80	✓	
25	Nur Hasana Harahap	90	✓	
26	Nur Kholidah Rambe	80	✓	
27	Nur Sakinah Harahap	60		X
28	Nur Yanti Melisa Harahap	80	✓	
KKM		2320	82.9	
TBK			24	4
TBK menurut %			85.7	14.3

Data hasil evaluasi pembelajaran Aqidah Akhlak siswa di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan pada Siklus II terlihat adanya perkembangan dari sebelumnya. Hal ini dibuktikan dari jumlah keseluruhan siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan sebanyak 28 siswa yang mampu memenuhi nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) sebanyak 24 siswa, setara dengan 85.7%, sedangkan yang tidak memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) sebanyak 4 siswa, setara dengan 14.3%.

Jumlah ini telah memenuhi Tuntas Belajar Klasikal (TKB) siswa Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan pada mata pelajaran Akidah-Akhlak, yaitu sebesar 70% dari jumlah keseluruhan siswa yang memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).

d. Tahap Refleksi

Refleksi hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dapat dijelaskan sbagai berikut:

1) Analisis terhadap observasi aktivitas siswa.

Pada siklus II terekam data bahwa terdapat aktivitas positif yang mengindikasikan ada beberapa persen siswa yang mulai menunjukkan ketertarikan dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Hal ini terlihat bahwa dari 28 siswa terdapat 28 siswa yang mengamati pelajaran yaitu setara dengan 100%. Siswa yang bertanya waktu mengikuti pelajaran sebanyak 24 siswa yaitu setara dengan 86%. Siswa yang mengeksplorasi pembelajaran sebanyak 20 siswa, setara dengan 71%, dan siswa yang mengasosiasikan pelajaran sebanyak 25 siswa, setara dengan 89%, serta siswa yang mengkomunikasikan pembelajaran sebanyak 26, atau setara dengan 93%. Hasil kumulatif menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah-Akhlak sebesar 87.9%.

Rata-rata yang dapat diukur dari aktivitas positif yaitu adalah sebesar 87.9%. Dari sini dapat dilihat bahwa dari 28 siswa terdapat 0 siswa yang tidak mengamati pelajaran yaitu setara dengan 0%. Siswa yang tidak bertanya waktu mengikuti pelajaran sebanyak 4 siswa yaitu setara dengan 14%. Siswa yang tidak mengeksplorasi pembelajaran sebanyak 8 siswa, setara dengan 29%, dan siswa yang tidak

mengasosiasikan pelajaran sebanyak 3 siswa, setara dengan 11%, serta siswa yang tidak mengkomunikasikan pembelajaran sebanyak 2, atau setara dengan 7%. Hasil kumulatif menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah-Akhlak sebesar 12.1%.

2) Analisis terhadap hasil belajar dengan metode *role playing*.

Pencapaian hasil belajar siswa di siklus II semakin meningkat dari hasil tes yang dilakukan pada siklus I, nilai siswa sudah mencapai standar yang ditetapkan. Dari 28 siswa yang telah memenuhi standar kriteria kelulusan minimum (KKM) terdapat 24 siswa atau 85.7 %, ini sudah mencapai standar yang di tetapkan yaitu 70%.

3) Analisis kekurangan penerapan metode *role playing*

Pencapaian hasil siswa pada tes yang dilakukan pada siklus II menggunakan metode *role playing* ini dikatakan berjalan secara optimal, kenyataan ini terlihat dari hasil belajar siswa yang lebih tinggi di bandingkan dengan siklus sebelumnya.

Indikator yang dapat dijadikan pedoman adalah hasil tes ternyata telah mencapai standar kelulusan minimum yang di tetapkan yaitu 70% ketuntasan belajar dari hasil rata-rata pada siklus II mencapai 85.7%.

Berdasarkan hasil belajar selama proses pembelajaran pada siklus I dan II di setiap pertemuannya tampak bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih baik, terbukti hasil belajar pada siklus II meningkat ditinjau dari kemampuan hasil

belajar siswa dan proses pembelajaran menunjukkan peningkatan aktivitas yang positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tindakan perbaikan dalam penelitian ini sudah cukup dan dapat di hentikan.

4. Perbandingan Hasil Tindakan Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hipotesis penelitian pembelajaran Akidah-Akhlak dengan menerapkan metode *role playing* di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan hasil yang di peroleh dari penerapan metode pembelajaran *role playing* pada aktivitas belajar Akidah-Akhlak siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

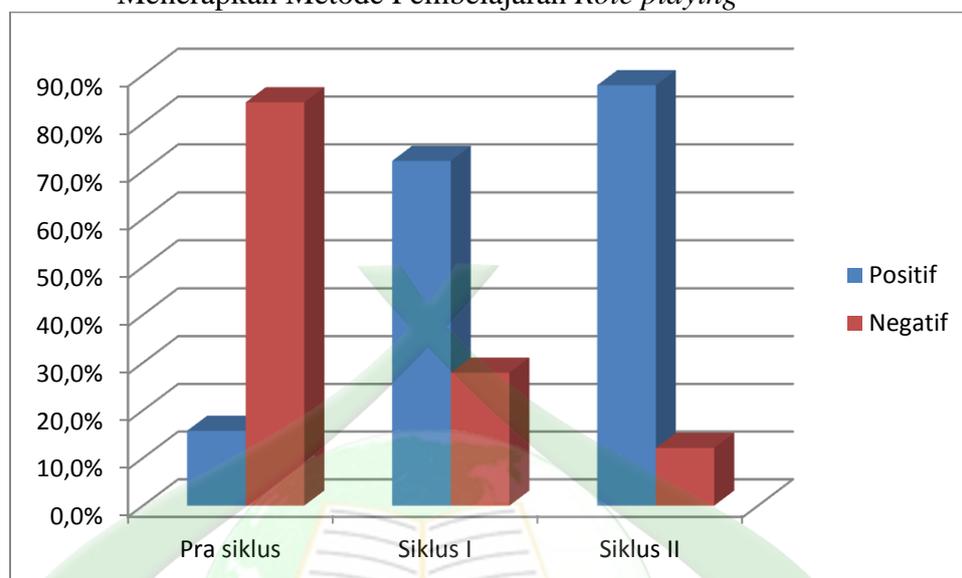
Tabel 17

Peningkatan Aktivitas Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran *Role playing*.

Aktivitas	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Positif	15.7%	72.1%	87.9%
Negatif	84.3%	27.9%	12.1%

Dalam bentuk grafik dapat dijelaskan seperti gambar berikut ini:

Gambar 4
Peningkatan Aktivitas Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun dengan Menerapkan Metode Pembelajaran *Role playing*



Berdasarkan gambar grafik di atas terlihat jelas bahwa aktivitas positif pada pra siklus sebesar 15.7%, meningkat pada siklus I sebesar 72.1%. terdapat kenaikan aktivitas sebesar 56.4%. kemudian pada siklus ke II meningkat menjadi 87.9%, artinya terdapat peningkatan aktivitas sebesar 15.8%. Dari data tersebut dapat dilihat tingginya kenaikan aktivitas belajar siswa ketika diterapkannya metode *role playing* pada siklus I dari pra siklus sebelumnya.

Sejalan dengan itu, aktivitas negatif pada pra siklus sebesar 84.3%, menurun pada siklus I sebesar 27.9%. terdapat penurunan aktivitas negative sebanyak 56.4%. Kemudian, pada siklus II, aktivitas negative menurun

menjadi 12.1%, artinya terjadi penurunan aktivitas negative dari siklus I sebesar 15.8%.

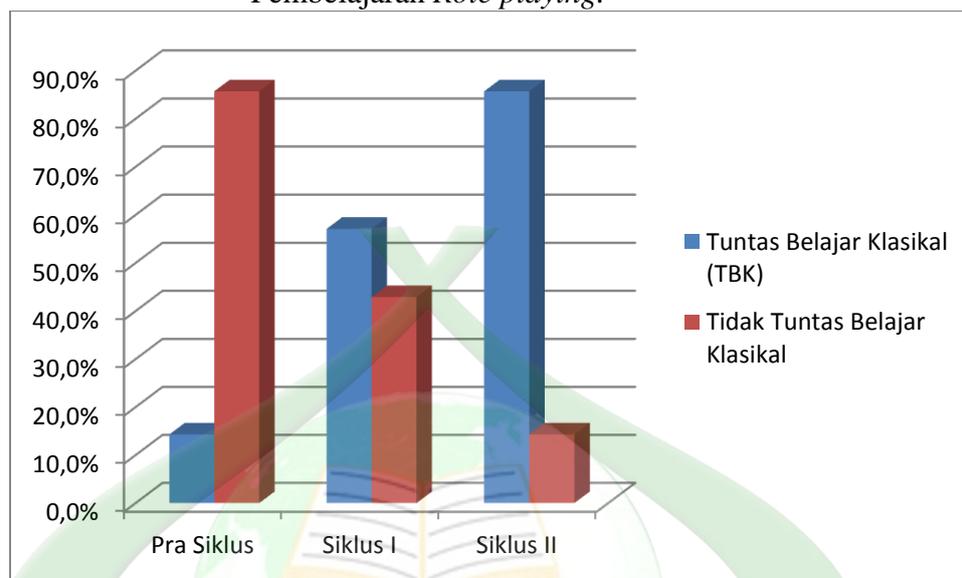
Ditinjau dari hasil tes, secara umum penerapan Metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah-Akhlak siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan telah berhasil dengan baik. Terbukti hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II meningkat seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 18
Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1
Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpuan Batunadua Kota Padangsidimpuan
Berdasarkan Tuntas Belajar Klasikal (TBK) dengan Menerapkan Metode
Pembelajaran *Role playing*.

Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas Belajar Klasikal (TBK)	14.3%	57.1%	85.7%
Tidak Tuntas Belajar Klasikal	85.7%	42.9%	14.3%

Dalam bentuk grafik dapat dijelaskan seperti gambar berikut ini:

Gambar 5
Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1
Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun
Berdasarkan Tuntas Belajar Klasikal (TBK) dengan Menerapkan Metode
Pembelajaran *Role playing*.



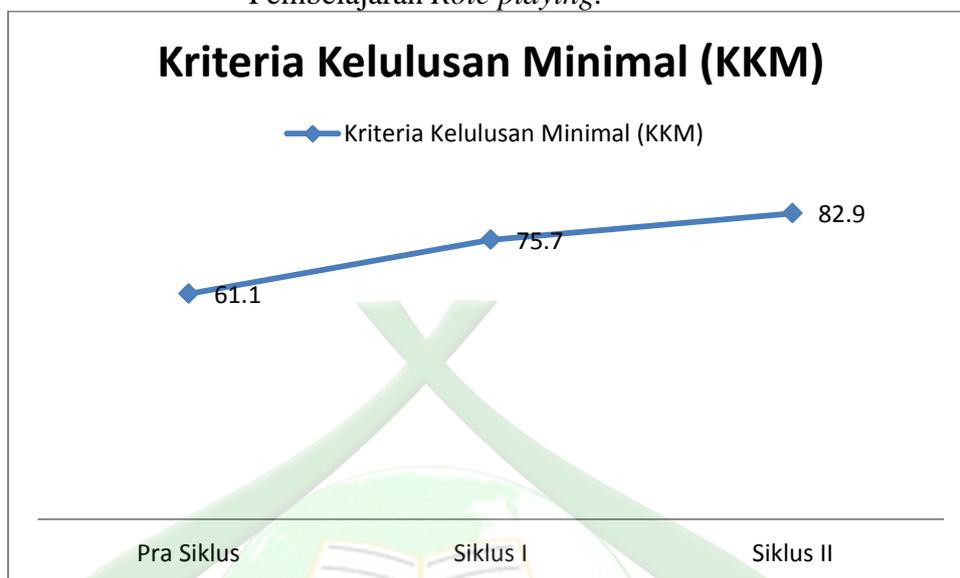
Sedangkan berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 19
Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1
Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun
Berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dengan Menerapkan Metode
Pembelajaran *Role playing*.

Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Kriteria Kelulusan Minimal (KKM)	61.1	75.7	82.9

Sedangkan berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada table berikut:

Gambar 6
Peningkatan Hasil Belajar Akidah-Akhlak Siswa Kelas VIII-1
Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan
Berdasarkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dengan Menerapkan Metode
Pembelajaran *Role playing*.



Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa hasil belajar Akidah-Akhlak pada pembahasan tentang husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun pada pra siklus, kemudian pembahasan adab bergaul dengan saudara dan teman pada siklus pertama dan pembahasan adab bergaul dengan saudara dan teman pada siklus kedua mengalami peningkatan.

Keberhasilan penerapan Metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah-Akhlak pada setiap materi pembelajaran pada siklus I dan siklus II pada siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan.

Pada pra siklus Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 14.3% dengan Kriteria Kelulusan Minimal rata-rata sebesar 61.1. Pada siklus I pada

penerapan Metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan terhadap Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 57.1% dengan Kriteria Kelulusan Minimal rata-rata sebesar 75.7. Pada siklus II juga mengalami peningkatan pada Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 85.7% dengan Kriteria Kelulusan Minimal rata-rata sebesar 82.9.

Dengan demikian berdasarkan pembahasan peningkatan hasil belajar maka yang menjadi patokan adalah nilai tes pada siklus II. Penerapan Metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Akidah-Akhlak di kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan mengalami kenaikan pada Tuntas Belajar Klasikal sebesar 71.4 % (dari 14.3% menjadi 85.7%), sedangkan pada Kriteria Kelulusan Minimal rata-rata mengalami kenaikan sebesar 21.8 (dari 61.1 menjadi 82.9). Ini membuktikan bahwa dengan Metode yang diterapkan dan dilakukan oleh siswa dengan metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Analisis Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap tindakan yang dilakukan pada penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota padangsidempuan, dapat diuraikan analisis sebagai berikut:

1. Proses meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua

Proses pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota padangsidempuan pada awalnya menggunakan metode ceramah. Siswa terlihat pasif, siswa yang aktif di bawah 80% dan berdampak pada hasil belajar siswa tidak memenuhi standar Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) sebesar 80, begitu juga Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebesar 70.

Kondisi ini tidak bisa dibiarkan, peneliti melakukan refleksi, langkah pertama yang dilakukan adalah mencari solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena dengan meningkatnya aktivitas siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pada dasarnya, hasil belajar dapat dipengaruhi dari dua factor, yaitu factor internal yaitu fisiologis berupa fisik siswa tersebut seperti kondisi kesehatan panca indra atau psikologis berupa minatnya dan motivasinya untuk mengikuti pembelajaran.²⁴

Factor kedua yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah factor eksternal, yaitu factor diluar fisik dan psikis siswa tersebut, di antaranya adalah factor lingkungan berupa lingkungan fisik, seperti bangunan ataupun factor social, seperti kondisi social siswa dengan siswa atau siswa dengan guru. Atau factor instrumental berupa keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

²⁴Istarani& Intan Pulungan, *Ensildopedi Pendidikan Jilid I* (Medan: Media Pustaka, 2015), hlm. 25-27

Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan.²⁵

Peneliti melihat, factor eksternal berupa instrumental lebih dominan, karena siswa selain pasif dalam belajar, ada juga yang beraktivitas namun tidak berkaitan dengan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk memilih metode baru dalam menyampaikan pembelajaran. Adapun metode yang digunakan adalah metode *role playing* yaitu pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan.²⁶

Penerapan metode *role playing* dilakukan dengan cara mengaktifkan siswa untuk memainkan peranan yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari, kemudian siswa yang lain menjadi penonton untuk mengambil pelajaran dari peran yang dilakonkan.

Peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan metode *role playing* sebanyak sebanyak dua kali yaitu, tindakan pertama pada siklus pertama sebagai percobaan kemudian pertemuan kedua untuk menindak lanjuti dan menutupi kekurangan yang dilakukan pada tindakan pertama.

2. Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

²⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 60.

²⁶Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 87. Lihat juga: Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 113.

Penerapan metode *role playing* pada siklus I meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil aktivitas belajar siswa berdasarkan observasi asisten peneliti yaitu pertemuan pra siklus, aktivitas belajar positif sebesar 15.7% (negatif 84.3%), setelah diterapkannya metode *role playing*, maka pada siklus I aktivitas positif sebesar 72.1% (negative 27.9%), terjadi peningkatan sebesar 56.4%.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut, berdasarkan indikator aktivitas belajar yaitu mengamati, bertanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.²⁷ Tentunya, dengan menerapkan metode *role playing*, aktivitas tersebut meningkat dari sebelumnya yang menggunakan metode ceramah, karena dalam metode ceramah interaksi cenderung bersifat *teacher centered*. Selain itu, metode ceramah juga sering sukar ditangkap maksudnya, bila ceramah berisi istilah-istilah yang tidak/kurang dimengerti siswa sehingga mengarah kepada verbalisme dan lain-lain.²⁸

Berbeda dengan metode *role playing* yang mengharuskan siswa untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan kemudian Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.²⁹ Tentunya dengan perbandingan dua metode ini, indikator aktivitas belajar lebih mudah untuk dicapai dengan metode *role playing*.

²⁷Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

²⁸ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hlm. 272

²⁹Saminanto, *Ayo Praktik PTK* (Semarang: Rasail Media Group, 2010), hlm. 39 – 40.

Hasil penerapan metode *role playing* pada siklus I menghasilkan aktivitas positif sebesar 72.1% (negative 27.9%), terjadi peningkatan sebesar 56.4% dari sebelumnya yang menggunakan metode ceramah yaitu aktivitas belajar positif sebesar 15.7% (negatif 84.3%). Peningkatan aktivitas ini menunjukkan adanya pengaruh metode *role playing* yang diterapkan, namun walaupun begitu, indicator keberhasilan 80% belum terpenuhi jika dikumulatikan persentasi setiap indicator aktivitas belajar.

Peneliti melihat, metode yang digunakan sudah tepat, hanya saja factor psikologis siswa perlu untuk dipacu agar ia lebih aktif.³⁰ Peneliti memberikan motivasi berupa inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan.³¹ Motivasi yang diberikan berupa pujian dan hukuman. Peneliti memuji siswa yang memrankan dengan baik, sehingga ia lebih bersemangat, sementara siswa yang tidak berperan dengan baik peneliti memberikan hukuman berupa sindiran kata-kata sehingga ia memerankan tugasnya dengan baik.

Refleksi hasil pelaksanaa pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas VIII-1 di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun Dari data yang ada dapat dilihat dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* terekam data siswa yang mengamati sebanyak 23 siswa (82%), siswa yang bertanya sebanyak 20 siswa (71%), siswa yang mengeksplorasi sebanyak 16 siswa (57%), siswa yang

³⁰Istarani& Intan Pulungan, *Ensildopedi Pendidikan Jilid I...*, hlm. 25-27

³¹Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada), hlm. 143.

mengasosiasi sebanyak 22 siswa (79%), dan siswa yang berkomunikasi sebanyak 20 siswa (71%). Rata-rata yang dapat diukur dari aktivitas positif yaitu ini adalah sebesar 72.1 %.

Dari sini dapat dilihat bahwa yang tidak beraktivitas dalam pembelajaran ini dapat dirincikan data siswa yang kurang mengamati sebanyak 5 siswa (18%), siswa yang tidak bertanya sebanyak 8 siswa (29%), siswa yang tidak mengeksplorasi sebanyak 12 siswa (43%), siswa yang tidak mengasosiasi sebanyak 6 siswa (21), dan siswa yang tidak berkomunikasi sebanyak 8 siswa (29%). Rata-rata sebanyak 27.9%.

Kekurangan yang dirasakan peneliti dalam pertemuan pertama adalah siswa belum terbiasa dengan metode *role playing* sehingga siswa membutuhkan penyesuaian diri dengan metode *role playing*, masih banyak siswa yang melakukan kegiatan atau aktifitas negative yang mengganggu proses pembelajaran. Selain itu, persiapan yang dilakukan kurang maksimal dalam menghindari gangguan-gangguan yang dalam proses pembelajaran seperti mencegah siswa untuk mencontek, berbicara, mengkondisikan kelas dan memantau metode *role playing* tetap berjalan dengan maksimal.

Pada pertemuan berikutnya, yaitu pada siklus II aktivitas siswa merangkak naik yaitu aktivitas positif sebesar 87.9% (negative 12.1%), terjadi peningkatan sebesar 15.8% dari tindakan siklus I yang sebelumnya sebesar 72.1% (negative 27.9%). Angka 87.9% telah memenuhi indikator keberhasilan dalam aktivitas belajar yang telah ditentukan, sehingga peneliti merasa cukup dan menghentikan tindakan pada siklus II.

3. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua.

Penerapan metode *role playing* pada siklus I meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa berdasarkan tes yaitu pertemuan pra siklus, hasil belajar pada pertemuan pra siklus bahwa Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 61.1. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 4 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 14.3%. Pada saat setelah penerapan metode *role playing*, pada siklus I pertemuan pertama Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 75.7, meningkat sebesar 14.6. Sedangkan Tuntas Belajar Klasikal (TBK) sebanyak 16 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 57.1%. terdapat kenaikan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dan Tuntas Belajar Klasikal (TBK).

Peningkatan hasil belajar tersebut, berdasarkan indicator keberhasilan hasil belajar yaitu adanya kenailain nominal dari sebelumnya.³² Tentunya, dengan menerapkan metode *role playing*, hasil tersebut meningkat dari sebelumnya yang menggunakan metode ceramah, karena dalam metode ceramah interaksi cenderung bersifat *teacher centered*. Selain itu, metode ceramah juga sering sukar ditangkap maksudnya, bila ceramah berisi istilah-istilah yang tidak/kurang dimengerti siswa sehingga mengarah kepada verbalisme dan lain-lain.³³

³²Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

³³ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hlm. 272

Berbeda dengan metode *role playing* yang mengharuskan siswa untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan kemudian Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.³⁴ Tentunya dengan perbandingan dua metode ini, indikator aktivitas belajar lebih mudah untuk dicapai dengan metode *role playing*. Dengan bertambahnya aktivitas tersebut, tentunya pemahaman mereka juga bertambah yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penerapan metode *role playing* pada siklus I memperoleh hasil tes siklus I pertemuan pertama Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 75.7, meningkat sebesar 14.6. Sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 16 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 57.1%.

Peneliti melihat, metode yang digunakan sudah tepat, hanya saja factor psikologis siswa perlu untuk dipacu agar ia lebih aktif.³⁵ Peneliti memberikan motivasi berupa inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan.³⁶ Motivasi yang diberikan berupa pujian dan hukuman. Peneliti memuji siswa yang memrankan dengan baik, sehingga ia lebih bersemangat, sementara siswa yang tidak berperan dengan baik peneliti memberikan hukuman berupa sindiran kata-kata sehingga ia memerankan tugasnya dengan baik.

³⁴Saminanto, *Ayo Praktik PTK* (Semarang: Rasail Media Group, 2010), hlm. 39 – 40.

³⁵Istarani& Intan Pulungan, *Ensildopedi Pendidikan Jilid I...*, hlm. 25-27

³⁶Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada), hlm. 143.

Refleksi hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas VIII-1 di Madrasah Tsanawiyah Padangsidimpun Batunadua Kota Padangsidimpun. Dari data yang ada dapat dilihat dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* terekam data siswa yang mengamati sebanyak 23 siswa (82%), siswa yang bertanya sebanyak 20 siswa (71%), siswa yang mengeksplorasi sebanyak 16 siswa (57%), siswa yang mengasosiasi sebanyak 22 siswa (79%), dan siswa yang berkomunikasi sebanyak 20 siswa (71%). Rata-rata yang dapat diukur dari aktivitas positif yaitu ini adalah sebesar 72.1 %.

Dalam pembelajaran ini dapat dirincikan data siswa yang kurang mengamati sebanyak 5 siswa (18%), siswa yang tidak bertanya sebanyak 8 siswa (29%), siswa yang tidak mengeksplorasi sebanyak 12 siswa (43%), siswa yang tidak mengasosiasi sebanyak 6 siswa (21), dan siswa yang tidak berkomunikasi sebanyak 8 siswa (29%). Rata-rata sebanyak 27.9%. tentunya dengan kurangnya aktivitas tersebut memberikan dampak pada pemahaman dan hasil belajarnya.

Siswa belum terbiasa dengan metode *role playing* sehingga siswa membutuhkan penyesuaian diri dengan metode *role playing*, masih banyak siswa yang melakukan kegiatan atau aktifitas negative yang mengganggu proses pembelajaran. Selain itu, persiapan yang dilakukan kurang maksimal dalam menghindari gangguan-gangguan yang dalam proses pembelajaran seperti mencegah siswa untuk mencontek, berbicara, mengkondisikan kelas dan memantau metode *role playing* tetap berjalan dengan maksimal.

Pada pertemuan berikutnya, yaitu pada siklus II setelah dilakukan tes, hasil belajar pada siklus II Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 82.9, meningkat sebesar 7.2. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 24 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 85.7%. hasil tersebut telah memenuhi indicator keberhasilan dalam hasil belajar yang telah ditentukan, sehingga peneliti merasa cukup dan menghentikan tindakan pada siklus II.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih membutuhkan perbaikan-perbaikan. Banyaknya kekurangan yang ada pada penelitian ini disebabkan beberapa keterbatasan, di antaranya adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan saja. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dapat disamakan dengan kelas-kelas lainnya yang ada di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan apalagi pada kelas Madrasah lembaga pendidikan lainnya.
2. Penelitian ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan yang terdiri atas pra siklus, siklus I, dan siklus II. Oleh sebab itu, peneliti tidak bisa memastikan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah-Akhlak semakin bertambah karena unsur kebosanan.
3. Penelitian ini hanya menerapkan satu Metode pembelajaran saja yaitu metode *role playing* sehingga masih bisa untuk dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dilakukan dengan cara mengaktifkan siswa untuk memainkan peranan yang terkait dengan mata pelajaran yang dipelajari, kemudian siswa yang lain menjadi penonton untuk mengambil pelajaran dari peran yang dilakonkan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Akidah-Akhlak materi tentang akhlak terpuji yang meliputi husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan ta'awun, adab bergaul dengan saudara dan teman, dan keteguhan iman sahabat Abu Bakar Ash-Shiddiq. Pertemuan pra siklus, aktivitas belajar positif sebesar 15.7% (negatif 84.3%). Pada siklus I aktivitas positif sebesar 72.1% (negative 27.9%), terjadi peningkatan sebesar 56.4%.. Pada siklus II aktivitas positif sebesar 87.9% (negative 12.1%), terjadi peningkatan sebesar 15.8%.
2. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Akidah-Akhlak materi tentang akhlak terpuji yang meliputi husnuzhan, tawadhu', tasamuh dan

ta'awun, adab bergaul dengan saudara dan teman, dan keteguhan iman sahabat Abu Bakar Ash-Shiddiq. Pada pertemuan pra siklus Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 61.1. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 4 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 14.3%. Pada siklus I pertemuan pertama Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 75.7, meningkat sebesar 14.6. Sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 16 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 57.1%. Pada siklus II Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) siswa sebesar 82.9, meningkat sebesar 7.2. sedangkan Tuntas Belajar Klasikal sebanyak 24 siswa dari 28 siswa atau setara dengan 85.7%. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima.

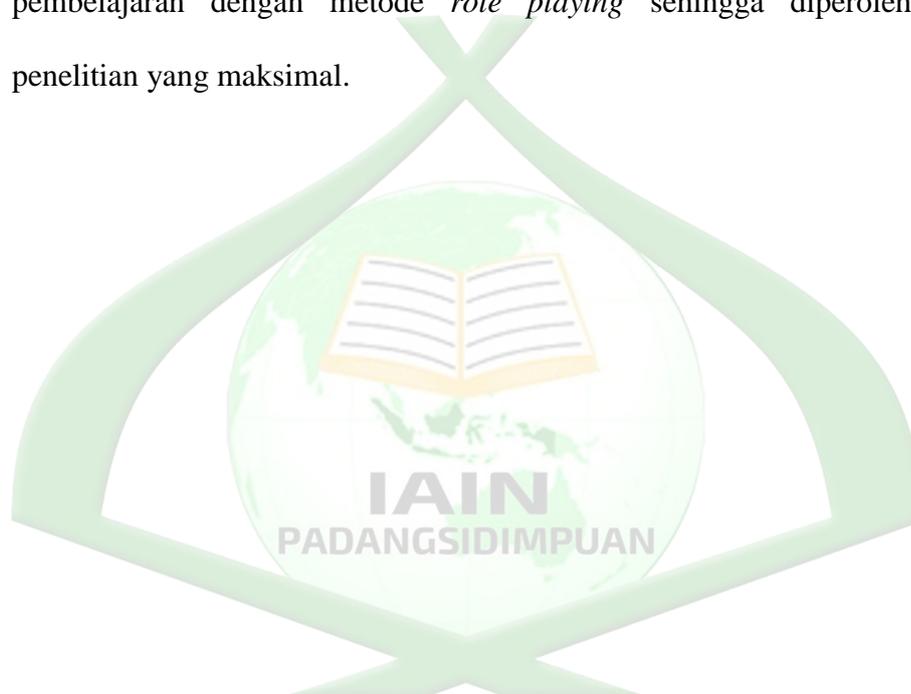
B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut ada beberapa hal yang disarankan dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII-1 Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan maupun di lembaga pendidikan lainnya, yaitu:

1. Bagi pihak madrasah, agar dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang pelaksanaan berbagai ragam metode pembelajaran, termasuk di dalamnya metode *role playing* agar siswa tetap dapat mengikuti pelajaran dengan semangat.
2. Bagi para guru, metode pembelajaran *role playing* ini sifatnya fleksibel bisa digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan dapat di diterapkan pada

pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Padangsidempuan Batunadua Kota Padangsidempuan maupun di lembaga pendidikan lainnya.

3. Bagi para siswa, penelitian ini dapat dijadikan langkah awal untuk melakukan penerapan pembelajaran mata pelajaran yang lain.
4. Bagi para peneliti lain, agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* sehingga diperoleh hasil penelitian yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Jakarta: CTSD, 2010.
- Arif Sadiman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 1996.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2003.
- Basrowi, Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia, 2008.
- Burhanuddin dan Moh. Makin, *Pendidikan Humanistik: Konsep, Teori, dan Aplikasi Praktis dalam Dunia Pendidikan*, Yogyakarta: Arruz Media Group, 2007.
- Corsini, Raymond, *Role Playing in Psychotherapy*, New Brunswick: Transaction Publisher, 2011.
- Fatah Syukur NC, *Teknologi Pendidikan*, Semarang: Rasail, 2005.
- Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008.
- Here, Alexander Paul and June Rabson Her, *J. L. Moreno*, London: SAGE Publication, 1996.
- Hisyam Zaini, dkk., *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: CTSD, 2011.
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail Media Group, 2011.
- Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Loeloek Endah Poerwanti dan Sofyan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013*, Jakarta: Prestaasi Pustaka, 2013.
- M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008.

- Muhammad Zein, *Metodologi Pengajaran Agama*, Yogyakarta: AK Group, 2005.
- Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Mulyasa, *Pengembangan & Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: Rosda Karya, 2013.
- Mulyono Abdur Rahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta: 1999.
- Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Surabaya: Pustaka Dua, 2008.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Nur Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Sukses Offset, 2012.
- Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Rahmad Hasbin, *Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, Bogor: Warung Nangka, 2012.
- Rusuli, "Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Semampir Jepon Blora Tahun 2015", *Tesis* (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015).
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Saminanto, *Ayo Praktik PTK*, Semarang: Rasail Media Group, 2010.
- Sanaky Hujair, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2010.
- Scategni, Wilma, *Psychodrama, Group Processes and Dreams: Archetypal Images of Individuation*, New York: Taylor & Francies e-Library, 2005.
- Shodiq, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I", *Tesis* (Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim, 2016).

Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2007.

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

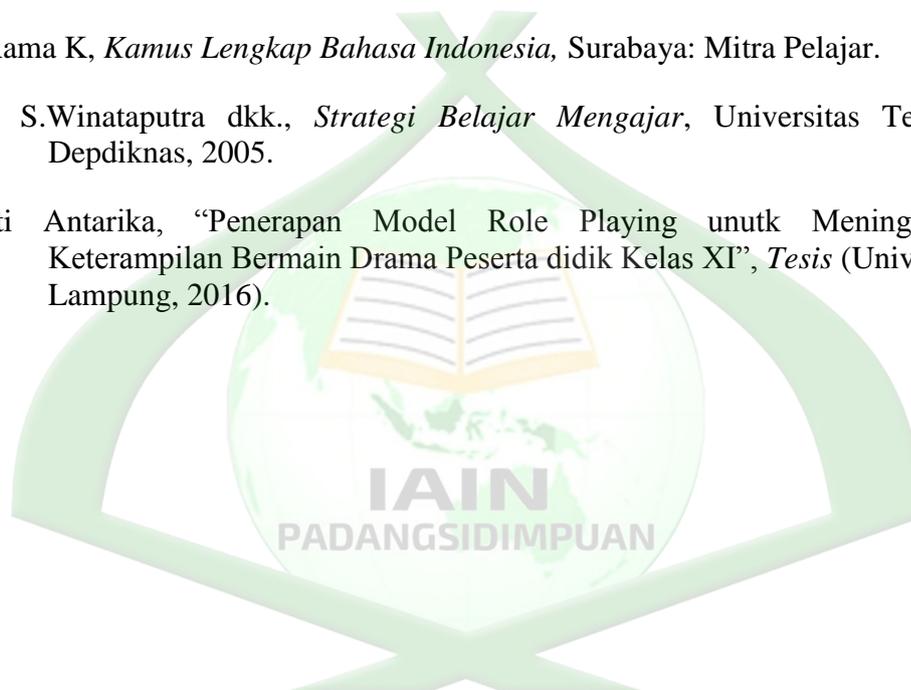
Syaiful ,Bahri Djamarah, *Psikologi Bealajar*, Jakarta: Rineka Cipta,20002.

Tatci Andrivani, “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS”, *Tesis* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar.

Udin S.Winataputra dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005.

Wenti Antarika, “Penerapan Model Role Playing untk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Peserta didik Kelas XI”, *Tesis* (Universitas Lampung, 2016).



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Riwayat Pribadi

1. Nama : **HASIAN HARAHAHAP**
2. NIM : 16.23100152
3. Temat Tanggal Lahir : Panyanggar, 02 April 1979
4. Alamat : Jl. B.M Muda Siregar Padangsidimpuan
5. Pekerjaan : Aparatur Sipil Negara (ASN)

B. Riwayat Keluarga

1. Nama Ayah : (alm) Burhanuddin
2. Nama Ibu : Zahara Siregar

C. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 142433 Panyanggar Kota Padangsidimpuan (1991)
2. SMP Negeri 4 Kota Padangsidimpuan (1994)
3. SMU Negeri 1 Kota Padangsidimpuan (1997)
4. STAIN Padangsidimpuan Fakultas Syariah (S1) 2004
5. Universitas Negeri Riau (Akta Mengajar) 2006



Instrumen Observasi Aktivitas Belajar

No	Aktivitas Belajar	Indikator	Jlh.	100%
1	Mengamati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat guru saat menjelaskan pelajaran 2. Siswa membaca buku pelajaran 3. Siswa mendengar guru menjelaskan 		
2	Bertanya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran 2. Siswa mengajukan pertanyaan yang sudah dibuat kepada guru, teman dalam kelompok atau sumber belajar lainnya 3. Siswa melakukan tanya jawab 4. Siswa melakukan diskusi tentang informasi yang relevan dengan topik pembelajaran yang belum diketahui 5. Siswa menanyakan informasi tambahan yang ingin diketahui 6. Siswa menanyakan informasi yang sudah diketahui sebagai klarifikasi. 		
3	Mengeksplorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan eksperimen 2. Siswa mengamati objek/kejadian/ aktivitas 3. Siswa mewawancarai nara sumber 4. Siswa mencoba 5. Siswa berdiskusi 6. Siswa menirukan gerak 7. Siswa meniru bentuk 8. Siswa mengumpulkan data melalui angket/questioner 		
4	Mengasosiasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan 2. Siswa menganalisis data dalam bentuk membuat kategori 3. Siswa menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan 4. Siswa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan 		

		mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi		
5	Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk bagan 2. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk diagram; 3. Siswa menyajikan laporan dalam bentuk grafik; 4. Siswa menyusun laporan tertulis; dan 5. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara lisan 6. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara grafis 7. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan pada media elektronik 8. Siswa menyajikan laporan meliputi proses, hasil, dan kesimpulan secara multi media 		
		Total		

Soal Pra Siklus

1. Upaya tidak menampakan kemampuan yang dimiliki dan selalu rendah hati dalam pergaulan adalah pengertian dari....
 - a. Tawadhu
 - b. Ta'awun
 - c. Tasamuh
 - d. Tafahum
2. Berteman baik dengan orang yang berbeda agama dengan kita, merupakan perwujudan dari sikap...
 - a. Qana'ah
 - b. Tasamuh
 - c. Ta'awaun
 - d. Husnuzhan
3. QS. An. Nahl ayat 90 memerintahkan manusia harus memiliki akhlak terpuji....

﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ
الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ٩٠﴾

- a. Tasamuh
 - b. Aman
 - c. Ta'awun
 - d. Adil
4. Menghilangkan kepercayaan atau amanat orang lain terhadap diri sendiri, arti...
 - a. Dusta
 - b. Khianat
 - c. Bohong
 - d. munafiq
 5. Memiliki jiwa sosial yang tinggi untuk saling tolong menolong kepada sesama manusia dan rela berkorban untuk kepentingan umat dan agama adalah merupakan wujud dari sikap ...
 - a. Qana'ah
 - b. Tasamuh
 - c. Ta'awun
 - d. Husnuzhan
 6. Memiliki jiwa sosial yang tinggi untuk saling tolong menolong kepada sesama manusia dan rela berkorban untuk kepentingan umat dan agama adalah merupakan wujud dari sikap...
 - a. Qana'ah
 - b. Tasamuh
 - c. Ta'awun
 - d. Tafahum
 7. berikut adalah bahaya judi dan khmar/narkoba, kecuali...
 - a. termasuk perbuatan syeitan
 - b. menjerumuskan pada permusuhan dan perkelahian

- c. menjauhkan manusia dari kesejahteraan dan kebahagiaan
- d. jalan mudan menuju kekayaan dan kesenangan
- 8. bahaya narkoba pada diri sendiri, kecuali...
 - a. menimbulkan sifat masa bodoh, sekalipun terhadap dirinya sendiri
 - b. semangat belajar menurun
 - c. tidak ragu-ragu melakukan hubungan seksual
 - d. mencemarkan nama baik keluarga
- 9. bahaya narkotika bagi keluarga adalah
 - a. tidak segan-segan mencuri uang atau menjual barang-barang rumah
 - b. tidak bisa menjaga sopan santun di rumah, seringkali melawan orang tua
 - c. judi dan khamar termasuk perbuatan setan
 - d. kurangnya menghargai harta milik yang ada di rumah
- 10. Ta'awun secara bahasa artinya...
 - a. Saling menolong
 - b. Saling menghargai
 - c. Saling menasihati
 - d. Saling bertenggang rasa



Soal Siklus I

1. Yang bukan merupakan bahaya atau akibat berlaku tidak santun kepada orang yang lebih tua adalah...
 - a. Pahala bisa berkurang
 - b. Teman berkurang
 - c. Dijauhi oleh teman
 - d. Akan disukai banyak teman
2. Sedangkan untuk teman yang baik dan bermanfaat, maka Nabi memberikan perumpamaan bagaikan...
 - a. Penjual minyak wangi
 - b. Penjual ikan di pasar
 - c. Penjual pakaian
 - d. Buah jeruk yang haram
3. Nabi Saw memberikan perumpamaan atas teman yang jahat bagaikan...
 - a. Penjual minyak wangi
 - b. Tukang/pandai besi
 - c. Penjual buah-buahan
 - d. Buah jeruk
4. Perlunya mencari teman yang baik karena berpengaruh pada kebahagiaan atau kesengsaraan.....
 - a. Dunia
 - b. Akhirat
 - c. Dunia dan akhirat
 - d. Tidak ada pengaruhnya
5. Apabila ada teman atau saudara bertengkar, maka harus di...
 - a. Lanjutkan
 - b. Budayakan
 - c. Damaikan
 - d. Lestarikan
6. Iman seseorang tidak akan.....tanpa berbuat baik pada sesama.
 - a. Sempurna
 - b. Berkurang
 - c. Bertambah
 - d. Diberi pahala
7. Menanam pohon di sekitar rumah kita akan...
 - a. Melindungi dari terik sinar matahari
 - b. Menjaga sirkulasi oksigen pada alam agar tetap sehat
 - c. Untuk tempat bermain anak-anak
 - d. Untuk menjaga suhu udara agar tetap dingin
8. Di bawah ini adalah perilaku kita terhadap hewan yang akan disembelih
 - a. Alat penyembelih harus tajam
 - b. Tidak memberi makan dan minum hewan tersebut sebelum di sembelih
 - c. Tidak mengikat hewan saat akan disembelih
 - d. Menyembelih dengan pelan-pelan

9. Nabi bersabda: “Allah akan menolong hamba-Nya, selama....
 - a. Lamanya
 - b. Hamba itu hidup
 - c. Hamba itu mau menolong saudaranya
 - d. Hamba itu meminta pertolongan-Nya
10. Islam menganjurkan untuk senantiasa bergaul dengan baik, hal ini tergambar dalam Alquran....
 - a. Surah Al-Baqarah; 145
 - b. Surah Al-Baqarah; 78
 - c. Surah Ali Imran; 38
 - d. Surah An-Nisa; 29



Soal siklus II

1. Khulafaurrasyidin yang pertama adalah
 - a. Abu Bakar as-Siddiq
 - b. Usman bin Affan
 - c. Umar bin Khattab
 - d. Ali bin Abi Thalib
2. Berikut adalah yang paling menonjol dari sahabat Abu Bakar, yaitu...
 - a. Paling mewah hidupnya
 - b. Paling kaya di antara sahabat
 - c. Paling zuhud hidupnya
 - d. Paling cepat hafalan Alqurannya
3. Sahabat Abu Bakar merupakan...
 - a. Laki-laki pertama yang paling dicintai Nabi
 - b. Laki-laki kedua yang paling dicintai nabi
 - c. Sahabat yang paling banyak menghafalkan hadis Nabi
 - d. Sahabat yang paling cepat menghafalkan Alquran
4. Yang bukan merupakan sifat atau keadaan dari sahabat Abu Bakar adalah
 - a. Pedangan yang sukses
 - b. Sangat dermawan
 - c. Perhitungan dalam hal harta
 - d. Pembebas para budak
5. Sahabat Abu Bakar merupakan..... dari Nabi Saw...
 - a. Saudara sepupu
 - b. Mertua
 - c. Paman
 - d. Kakek
6. Rasulullah Saw memuji bantuan Abu Bakar terhadap Islam dalam bentuk....
 - a. Ilmu pengetahuan
 - b. Harta
 - c. Tenaga
 - d. Pemikiran
7. Ada dua orang pemimpin para penghuni surga yang disebutkan Rasulullah, yaitu...
 - a. Ali bin Abi Thalib dan Ustman
 - b. Usman bin Affan dan Abu Bakar
 - c. Zaid bin Tsabit dan Abu Bakar
 - d. Abu Bakar dan Umar bin Khattab
8. Kecerdasan Ali bin Abi Thalib ditunjukkan dengan....
 - a. Menyelesaikan persoalan secara bijak dan tegas
 - b. Menyelesaikan persoalan secara tegas
 - c. Menyelesaikan persoalan dengan musyawarah
 - d. Menyelesaikan persolaan dengan arbitrase
9. Sahabat terakhir pada kepemimpinan khulafaurrasyidin adalah...
 - a. Ali bin Abi Thalib
 - b. Usman bin Affan

- c. Zaid bin Tsabit
 - d. Umar bin Khattab
10. Dua orang yang menjadi penopang ekonomi perjuangan Rasulullah, mereka adalah...
- a. Khadijah dan Abu Bakar
 - b. Abu Bakar dan Utsman
 - c. Abu Bakar dan Umar bin Khattab
 - d. Ali bin Abi Thalib dan Utsman



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PARA SIKLUS

Satuan Pendidikan : MTs Padangsidimpuan Batunadua
Kelas/Semester : VIII/2 (Dua)
Mata Pelajaran : Akidah Akhlaq
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.4. Menghayati sifat dampak positif husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun.	1.4.1. Membiasakan menghayati sifat husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun.
2.4. Terbiasa berperilaku husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari	2.4.1. Membiasakan berperilaku husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun.
3.4. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positifnya sifat husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun	3.4.1. Menjelaskan pengertian husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun. 3.4.2. Menyebutkan contoh husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun.
4.4. Mensimulasikan dampak positif dari akhlak terpuji (husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun)	3.4.3. Mengidentifikasi contoh husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun. 4.4.1. Mempresentasikan dampak positif husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun.

C. MATERI AJAR :

HUSNUZHAN, TAWADHU', TASAMUH DAN TA'AWUN

1. Pengertian husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun
2. Contoh sikap husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun
3. Hikmah husnuzhan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi Mengucapkan salam, berdo'a, mengabsen dan mengkondisikan kelas.</p> <p>Apersepsi Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi tentang husnuzhan dan tawadhu' yang akan dipelajari peserta didik.</p> <p>Motivasi Peserta didik diberi penjelasan tentang husnu zhan dan tawadhu' serta manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.</p> <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok • Peserta didik menyimak mekanisme pelaksanaan pembelajaran 	10 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengamati ayat tentang teladan Nabi saw لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ (Al-Ahzab 33:21) • Mengamati dan memperhatikan gambar tentang <i>husnuzhan</i> dan <i>tawadhu'</i> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang isi-isi gambar dan kisah yang disediakan tentang <i>husnuzhan</i> dan <i>tawadhu'</i> <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi tentang <i>husnuzhandan tawadhu'</i> dengan cara berdiskusi • Mengidentifikasi contoh dan dampak positif <i>husnuzhan</i> dan <i>tawadhu'</i>. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi tentang <i>husnuzhandan tawadhu'</i>. • Membuat laporan hasil telaah tentang <i>husnuzhandan tawadhu'</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyerahkan/membacakan hasil telaah tentang <i>husnuzhandan tawadhu'</i> • Setiap kelompok memberikan komentar penampilan kelompok lainnya. 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal • Guru memberikan refleksi melalui berbagai cara seperti tanya jawab tentang apa yang sudah dipelajari, apa manfaat pembelajaran, apa perubahan sikap yang perlu dilakukan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil laporan individu • Guru melakukan penilaian jawaban tugas aktivitas individu peserta didik • Guru menjelaskan kegiatan minggu berikutnya dan memberikan tugas untuk mencari materi tentang contoh kisah/fenomena perilaku <i>husnudzhan, tawaadhu', tasaamuh, dan ta'aawun</i> dan dampak positifnya dalam kehidupandari berbagai sumber. 	

E. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- 1) Media :
 - a. Kisah dampak positif akhlaq terpuji
- 2) Alat :
 - a. Laptop
 - b. *Whiteboard*
- 3) Sumber :
 - a. Al-Qur'an dan Terjemahnya
 - b. Kementerian Agama. 2015. *Buku Siswa Akidah Akhlak*. Jakarta
 - c. Kementerian Agama. 2015. *Buku Guru Akidah Akhlak*. Jakarta
 - d. Internet

F. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

➤ Penilaian

- 1) Kompetensi Sikap:
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
- 2) Kompetensi Pengetahuan:
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tulis
 - b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
 - c. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*
- 3) Kompetensi Keterampilan:
 - a. Teknik Penilaian : Portofolio dan Proyek
 - b. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
 - c. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*

➤ Remedial

- 1) Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan, jika ada beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM.
- 2) Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (*treatment*) secara khusus, baik di pandu langsung oleh guru atau tutor sebaya oleh kelompok yang terlebih dahulu mencapai ketuntasan belajar (*learning mastery*) yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Pemberian tes ulang dengan penyederhanaan.

➤ Pengayaan

Pengayaan dilaksanakan sebagai tindak lanjut analisis hasil penilaian. Pengayaan dilakukan dengan cara peserta didik diminta mencari informasi dari berbagai

sumber atau diskusi kelompok untuk membahas materi tambahan tentang *husnudzhan, tawaadhu', tasaamuh, dan ta'aawun* dan dampak positifnya.

Mengetahui,
Mei 2018
KepalaMTs Padangsidempuan Batunadua

P. Sidimpuan,
Peneliti

AHMAD RIFAI HASIBUAN, S.Pd.I., M.Hum.
NIP. 19810428 200501 1 005

HASIAN HARAHAH
NIM. 1623100152



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MTs Padangsidimpuan Batunadua
Kelas/Semester : VIII/2 (Dua)
Mata Pelajaran : Akidah Akhlaq
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

G. KOMPETENSI INTI

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

H. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.6. Menghayati adab kepada saudara dan teman	1.6.1. Membiasakan menghayati adab kepada saudara dan teman.
2.6. Terbiasa menerapkan adab islami kepada saudara dan teman	2.6.1. Menunjukkan perilaku terbiasa menerapkan adab kepada saudara dan teman..
3.6. Memahami adab kepada saudara dan teman	3.6.1. Menjelaskan pengertian adab kepada saudara dan teman.
4.6. Mensimulasikan adab kepada saudara dan teman	3.6.2. Mengidentifikasi dalil tentang adab kepada saudara dan teman. 3.6.3. Menjelaskan hikmah adab kepada saudara dan teman. 4.6.1. Mensimulasikan adab kepada saudara dan teman.

I. MATERI AJAR :

ADAB BERGAUL DENGAN SAUDARA DAN TEMAN

1. Adab Islami kepada saudara dan teman.
2. Dalil adab bergaul dengan saudara dan teman.
3. Hikmah adab kepada saudara dan teman.

J. METODE PEMBELAJARAN

A. *ROLE PLAYING*

K. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi Mengucapkan salam, berdo'a, mengabsen dan mengkondisikan kelas.</p> <p>Apersepsi Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi tentang Adab bergaul dengan saudara dan temanyang akan dipelajari peserta didik.</p> <p>Motivasi Peserta didik diberi penjelasan tentang adab bergaul dengan saudara dan teman, manfaatnya bagi kehidupan yang akan dipelajari</p> <p>PemberianAcuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok • Peserta didik menyimak mekanisme pelaksanaan pembelajaran 	10 menit
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar dan kisah tentang adab kepada saudara dan teman <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang adab kepada saudara dan teman <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasti tentang pengertian, dalil, dan hikmah adab kepada saudara dan teman. • Mencaridan mencermati contoh kisah/ fenomena tentang adab kepada saudara dan teman • Mendiskusikan adab kepada saudara dan teman <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi tentang adab kepada saudara dan teman. • Menyusun skenario untuk mensimulasikan adab kepada saudara dan teman.. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyerahkan hasil telaah tentang adab kepada saudara dan teman. • Setiap kelompok saling menilai penampilan kelompok lain 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal • Guru memberikan refleksi melalui berbagai cara seperi tanya jawab tentang apa yang sudah dipelajari, apa manfaat pembelajaran, apa perubahan sikap yang perlu dilakukan • Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil laporan individu • Guru melakukan penilaian jawaban tugas aktivitas individu peserta didik • Guru menjelaskan kegiatan minggu berikutnya dan memberikan tugas untuk mencari materi tentang kisah/perilaku adab bergaul dengan saudara dan temandari berbagai sumber. 	10 menit

L. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- 4) Media :
 - b. kisah/ccontoh pergaulan yang baik dan yang buruk
- 5) Alat :
 - a. Laptop
 - b. *Whiteboard*
- 6) Sumber :
 - e. Al-Qur'an dan Terjemahnya
 - f. Kementerian Agama. 2015. *Buku Siswa Akidah Akhlak*. Jakarta
 - g. Kementerian Agama. 2015. *Buku Guru Akidah Akhlak*. Jakarta
 - h. Buku 1001 Kisah Teladan. [html](#)
 - i. Internet

M. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN

➤ Penilaian

- 4) Kompetensi Sikap:
 - c. Teknik Penilaian : Observasi
 - d. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
 - e. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*
- 5) Kompetensi Pengetahuan:
 - d. Teknik Penilaian : Tes Tulis
 - e. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
 - f. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*
- 6) Kompetensi Keterampilan:
 - d. Teknik Penilaian : Portofolio dan Proyek
 - e. Instrumen penilaian : *(Terlampir)*
 - f. Pedoman Penskoran : *(Terlampir)*

➤ Remedial

- 4) Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan, jika ada beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM.
- 5) Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (*treatment*) secara khusus, baik di pandu langsung oleh guru atau tutor sebaya oleh kelompok yang terlebih dahulu mencapai ketuntasan belajar (*learning mastery*) yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran.
- 6) Pemberian tes ulang dengan penyederhanaan.

➤ Pengayaan

Pengayaan dilaksanakan sebagai tindak lanjut analisis hasil penilaian. Pengayaan dilakukan dengan cara peserta didik diminta mencari informasi dari berbagai sumber atau diskusi kelompok untuk membahas materi tambahan tentang Adab bergaul dengan saudara dan teman.

Mengetahui, P. Sidimpuan, Mei 2018
Kepala MTs Padangsidimpuan Batunadua

Peneliti

AHMAD RIFAI HASIBUAN, S.Pd.I., M.Hum.
NIP. 19810428 200501 1 005

HASIAN HARAHAP
NIM. 1623100152

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MTs Padangsidempuan Batunadua
Kelas/Semester : VIII/2 (Dua)
Mata Pelajaran : Akidah Akhlaq
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

N. KOMPETENSI INTI

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

O. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.7. Menghayati kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.	1.7.1. Membiasakan menghayati kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.
2.7. Meneladani sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar ra.	2.7.1. Membiasakan meneladani sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar ra.
3.7. Menganalisis kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.	3.7.1. Menjelaskan sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar ra. 3.7.2. Menjelaskan keteladanan sahabat Abu Bakar ra.
4.7. Menceritakan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.	4.7.1. Mensimulasikan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.

P. MATERI AJAR :

KETEGUHAN IMAN SAHABAT ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ

1. Biografi Abu Bakar ra.
2. Kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.

3. Sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar ra

Q. METODE PEMBELAJARAN

A. ROLE PLAYING

R. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi Mengucapkan salam, berdo'a, mengabsen dan mengkondisikan kelas.</p> <p>Apersepsi Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi tentang Kisah Keteladanan Abu Bakar ra yang akan dipelajari peserta didik.</p> <p>Motivasi Peserta didik diberi penjelasan tentang manfaat mempelajari Kisah Keteladanan Abu Bakar ra bagi kehidupan yang akan dipelajari</p> <p>PemberianAcuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok • Peserta didik menyimak mekanisme pelaksanaan pembelajaran 	10 me
Inti	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan memperhatikan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan komentar dan bertanya Biografi Abu Bakar ra <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi tentang Biografi sifat-sifat utama dan keteladanan sahabat Abu Bakar ra • Mengidentifikasi sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar ra yang harus dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi tentang kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra • Menuliskan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyerahkan hasil tulisan tentang kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra • Salah satu siswa/i menceritakan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra. • guru memberi penguatan/penjelasan tentang hasil cerita siswa 	60 me
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal • Guru memberikan refleksi melalui berbagai cara seperti tanya jawab tentang apa yang sudah dipelajari, apa manfaat pembelajaran, apa perubahan sikap 	10 me

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>yang perlu dilakukan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran • Guru melakukan penilaian jawaban tugas aktivitas kelompok peserta didik • Guru menjelaskan kegiatan minggu berikutnya dan memberikan tugas untuk mencari materi tentang kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra dan Hikmahnya dari berbagai sumber. 	

S. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- 7) Media :
- c. Kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.
 - d. Sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar ra
- 8) Alat :
- a. Laptop
 - b. Whiteboard
- 9) Sumber :
- j. Al-Qur'an dan Terjemahnya
 - k. Kementerian Agama. 2015. *Buku Siswa Akidah akhlak*. Jakarta
 - l. Kementerian Agama. 2015. *Buku Guru Akidah akhlak*. Jakarta
 - m. Buku Kisah 25 Nabidan Rasul .html
 - n. Internet

T. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

➤ Penilaian

- 7) Kompetensi Sikap:
- f. Teknik Penilaian : Observasi
 - g. Instrumen penilaian : (Terlampir)
 - h. Pedoman Penskoran : (Terlampir)
- 8) Kompetensi Pengetahuan:
- g. Teknik Penilaian : Tes Tulis
 - h. Instrumen penilaian : (Terlampir)
 - i. Pedoman Penskoran : (Terlampir)
- 9) Kompetensi Keterampilan:
- g. Teknik Penilaian : Portofolio dan Unjuk Kerja
 - h. Instrumen penilaian : (Terlampir)
 - i. Pedoman Penskoran : (Terlampir)

➤ Remedial

- 7) Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan, jika ada beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM.
- 8) Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (*treatment*) secara khusus, baik di pandu langsung oleh guru atau tutor sebaya oleh kelompok yang terlebih dahulu mencapai ketuntasan belajar (*learning mastery*) yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran.
- 9) Pemberian tes ulang dengan penyederhanaan.

➤ Pengayaan

Pengayaan dilaksanakan sebagai tindak lanjut analisis hasil penilaian. Pengayaan dilakukan dengan cara peserta didik diminta mencari informasi dari berbagai

sumber atau diskusi kelompok untuk membahas materi tambahan tentang kisah keteladanan sahabat Abu Bakar ra.

Mengetahui, P. Sidimpuan, Mei 2018
Kepala MTs Padangsidimpuan Batunadua

Peneliti

AHMAD RIFAI HASIBUAN, S.Pd.I., M.Hum.
NIP. 19810428 200501 1 005

HASIAN HARAHAHAP
NIM. 1623100152

