



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH

M. ALFANDI YAKUB
NIM: 31.11.4.048

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH

M. ALFANDI YAKUB
NIM: 31.11.4.048

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Dra. Azizah Hanum OK, M. Ag
NIP. 19690323 200701 2 030

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018

Nomor : Istimewa
Lamp :
Hal : Skripsi
A.n. M. Alfandi Yakub

Medan, 07 Juli 2018
Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sumatera Utara
di -
Medan

Assalamua'alaikum Wr.,Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : M. Alfandi Yakub
Nim : 31.11.4.048
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA.**

Dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing Skripsi

Dra. Azizah Hanum OK, M. Ag
NIP. 19690323 200701 2 030

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Alfandi Yakub
NIM : 31.11.4.048
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi :

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 07 Juli 2018

Yang membuat pernyataan

M. Alfandi Yakub
NIM. 31 11 4 034

ABSTRAK



Nama : M. Alfandi Yakub
NIM : 31.11.4.048
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dra. Azizah Hanum OK, M. Ag
Judul Skripsi : **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA**

Kata Kunci: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing*

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara, (2) Bagaimana pelaksanaan metode *Role Playing* di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara (3) Apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan/pelaksanaan, tahap pengamatan, tahap analisis dan refleksi. Sampel pada penelitian ini diambil sebanyak 30 siswa kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara.

Melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara tahun pelajaran 2017 – 2018. Hal tersebut diperoleh dengan nilai rata-rata hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik pada tes awal 57.17 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 33.33%, nilai rata-rata pada siklus I 62.00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 46.66% dan pada siklus II nilai rata-rata 75.50 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 80%.

Pembimbing Skripsi

Dra. Azizah Hanum OK, M. Ag
NIP. 19690323 200701 2 030

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum. Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah SWT., yang selalu memberikan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW., yang telah menghantarkan kita dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang, dan alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi yang berjudul **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA”** diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (FITK – UIN) Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah turut memberikan sumbangsinya dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak **Prof. H. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Amirruddin Siahaan, M. Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr.Asnil Aidah Ritonga, MA** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. Ibu **Dra. Azizah Hanum OK, M. Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang membantu peneliti dalam merampungkan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu **Yumira Simamora, M. Pd** selaku kepala MTs LABORATORIUM UIN SU Medan, ibu **Nurhasanah, S.Pd.I** selaku wali kelas VIII-1 yang dengan suka cita membantu pelaksanaan riset beserta staf pegawai yang telah banyak memberikan informasi dan kerjasama yang baik sehingga terselesaikannya proposal ini.
6. Teristimewa penulis ucapkan ribuan terimakasih kepada ayahanda dan ibunda tercinta **Iskandar Zulkarnain** dan **Juarti Ju**, kakak tersayang **Lia Isti Indriyani, S. Pd**, adik tercinta **Annisa Prastiwi** dan **M. Hamli Rizky** serta semua sanak keluarga yang telah memberikan dukungan, baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada **Lembaga Kreativitas Seni Mahasiswa (LKSM) UIN Sumatera Utara** yang telah mewarnai hari-hari penulis selama menimba ilmu di UIN – SU dan turut memberikan ilmu-ilmu berharga yang tak terlupakan. Serta kakanda-kakanda, adinda-adinda dan rekan-rekan seperjuangan lainnya yang memberikan dukungan penuh dan ejekan-ejekan yang penuh rasa ikhlas kepada penulis.
8. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat saya Irfan Khairi, Fathur Rahman Anshari, Achyar Umayyah Nasution, Nurul Dwi Ananda, Suheri Sirait, Mhd. Effendi, Ahmad Syawal Tambun, Muhammad Juliandi,

Aju Damisma, Iqbal Sandi Siagian yang tak henti-hentinya memberikan semangat serta ejekan sehingga saya termotivasi dalam menyelesaikan skripsi saya ini.

9. Terimakasih penulis ucapkan kepada adinda Yuyun, Aisyah, Jaka, Dita, Ayu, Eno, Wahyuni, Didit, Nindy, Fera, Nelly, Mala, Icha, Egy, Arly yang telah membantu dan memberikan semangat serta sedikit ejekan kepada penulis sehingga penulis termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih yang agak sedikit spesial kepada Tri Fitri Nasution yang telah banyak mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Terimakasih juga penulis ucapkan kepada *my blade* selaku kendaraan bermotor penulis yang selalu setia menemani penulis dalam melewati masa perkuliahan selama 7 tahun di UIN SU.

Semoga Allah SWT., melimpahkan rahmat dan karunianya atas kebaikan hati Bapak/Ibu serta rekan-rekan sekalian dan hasil penelitian ini dapat berguna khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya. Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangannya untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Medan, Juli 2018

Penulis

M. Alfandi Yakub
NIM. 31 11 4 048

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... v

DAFTAR ISI.....vii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah7

C. Rumusan masalah.....7

D. Tujuan penelitian..... 8

E. Manfaat penelitian..... 8

F. Indikator Tindakan..... 9

BAB II LANDASAN TEORITIS.....10

A. Kerangka Teoritis 10

1. Tinjauan metode *Role Playing* 10

2. Tinjauan Akidah Akhlak 16

3. Tinjauan Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri 21

4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar 22

B. Hipotesis Tindakan.....25

BAB III METODE PENELITIAN27

A. Pendekatan dan Metode Penelitian 27

B. Latar dan subyek Penelitian 29

C. Langkah-langkah Penelitian..... 30

D. Teknik Pengumpulan Data..... 32

E. Teknik Analisis Data.....	35
F. Teknik Penjamin Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Deskripsi Data Penelitian.....	38
B. Deskripsi Data Tindakan.....	43
1. Tindakan Siklus I	43
2. Tindakan Siklus II	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
1. Hasil Observasi Bagi Peneliti	56
2. Hasil Observasi Bagi Peserta Didik	57
BAB V KESIMPULAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- I : Surat Izin Riset

- II : Surat Keterangan Melaksanakan Riset

- III : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

- IV : Tes Siklus I

- V : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

- VI : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

- VII : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

- VIII : Tes Siklus II

- IX : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

- X : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

- XI : Hasil Tes Awal, Siklus I dan Siklus II

- XII : Dokumentasi

- XIII : Daftar Riwayat Hidup Peneliti

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cerita atau jalan untuk mengembangkan dan mengarahkan dirinya menjadi sosok manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan sempurna. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan kepribadian baik jasmani maupun rohani ke arah yang lebih baik dalam kehidupannya. Kebutuhan manusia akan pendidikan merupakan suatu yang sangat mutlak dalam hidup ini, dan manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pendidikan. Pendidikan dapat difungsikan untuk mengarahkan pertumbuhan dan dapat menghantarkan perkembangan kehidupan manusia sebagai makhluk pribadi maupun makhluk sosial, kepada titik optimal untuk memperoleh kebahagiaan didunia dan akhirat.¹

Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa untuk mendapatkan info dan pengembangan diri sebagai usaha untuk melakukan perubahan tingkah laku kearah kebaikan dan kemajuan menjadi bagian terpenting. Hal ini di karenakan sasaran pelaksanaan pendidikan di dalam kelas memang diharapkan untuk menempa diri siswa menjadi seseorang yang mampu memanfaatkan potensi dirinya secara mandiri setelah mengikuti proses pengajaran yang dilaksanakan oleh guru di dilam kelas.

Belajar adalah proses mengetahui suatu ilmu dan dapat mengaplikasikan suatu ilmu pada lingkungan sekitar dengan memahami

¹ Zakiah Daradjat, dkk, (1996), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 28

arti, tujuan, hakikat dan manfaat dari suatu ilmu. Beberapa ahli memberikan definisi belajar dan menginterpretasikannya sebagaimana yang dikutip oleh Varia Winansih dari Ngalim Purwanto (1998; 84-85) bahwa²:

Hilgard dan Bower mengemukakan: Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Belajar merupakan suatu proses perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya di dalam memenuhi kehidupannya.

Upaya menumbuh kembangkan potensi manusia tersebut bisa dilakukan dengan cara menanamkan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) agar peserta didik dapat tumbuh kembang menjadi sempurna dalam segala aspeknya.

Sumiati dan Asra mengatakan bahwa, “keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai siswa. Kriteria keberhasilan guru dan siswa dalam melaksanakan program pembelajaran dilihat dari kompetensi dasar yang dimiliki oleh siswa. Informasi ini diperoleh melalui kegiatan evaluasi pada prinsipnya bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan tujuan, ini bisa dicapai jika ada tindak lanjut dari kegiatan evaluasi. Evaluasi akan memberikan informasi tingkat pencapaian belajar siswa, dan jika dianalisis lebih rinci akan diperoleh

² Varia Winansih, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2008), h. 30-32

informasi tentang kesulitan belajar siswa. Informasi inilah yang harus digunakan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.³

Dengan demikian, maka pendayagunaan pendidikan sebagai alat pembudayaan sangat tergantung pada pemegang alat tersebut yaitu guru atau pendidik. Dalam hal ini salah satunya yaitu kepiawaian seorang guru dalam memakai dan menggunakan metode yang sesuai dan relevan. Oleh sebab itu, para guru memegang posisi kunci yang dapat menentukan keberhasilan Proses Belajar Mengajar (PBM) dalam pendidikan melalui metode yang tentunya harus relevan dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga mereka dituntut untuk memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu, baik teoritis maupun praktis dalam melaksanakan tugasnya⁴.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Selama ini PBM di sekolah dapat dikatakan berhasil jika dari beberapa komponen yang ada dapat berjalan dengan baik. Salah satu komponen dalam PBM adalah metode pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran tertentu, salah satunya adalah materi

³Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), h. 200

⁴ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, (2009), *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: RefikaAditama, hal. 45.

pelajaran Aqidah Akhlak. Metode pembelajaran merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran yang memiliki nilai teoritis dan praktis. Metode pembelajaran sekaligus juga menjadi variabel penting dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil pembelajaran.⁵

Pemilihan suatu metode yang tepat akan sangat berpengaruh di dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Di dalam pemilihan suatu metode harus mengacu pada tujuan kurikulum dalam sebuah mata pelajaran tertentu. Pada prinsipnya terdapat tiga alternatif pendekatan yang dapat digunakan dalam memilih metode dalam pembelajaran (termasuk pembelajaran Aqidah Akhlaq), seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik, yakni (1) pendekatan yang berpusat pada mata pelajaran, di mana materi pembelajaran terutama bersumber dari mata pelajaran. Penyampaiannya dilakukan melalui komunikasi antara siswa dan guru, (2) pendekatan yang berpusat pada jiwa, pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kebutuhan, minat dan kemampuan siswa. Dalam pendekatan ini lebih banyak digunakan metode dalam rangka individualisasi pembelajaran, seperti belajar mandiri, belajar modular, paket belajar dan sebagainya, (3) pendekatan yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Pendekatan ini bertujuan mengintegrasikan sekolah dan masyarakat dan untuk memperbaiki kehidupan masyarakat. Metode yang digunakan terdiri dari: karya wisata, narasumber, kerja pengalaman, survei, proyek pengabdian/pelayanan masyarakat, berkemah dan unit.⁶

⁵ *Ibid*, hal. 49.

⁶ Oemar Hamalik, (2003), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 57.

Polemik yang masih sering sekali terjadi dalam dunia pendidikan sekarang adalah peran guru masih besar dan siswa lebih suka diam dan melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas seperti berbicara dengan teman, melamun dan sebagainya. Mereka bosan dengan cara belajar yang monoton. Guru lebih banyak menerangkan tanpa mempraktekkannya sehingga siswa menjadi jenuh. Masih rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan belum sesuai, guru kurang mendorong keterlibatan dan keikutsertaan siswa mendemonstrasikan materi yang dipelajari secara langsung di dalam kelas.

Sedikit mengutip pendapat E. Mulyasa bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Karena hal itu merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan dan memasuki era globalisasi yang penuh dengan tantangan.⁷

Untuk itu dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya terletak pada penilaian tertulis saja, tetapi juga dapat diresapi dan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa, artinya, di samping guru menerangkan, guru juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya. Guru hanya sebagai fasilitator saja, dan

⁷ E. Mulyasa, (2008) *Standar Kompetensi Dan Seritfikasi Guru*, Bandung:Rosdakarya, hal. 53.

untuk pengembangannya diberikan kepada siswa, disertai bimbingan dari guru itu sendiri.

Mungkin salah satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksud adalah metode *role playing* (bermain peran). Metode *role playing* merupakan metode yang tidak hanya menekankan pengajaran secara kontekstual, tetapi juga merupakan metode yang dapat mengembangkan ide dan keaktifan dari siswa. Sebab *role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Karena siswa menikmati tindakan dan pemeranan, mereka akan lupa bahwa *role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi intruksional.

Pada hakikatnya *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia.

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing*, perlu diadakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengadakan perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai alternatif dalam memecahkan persoalan yang sedang dihadapi di dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul :

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI PADA DIRI SENDIRI KELAS VIII-1 DI MTS LABORATORIUM UIN SUMATERA UTARA.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini diidentifikasi pada pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji pada diri sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU?
3. Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji pada diri sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji pada sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji pada diri sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU.
3. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak terpuji pada diri sendiri di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU.

E. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam penerapan strategi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan bagi kepala MTs Laboratorium UIN SU dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang dipimpinnya.

- b. Sebagai bahan masukan bagi guru pentingnya penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kegiatan belajar dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Sebagai bahan pengembangan atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin mencoba membahas permasalahan yang sama pada lokasi yang berbeda.

F. Indikator Tindakan

Adapun indikator dalam penelitian ini ialah:

- a. Agar siswa mampu bersikap kritis dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Agar siswa menjadi lebih percaya diri.
- c. Agar siswa mampu menerapkan perilaku sabar dan syukur dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Agar siswa mampu bekerjasama dalam satu tim atau kelompok.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORITIS

1. Tinjauan Metode *Role Playing*

a. Pengertian *role playing*

Metode secara harfiah adalah cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.⁸ Pendapat tersebut hampir sama dengan apa yang dinyatakan Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain bahwa metode menjadi salah satu komponen yang ikut berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode merupakan sebuah alat untuk motivasi, strategi pembelajaran serta digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam proses belajar mengajar, tentunya terdapat metode pembelajaran.⁹

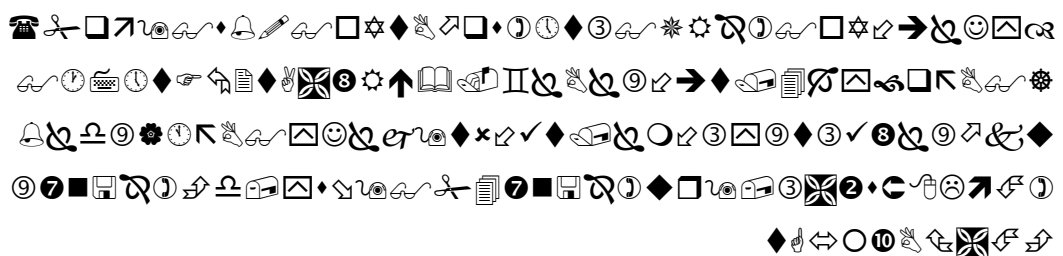
Dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu model pembelajaran. Dimana dengan model pembelajaran tersebut siswa bisa lebih aktif di dalam kelas dan nantinya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Seorang guru yang bertugas sebagai fasilitator harus pandai memilih model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswanya.

⁸ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, (2009), *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, Bandung: PT Refika Aditama, hal. 55.

⁹ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, (2012), *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi*, Yogyakarta: Familia, hal. 13.

Sedangkan tugas manusia adalah menyeru kepada yang *ma'ruf* dan mencegah dari yang *munkar* dengan melalui proses pendidikan (Islam) sebab dalam kegiatan tersebut mengandung ajakan, perintah serata pemberian contoh yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sosial.

Dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata. Terkadang digunakan *al-Thariqah*, *manhaj*, atau *al-Wasilah*. *Al-Thariqah* berarti jalan, *manhaj* berarti sistem, sedangkan *al-Wasilah* berarti perantara atau mediator.¹⁰ Namun, kata Arab yang lebih dekat dengan metode adalah *al-Thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Salah satu kata *al-thariqah Mustaqimah* yang diartikan jalan lurus, yang dijumpai didalam Al-Qur'an terdapat dalam surah al-Ahqaf ayat 30, sebagai berikut:



Artinya: “Mereka berkata: "Hai kaum Kami, Sesungguhnya Kami telah mendengarkan kitab (Al Quran) yang telah diturunkan sesudah Musa yang membenarkan Kitab-Kitab yang sebelumnya lagi memimpin kepada kebenaran dan kepada jalan yang lurus.” (QS. Al-Ahqaf [46]:30)

Bermain peran terdiri dari dua kata, yaitu bermain dan peran. Bermain adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari

¹⁰Salminawati, *Filsafat Pendidikan Islam: Membangun Konsep Pendidikan yang Islami*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2011), h. 151.

kemenangan, dalam hal ini disebut *playing*. Bermain juga dapat di artikan sebagai sebuah aktivitas bermain yang di lakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan, dalam hal ini disebut dengan *game*. Sedangkan peran atau *Role* adalah cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu.

Role Playing adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh. Metode *role playing* (bermain peran) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.¹¹

Jadi *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu atau siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya antar manusia.

Melalui *role playing*, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar-manusia dengan cara memperagakannya. Hasil peragaan atau pemeranan tersebut kemudian didiskusikan dalam kelas, sehingga secara

¹¹ Martinis Yamin, (2013), *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, Jakarta: GP Press Group, hal. 162.

bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹²

Dalam proses pembelajarannya, metode *role playing* mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah di tentukan/direncanakan sebelumnya. *Role playing* lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

Dalam strategi *role playing* apa yang didemonstrasikan harus memiliki pesan moral yang sesuai dengan tingkatan cara berfikir siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap kejadian yang diperankan tidak terhalang oleh apresiasi dan imajinasi siswa.

b. Fungsi Metode *Role Playing*

Role Playing berfungsi untuk; (1) Mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.¹³

c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

¹²*Ibid*, hal.163

¹³*Ibid*, hal.166

- 2) Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu tentang teknik pelaksanaannya.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang/kelompok.
- 4) Guru memberikan skenario dan mengarahkan siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 5) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 6) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 7) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan oleh kelompok lain.
- 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 11) Evaluasi.
- 12) Penutup.¹⁴

d. Manfaat Metode *Role Playing*

Manfaat yang dapat diambil dari penerapan metode *Role Playing* yaitu:

- 1) *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practice, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-

¹⁴*Ibid*, hal. 169

istilah baku dan normative terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.

- 2) *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak.
- 3) *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid.

e. Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu kelebihan dari metode *role playing* diantaranya adalah:

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.
- 5) Siswa bebas berekspresi secara utuh

- 6) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.¹⁵

f. Kelemahan Metode *Role Playing*

Disamping memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

- 1) Bermain peran memakan waktu yang banyak
- 2) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak di tugasi dengan baik.
- 3) Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan di perankannya.
- 4) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 5) Jika siswa tidak di siapkan dengan baik, ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- 6) Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan dengan metode ini.¹⁶

2. Tinjauan Akidah Akhlak

Orang muslim akan memperoleh kebahagiaan hidup, jika menjalankan kehidupan berdasarkan koridor agama, yakni Aqidah dan Akhlak. Dimana Al-Qur'an telah memberikan gambaran tentang diri Rasulullah SAW. Allah SWT berfirman:



¹⁵ Wina Sanjaya, (2013), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka, hal. 113

¹⁶*Ibid*, hal. 114



Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah*”. (QS. Al-Ahzab:21)¹⁷

a. Pengertian Akidah Akhlak

Aqidah berasal dari bahasa Arab *aqoda*-ya *'taqidu-I'tiqodan*, yang memiliki arti yakin, menyakini dan keyakinan. Sedangkan menurut istilah Aqidah adalah suatu perkara yang wajib dibenarkan (dipercaya) oleh hati dengan penuh kemantapan atau keyakinan dalam kalbu (jiwa), sehingga terhindar dari keraguan-keraguan. Aqidah dapat juga disebut dengan iman (kepercayaan).¹⁸

Menurut Hasan Al Banna disebutkan bahwa aqidah adalah beberapa perkara yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati yang dapat mendatangkan ketentraman jiwa, menjadikan keyakinan yang tidak tercampur sedikitpun dengan keraguan-keraguan.¹⁹

Akhlak berasal dari bahasa Arab “*Akhlak*” dengan bentuk jama’ “*khuluq*” yang berarti budi pekerti. Secara istilah akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia di atas bumi. Dan sistem nilai yang dimaksud adalah ajaran Islam dengan Al-Qur’an dan As-Sunnah Rasul sebagai sumber nilai dan serta *ijtihad* sebagai metode berfikir islami.²⁰

¹⁷ Al-Qur’an

¹⁸ Yuhanar Ilyas, (1992), *Kuliah Aqidah Islam*, Yogyakarta: LPPI, hlm. 1.

¹⁹ Zahrudin AR, dan Hasanuddin Sinaga, (2004), *Pengantar Studi Akhlak*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal. 3

²⁰ Muslim Nurdin, dkk. (1993), *Moral Dan Kognisi Islam*, Bandung: Alfabeta, hlm. 205

Al-Ghazali dalam kitabnya *Ihya' Ulumudin* mendefinisikan bahwa akhlak adalah gambaran tingkah laku dalam jiwa dari padanya lahir perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan Ahmad Amin memberikan definisi bahwa akhlak adalah *a'datul* atau kehendak yang membiasakan artinya kehendak itu bila membiaskan sesuatu, maka kebiasaan itulah yang dinamakan dengan akhlak.²¹

Aqidah Akhlak merupakan pembelajaran penting bagi setiap manusia dalam proses pendidikan, dengan tujuan Aqidah Akhlak yang pernah dipelajari dapat menjadi pedoman hidup dalam rangka menyempurnakan Iman. Selain itu akidah akhlak juga mampu membawa umat manusia untuk lebih baik dalam menjalankan proses kehidupan.

b. Karakteristik Aqidah Akhlak

Adapun karakteristik Aqidah Akhlak pada Madrasah Tsanawiyah dalam pedoman khusus Aqidah Akhlak Depag antara lain:

- 1) Prinsip-prinsip dasar Aqidah akhlak adalah kepercayaan atau keyakinan yang tersimpul dan terhujam kuat di dalam lubuk jiwa (hati) manusia dengan dalil *naqli*, *aqli* dan *wijdani* (perasaan halus) dalam meyakini dan mewujudkan rukun iman. Akhlak adalah pembentukan sikap dan kepribadian seseorang untuk berakhlak mulia (*Akhlaq Al-Mahmudah*) dan mengeliminasi akhlak tercela (*Akhlaq Al-Madzumah*) sebagai manifestasi aqidahnya dalam perilaku hidup seseorang dalam berakhlak kepada Allah SWT dan Rasul-Nya, kepada

²¹ Romli Arief, (2008), *Kuliah Pendidikan Agama Islam*, Surabaya: IKIP Surabaya, hal. 119

diri sendiri, kepada sesama manusia, dan kepada alam dan makhluk lain.

- 2) Mata pelajaran Aqidah dan Akhlak merupakan salah satu rumpun mata pelajaran agama di Madrasah (Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah dan Akhlak, syariah/fiqih, Sejarah kebudayaan Islam) yang secara integratif menjadi sumber nilai dan landasan moral spiritual yang kokoh dalam pengembangan keilmuan dan keislaman, termasuk kajian yang terkait dengan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya.
- 3) Mata pelajaran Aqidah Akhlak tidak hanya mengantarkan siswa untuk menguasai pengetahuan tentang Aqidah dan Akhlak, tetapi yang terpenting adalah bagaimana siswa dapat mengamalkan Aqidah dan Akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Aqidah dan Akhlak menekankan keutuhan dan keterpaduan antara pengetahuan dan sikap, dan perilaku atau lebih menekankan pembentukan ranah afektif dan psikomotorik dan dilandasi oleh ranah kognitif.
- 4) Pendidikan Aqidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam yang bersumber pada Al-Qur'an dan Al-Hadits.
- 5) Tujuan mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah untuk membentuk siswa beriman dan bertaqwa pada Allah SWT. Dan memiliki akhlak mulia dan tujuan inilah yang sebenarnya misi utama diutusny nabi Muhammad SAW. Pendidikan Aqidah Akhlak merupakan jiwa pendidikan agama Islam. Dengan demikian membentuk Akhlak yang mulia sesungguhnya merupakan tujuan pendidikan. Sejalan dengan

tujuan inti maka semua mata pelajaran atau bidang studi yang diajarkan pada peserta didik haruslah mengandung pendidikan akhlak dan setiap guru mengemban misi membangun akhlak dan tingkah laku siswanya.²²

c. Kompetensi Aqidah Akhlak

Adapun kompetensi mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami dasar dan tujuan Aqidah Islam serta mampu menganalisa secara ilmiah hubungan dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Meningkatkan keimanan kepada Allah melalui pemahaman sifat-sifat-Nya serta mampu menganalisa secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji (Ikhlas, Taat, *Khauf*, dan Taubat) dan menghindari akhlak tercela *Riya* 'dan *Nifaq* dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Memahami dan meyakini kebenaran kitab-kitab Allah serta mampu menganalisis secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji kepada diri sendiri Tawakal, Ikhtiyar, Sabar, Syukur, *Qonaah* dan menghindari akhlak tercela *Ananiah*, Putus asa, *Ghadab*, Tamak, Takabur dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Memahami dan meyakini hakikat iman kepada Rasul serta memahami mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya (*Karamah*, *Ma'unah*, *Irsh*)serta mampu terbiasa berakhlak mulia (*Husnuzhan*, *Tawadhu'*,

²² Departemen Agama RI, (2004), *Pedoman Khusus Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah*, Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, hlm. 34

Tasamuh, Ta'awun) dan menghindari akhlak tercela (*Hasad, Dendam, Ghibah, Fitnah dan Namimah*) dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) Memahami dan meyakini hakikat beriman kepada hari akhir dan alam ghaib yang masih berhubungan dengan hari akhir serta mampu menganalisis secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji terhadap diri sendiri (Berilmu, Kerja Keras, Kreatif dan Produktif) dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Memahami dan meyakini hakikat beriman kepada *Qada* dan *Qadar* serta mampu menganalisis secara ilmiah dan menerapkan akhlak terpuji dalam pergaulan remaja.

3. Tinjauan Akhlak Terpuji Pada Diri Sendiri

Akhlak terpuji ialah segala tingkah laku terpuji yang merupakan tanda kesempurnaan iman seseorang kepada Allah SWT. Akhlak terpuji harus dimiliki oleh setiap orang yang mengaku beriman kepada Allah SWT. Dengan akhlak terpuji, seseorang akan dengan mudah menjalani kehidupan di dunia dan akhirat. Rasulullah Saw mengatakan bahwa orang yang bertakwa dan berakhlak terpuji akan di masukkan ke surga oleh Allah SWT. Oleh karena itu, setiap muslim wajib memiliki akhlak terpuji dan menampilkan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

a. Sabar

Sabar berasal dari bahasa arab (*sabara*), yang berarti tabah hati, berani, dan tetap hati. Secara istilah, sabar adalah sikap tabah dalam menghadapi sesuatu baik cobaan kebahagiaan, dan tidak mudah putus asa. Sabar bukan berarti

menyerah pasrah, masalah keadaan tanpa usaha, tanpa diiringi usaha untuk memperbaiki masalah.²³

Sikap sabar diperintahkan Allah SWT dalam beberapa ayat Al-Qur'an di antaranya dalam surah At-Tur ayat 48, yang berbunyi sebagai berikut:

وَلْيَسْبِرْ فِي سَبْرِكَ فِي مَا كُنْتَ فِيهِ
 مِنْ قَبْلِ الْوَعْدِ إِنَّ كَيْدَ الْبَشَرِ لَشَدِيدٌ

Artinya: “dan bersabarlah dalam menunggu ketetapan Tuhanmu, Maka Sesungguhnya kamu berada dalam penglihatan Kami, dan bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu ketika kamu bangun berdiri” (QS. At-Tur (52): 48)²⁴

b. Syukur

Kata syukur berasal dari bahasa arab (*syakara*), yang berarti berterimakasih. Menurut istilah syukur berarti berterimakasih kepada Allah SWT atas karunia-Nya. Cara bersyukur menurut Islam adalah memanfaatkan karunia Allah SWT sesuai dengan petunjuk Islam. Mensyukuri nikmat Allah SWT adalah kewajiban setiap muslim. Ayat-ayat Al-Qur'an yang mewajibkan kita untuk mensyukuri nikmat Allah SWT antara lain Surah Al-Baqarah ayat 152 yang berbunyi sebagai berikut:

وَإِذْ يَرْثِيكَ بَنِي إِسْرَائِيلَ مُّصْرًا كَانُوا فِيهَا يَسْتَفْتُونَكَ
 قُلْ إِنَّمَا أَعِظُكُمْ بِوَعْدِ اللَّهِ إِنْ كُنْتُمْ عَادِلِينَ

Artinya: “karena itu, ingatlah kamu kepada-Ku niscaya aku ingat (pula) kepadamu dan bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu mengingkari (nikmat)-Ku.”²⁵

²³ Harjan Syuhada dkk, (2015), *Akidah Akhlak*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.32

²⁴ Al-Qur'an

²⁵ Al-Qur'an

4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.²⁶

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku tersebut merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁷

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:²⁸

²⁶ Purwanto, (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 44

²⁷ *ibid.*, hal. 45

²⁸ Agus Suprijono, (2011), *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 5.

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan responding), *valuing*(nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-*

routine dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.²⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Dari pengertian hasil belajar diatas dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku anak.

b. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat actual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.³⁰

B. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan teori pembelajaran yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar siswa cenderung meningkat dengan penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak materi

²⁹*ibid.*, hal. 6

³⁰ Purwanto, (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 46

akhlak terpuji pada diri sendiri di kelas VIII-1 MTs LABORATORIUM UIN SU.

2. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji pada diri sendiri di kelas VIII-1 MTs LABORATORIUM UIN SU.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas sangat cocok untuk penelitian ini karena penelitian ini dilakukan langsung di dalam kelas, dan difokuskan pada masalah-masalah yang terjadi didalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action Research*) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas.³¹ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.³²

Penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni :³³

1. Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

³¹ Ekawarna, (2009), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: GP Press, hal. 4

³² Ibid., hal. 5

³³ Suharsimi Arikunto, et.al., (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, hal.2-3.

2. Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Sehingga dengan menggabungkan ketiga kata tersebut menjadi, Penelitian Tindakan Kelas. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.³⁴

Penelitian Tindakan Kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya yaitu : masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru di kelas dan adanya tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.³⁵

³⁴ Ibid, hal. 3

³⁵ Ibid, hal. 109

B. Latar dan Subyek Penelitian

1. Latar Penelitian

Latar penelitian meliputi:

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Laboratorium UIN SU, khususnya pada kelas VIII-1.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

c. Siklus PTK

PTK ini dilakukan melalui 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar materi tentang Akhlak Terpuji pada diri sendiri dengan menggunakan metode *role playing*.

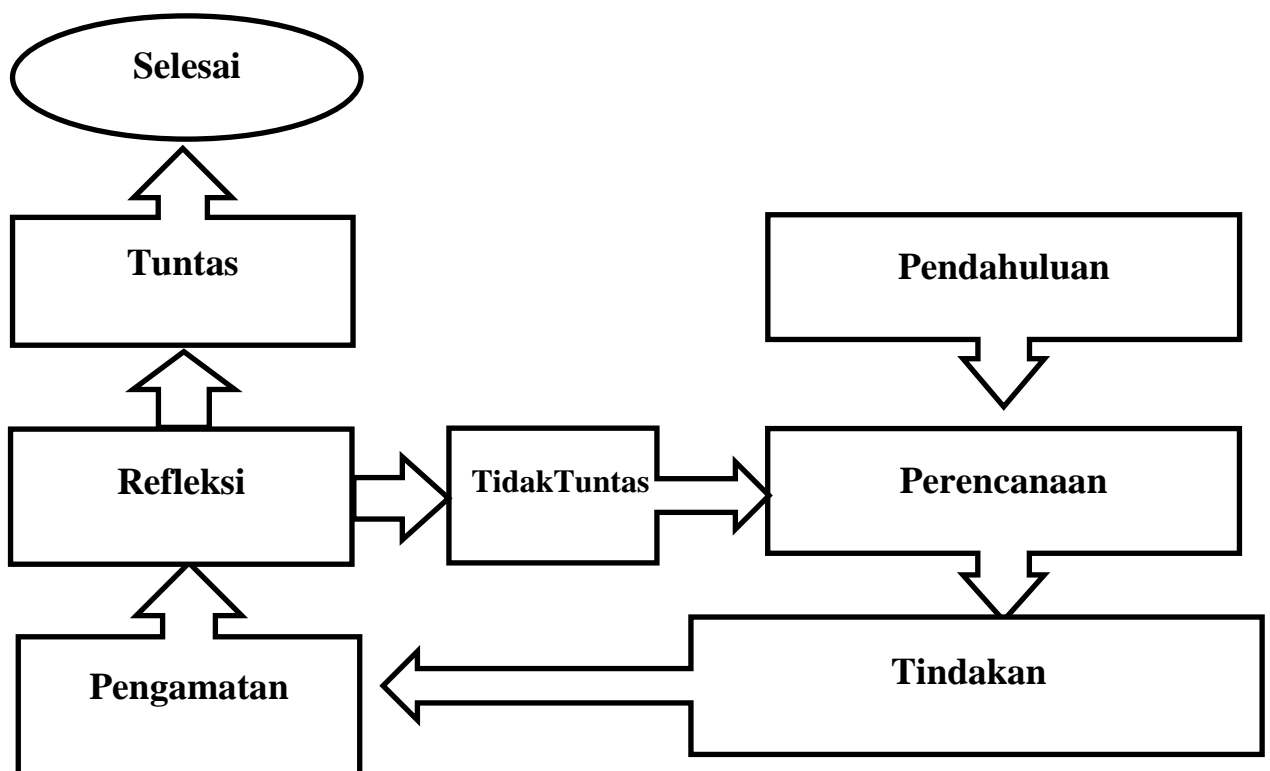
2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN SU tahun ajaran 2017-2018, sedangkan kepala sekolah tersebut menjadi informal penelitian. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII-1 khususnya materi Akhlak Terpuji pada diri sendiri.

C. Langkah-Langkah Penelitian

Beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.³⁶

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas sistem spiral dengan model hopkins seperti pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Desain PTK hasil Adaptasi Model Hopkin

Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a. Menyusun jadwal kegiatan pembelajaran

³⁶ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, (2012), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.2.

- b. Mempersiapkan materi ajar dengan kemudian menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang diajarkan dengan menetapkan model pembelajaran *role playing*.
 - c. Menyusun standar pencapaian minimal
2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam rangkaian siklus akan dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

3. Observasi

- a. Melihat dan mencatat proses dan tindakan pembelajaran dikelas secara langsung, kegiatan yang diminati meliputi aktifitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Mencatat kemampuan siswa dalam memahami Pelajaran Akidah Akhlak Materi Riya dan Nifak

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan dengan mendiskusikan dengan kolaborator tentang data observasi atau catatan untuk mempertimbangkan permasalahan yang ditimbulkan oleh guru, siswa, atau penggunaan serta pelaksanaan metode pembelajaran yang telah ditetapkan untuk revisi selanjutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data, yaitu:

1. Tes

Secara terminologis, tes dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (yang di tes) harus mengerjakannya.³⁷ Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.³⁸

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman dan pencapaian prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini tes yang diberikan ada dua macam, yaitu:

a. Pre Test (Tes awal)

Tes yang diberikan sebelum tindakan. Ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

Isi atau materi tes awal ditekankan pada bahan-bahan penting yang seharusnya sudah dikuasai oleh peserta didik sebelum pelajaran diberikan kepada mereka.³⁹

Fungsi pre tes ini antara lain untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar dan untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan untuk mengetahui darimana seharusnya proses pembelajaran dimulai.

³⁷ Ali Imron, (2012), *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 120.

³⁸ Sulistyorini, (2009), *Evaluasi Pendidikan: dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, Yogyakarta: TERAS, hal. 86.

³⁹ Anas Sudijono, (2007), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, hal. 69.

b. Post Test (Tes akhir)

Tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh peserta didik. Isi atau materi tes akhir ini adalah bahan-bahan pelajaran yang tergolong penting, yang telah diajarkan kepada para peserta didik, dan biasanya naskah tes akhir ini dibuat sama dengan naskah tes awal.

Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan prestasi belajar siswa terhadap materi yang di ajarkan dengan menerapkan metode *Role Playing*.

Untuk menghitung hasil tes, baik *pre test* maupun *post test* pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual digunakan rumus *percentages correction* sebagai berikut:⁴⁰

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : Nilai yang dicari atau diharapkan

R : Jumlah skor dari item atau soal yang di jawab benar

N : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap.

2. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan

⁴⁰ Ngalim Purwanto, (2004), *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal.112.

tertentu.⁴¹ Ini dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung.

Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan.

3. Wawancara

Wawancara adalah pengajuan pertanyaan-pertanyaan oleh seseorang kepada orang lain dengan maksud mendapatkan informasi mengenai sesuatu hal. Wawancara ini dilakukan dengan cara pengajuan pertanyaan dari peneliti kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII guna untuk mendapatkan data awal tentang proses pembelajaran sebelum peneliti melakukan penelitian.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto pada saat siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi tentang Riya' dan Nifak.

5. Catatan Lapangan

Sumber informasi yang juga tidak kalah penting dalam penelitian ini adalah catatan lapangan (*field notes*) yang dibuat oleh peneliti/mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi. Berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi

⁴¹ Zainal Arifin, (2011), *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 153.

siswa dengan siswa, mungkin juga hubungan dengan orang tua siswa, iklim sekolah, *leadership* kepala sekolah, demikian pula kegiatan lain dari penelitian ini seperti aspek orientasi, perencanaan, pelaksanaan, diskusi dan refleksi, semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, observasi (pengamatan) yang sudah ditulis dalam sebuah catatan lapangan. Secara umum proses analisis data mencakup: reduksi data, kategorisasi data, sintesisasi, dan diakhiri dengan menyusun hipotesis kerja.⁴²

1. Reduksi Data

- a. Identifikasi satuan (unit). Pada mulanya diidentifikasi adanya satuan yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian.
- b. Sesudah satuan diperoleh, langkah berikutnya adalah membuat koding. Membuat koding berarti memberikan kode pada setiap satuan, agar supaya tetap dapat ditelusuri data/satuannya, berasal dari sumber

⁴² Lexy J. Moleong, (2012), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 288-289.

mana. Dalam mereduksi data ini peneliti dibantu teman sejawat dan guru kelas III untuk mendiskusikan hasil yang diperoleh dari wawancara, observasi dan catatan lapangan. Melalui diskusi ini, maka hasil yang diperoleh dapat maksimal.

2. Kategorisasi

- a. Menyusun kategori. Kategorisasi adalah upaya memilah-milah setiap satuan ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan.
- b. Setiap kategori diberi nama yang disebut label.

3. Sintesisasi

- a. Mensintesisasikan berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya.
- b. Kaitan satu kategori dengan kategori lainnya diberi nama/label lagi.

4. Menyusun Hipotesis Kerja

Hal ini dilakukan dengan jalan merumuskan suatu pernyataan yang proposisional. Hipotesis kerja ini sudah merupakan teori substantif (yaitu teori yang berasal dan masih terkait dengan data).

F. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Indikator keberhasilan memiliki rumus yaitu :

$$\text{Proses nilai rat-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran diketahui berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat secara aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Selain itu

menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar dan percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri siswa seluruhnya atau sekurang-kurangnya 75%.

Indikator hasil belajar dari penelitian ini adalah 75% dari siswa yang telah mencapai nilai minimum 65. Penempatan nilai 65 berdasarkan atas hasil diskusi dengan guru kelas VIII dan dengan Kepala Madrasah serta dengan teman sejawat berdasarkan tingkat kecerdasan siswa dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang digunakan MTs LABORATORIUM UIN SU tersebut dan setiap siklus mengalami peningkatan nilai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara Tahun Pelajaran 2017 – 2018. Tempat penelitian ini berlokasi di perkotaan, dikarenakan kondisi tempat yang berada tidak jauh dari jantung kota Medan. Pemukiman penduduk juga tidak jauh dari lokasi Sekolah tersebut. Bahkan banyak kendaraan umum yang dapat menjangkau Sekolah, baik Angkutan Umum yang lebih sering disebut oleh masyarakat dengan ANGKOT, kendaraan pribadi seperti sepeda motor dan mobil, maupun sepeda.

Sekolah MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara memiliki 25 staf/karyawan dan guru, diantaranya; 1 kepala sekolah, 2 wakil kepala sekolah, 1 guru Bimbingan Konseling (BK), 1 tata usaha, 1 pegawai perpustakaan dan 25 guru 6 diantaranya adalah guru kelas. Dengan jumlah guru yang lengkap tersebut proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar, sehingga sekolah tersebut cukup diminati banyak siswa.

Jumlah siswa seluruhnya adalah 197 peserta didik, yang terdiri dari 2 rombongan belajar dari tiap tingkatan (kelas VII sebanyak 2 kelas, kelas VIII sebanyak 2 kelas dan kelas IX sebanyak 2 kelas). Jumlah siswa pada tiap tingkatan adalah kelas VII 79 siswa, kelas VIII 67 siswa dan kelas IX 51 siswa. Peserta didik yang bersekolah di MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara, berasal dari kalangan atau latar belakang yang berbeda. Sebagian besar dari keluarga yang memiliki latar belakang ekonomi kurang.

Orangtua siswa sebagian besar bekerja sebagai pegawai negeri, pegawai swasta dan ada pula pedagang, dikarenakan kondisi tempat tinggal yang berada dekat dengan pusat kota Medan dan perindustrian. Dikarenakan lingkungan tempat tinggal yang berada di daerah perkotaan, sehingga banyak siswa yang merasa sudah tercukupi dan tidak memperhatikan nikmat kecil yang diberikan Allah Swt. kepada mereka. Sebagai contoh kecil adalah dengan lokasi sekolah yang berada di perkotaan dan rumah yang berada dipertanian hal itu dapat mempermudah mereka untuk mendapat akses dan fasilitas dalam bepergian kemana saja, termasuk ke sekolah setiap harinya. Hal ini merupakan rasa syukur yang harus kita ungkapkan sebagai rasa terimakasih kepada Allah Swt. karena banyak yang berada di daerah-daerah terpencil yang tidak mendapatkan akses dan fasilitas tersebut.

Dalam hal ini peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu melalui proses atau siklus berulang, bertahap, berkelanjutan yang direncanakan dan dilaksanakan melalui siklus. Masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Pada siklus I peneliti membahas tentang pelajaran Akidah Akhlak tentang sabar dan syukur dan sebagai awal mula pembelajaran siswa diberikan beberapa pertanyaan tentang materi tersebut. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah bertujuan untuk mengetahui kemampuan atau pengetahuan dasar peserta didik dalam materi sabar dan syukur. Pada pertemuan ini siswa diarahkan untuk membentuk kelompok, yaitu sebanyak 4 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 siswa. Masing-masing kelompok diberi naskah (skenario) yaitu naskah yang bertemakan tentang “sabar” dan “syukur”. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan serta memahami naskah. Lalu

peneliti mempersilakan setiap kelompok untuk ke depan kelas untuk menampilkan isi naskah tersebut. Peneliti adalah sebagai mediasi antara kelompok dengan kelompok serta siswa dengan siswa. Setiap kelompok yang tidak maju memberikan tanggapan kepada kelompok yang telah selesai menampilkan hasil dari diskusinya. Setelah semua kelompok selesai, peneliti memberikan penguatan materi kepada siswa sebelum melakukan tes akhir.

Hasil yang dicapai peserta didik pada siklus I kurang memuaskan yaitu jumlah siswa yang tuntas atau nilai yang mencapai KKM kurang dari 70%, dikarenakan ketidakpercayaan diri peserta didik untuk menyampaikan isi naskah di depan kelas, sehingga maksud dari naskah tidak tersampaikan dengan baik. Maka akan dilanjutkan dengan siklus II. Pada siklus II ini juga terdiri dari satu kali pertemuan dan dipertemuan ini siswa diarahkan untuk membentuk kelompok, yaitu sebanyak 4 kelompok (sama seperti sebelumnya). Masing-masingkelompok diberi naskah (skenario)yaitu naskah dengan judul “sabar” dan “syukur”. Setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan serta memahami naskah. Sebelum peneliti mempersilakan setiap kelompok untuk maju, peneliti mengingatkan kepada peserta diri pentingnya rasa percaya diri untuk bermain peran di depan kelas. Lalu setelah itu peneliti mempersilahkan setiap kelompok untuk ke depan kelas dengan menampilkan dari isi naskah tersebut. Setiap kelompok yang tidak maju memberikan tanggapan kepada kelompok yang telah selesai menampilkan hasil dari diskusinya. Setelah semua kelompok selesai peneliti memberikan penguatan materi kepada siswa sebelum melakukan tes akhir. Setiap tindakan atau siklus diadakan evaluasi untuk kemampuan peserta didik.

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan survey awaldengan tujuan untuk mengetahui keadaan secara *real* yang ada di kelas. Proses survey ini dilaksanakan dengan melalui observasi sebagai tindakan awal dan tes dalam pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII-1 MTs Labolatorium UIN SU Medan Tahun Pelajaran 2017 – 2018, dengan hasil awal antara lain; guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pelajaran, kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, tidak adanya media pembelajaran, pembelajaran yang hanya dilakukan dengan membaca materi yang ada di buku dan mengerjakan soal. Hal tersebut menyebabkan kurangnya niat belajar peserta didik karena situasi kelas yang cenderung membosankan.

Sedangkan permasalahan yang ditemui pada diri peserta didik yaitu: kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak adanya motivasi, gairah dan perhatian untuk lebih mementingkan pelajaran yang sedang berlangsung adalah salah satu bentuk kegagalan dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Dari hasil evaluasi awal sebelum diterapkan metode *Role Playing* pada pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah yaitu dari 30 siswa hanya 33% atau 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas batas KKM (nilai 65), sedangkan masih ada 20 siswa yang nilainya masih berada dibawah KKM.

Fakta hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai rendah. Dengan demikian dapat dikatakan pemahaman siswa tentang materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri masih kurang, maka perlu hal ini perlu ditingkatkan. Berdasarkan data nilai yang diperoleh pada tes awal dapat dibuat tabel frekuensi data nilai tes awal sebelum dilakukannya tindakan yang berisi nilai skor, nilai akhir, pernyataan tuntas dan tidak tuntas, jumlah nilai, rata-rata dan persentase ketuntasan, yaitu sebagai berikut:

Table 1
Data Nilai Tes Awal

No.	Nama Siswa	Test Awal		Tuntas (T)/Belum Tuntas (BT)
		Skor Total	Nilai	
1.	Afandi Setiawan	10	50	BT
2.	Ahmad Pratama	12	60	BT
3.	Annisa Raiha Rizali Taher	12	60	BT
4.	Daffa Pratama	13	65	T
5.	Decha Asmiranda	13	65	T
6.	Dede Rama Andika	13	65	T
7.	Dicky Frizi	8	40	BT
8.	Dwi Maulana Irsyad	14	70	T
9.	Hariansyah	12	60	BT
10.	Khairunnisa	10	50	BT
11.	Kyesia Putri	10	50	BT
12.	Marhyara Amalia Hutasuhut	10	50	BT
13.	Melati	10	50	BT
14.	Muhammad Fahri	9	45	BT
15.	Muhammad Al Farizi	10	50	BT
16.	Muhammad Daffa Syahputra	12	60	BT
17.	Muhammad Dzaky Fauzan	13	65	T
18.	Nabila Zahra Putri	13	65	T
19.	Nathasa Mukhaira	8	40	BT
20.	Nazwa Azzahra	12	60	BT
21.	Nazwa Syifa Salsabila	12	60	BT
22.	Novera Kumala	12	60	BT

23.	Raysyah Yusfita Abidah	10	50	BT
24.	Reza Aldana	12	60	BT
25.	Rifqi Teguh Utomo	13	65	T
26.	Riski Nabila H. Siregar	13	65	T
27.	Rizkyah Rahma Bintang	9	45	BT
28.	Salsabila Raula Putri	12	60	BT
29.	Syarifah Nabila Chairani	13	65	T
30.	Wahyu Ridwan	13	65	T
Jumlah		343	1715	33.33
Rata- Rata		11.43	57.17	

Analisis hasil evaluasi dari tes awal siswa diperoleh nilai rata-rata kemampuan awal siswa kelas VIII-1 tentang materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri adalah 57.17 dari hasil rata-rata nilai siswa. Nilai tersebut masih dibawah nilai rata-rata yang diinginkan dari pihak sekolah, guru dan peneliti yaitu 75%. Sedangkan besarnya persentase siswa tuntas belajar yaitu 33.33. Dari hasil tes awal tersebut, maka akan dilanjutkan dengan tindak lanjut untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) khususnya pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri.

B. Deskripsi Data Tindakan

Deskripsi pelaksanaan tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari siklus I dan siklus II.

1. Tindakan Siklus I

Deskripsi data tindakan siklus I terdiri dari data perencanaan, data tindakan, data observasi dan data refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan sebagai awal untuk melakukan tindakan pada kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah persiapan peneliti dalam tahap perencanaan, yaitu:

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang kemudian didiskusikan dengan guru kelas VIII-1 MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara. Peneliti juga menyiapkan media dan soal yang akan digunakan dalam pembelajaran materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri, pelaksanaan tindakan siklus I disepakati menjadi satu kali pertemuan yang beralokasikan waktu 2 x 40 menit. Dengan berpedoman pada Kurikulum tahun 2013 untuk tingkat satuan MTs kelas VIII, peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan pembelajaran materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri menggunakan metode *Role Playing*.

Kompetensi Inti

- 1) KI. 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- 2) KI. 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3) KI. 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait dengan fenomena dan kejadian tampak mata.

- 4) KI. 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.

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.2. Berperilaku sabar dan syukur sesuai perintah syariat	2.2.1. Menumbuhkan sikap sabar dan syukur dalam diri siswa untuk di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari
4.2. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (sabar dan syukur)	4.2.1. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (sabar dan syukur)

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam siklus I ini peneliti melaksanakan satu kali pertemuan. Pertemuan ini membahas tentang materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri yaitu sub Sabar. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Dalam pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pendahuluan adalah peruses sebelum penyampaian pembelajaran terjadi, seperti salam, doa bersama mengabsen siswa, bertanya keadaan dan kemudian mengkondisikan

keadaan kelas. Sedangkan kegiatan intinya adalah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan inti, sebagai berikut:

- 1) Peneliti membagi siswa kedalam empat kelompok untuk memainkan peran tentang sikap sabar.
- 2) Peneliti menjelaskan skenario yang akan dimainkan oleh siswa (konfirmasi).
- 3) Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan peran yang akan dilakokan.
- 4) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan peran yang akan dilakokan.
- 5) Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan/pesan atas skenario yang di perankan.
- 6) Peneliti memberikan penjelasan/kesimpulan atas skenario yang telah diperankan oleh siswa.
- 7) Peneliti dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan (evaluasi siklus I).
- 8) Melakukan penguatan materi pelajaran hari ini.
- 9) Peneliti bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

c. *Observasi*

Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yang berlangsung dan diamati oleh wali kelas VIII-1 MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara. Observasi ini dilaksanakan pada

saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), aktifitas pendidik dan peserta didik berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh bahwa pendidik dapat menarik minat belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan fasilitas belajar yang sesuai, memantau kesiapan belajar peserta didik pada saat KBM akan berlangsung, memberikan dorongan yang positif bagi peserta didik, menyampaikan materi yang akan dipelajari, menyajikan media beserta media yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan, memberikan tugas sesuai indikator, membantu peserta didik yang kurang memahami materi, memberi motivasi terhadap peserta didik dan memberikan nilai yang sesuai terhadap peserta didik.

Aktivitas belajar peserta didik pada saat kegiatan dilaksanakan, peserta didik merasa bersemangat ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan materi ini belum diajarkan kepada mereka dengan memakai metode *Role Playing*, sehingga memunculkan ketertarikan dan minat peserta didik. Ketika melaksanakan KBM, pendidik menggunakan media kertas (sekenario) dan peserta didik juga diperkenankan memakai alat bantu lainnya untuk membantu atau mendukung proses bermain peran (*Role Playing*) di kelas. Peserta didik mendengarkan dengan seksama saat teman-teman dari kelompok lain sedang bermain peran di depan kelas.

Maka dari keseluruhan aspek yang diperhatikan pada saat proses observasi dan dapat diklasifikasikan kualitas belajar peserta didik

terdapat pada kategori baik. Tetapi pada saat bermain peran, masih ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Sehingga dalam penyampaian dialog tidak begitu jelas untuk sampai kepada pendengar. Sehingga peneliti harus memberikati nasihat untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik tersebut.

d. Analisis dan Refleksi

Dengan berakhirnya aktifitas belajar mengajar pada siklus I, maka peserta didik diberikan tugas yang bertujuan untuk melihat daya serap peserta didik serta keberhasilan KBM yang telah dilaksanakan serta untuk mengetahui letak kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan soal. Hasil perolehan nilai peserta didik pada saat post test siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 3

Nilai post tes pada siklus I

No.	Nama Siswa	Test Awal		Tuntas (T)/Belum Tuntas (BT)
		Skor Total	Nilai	
1.	Afandi Setiawan	13	65	T
2.	Ahmad Pratama	15	75	T
3.	Annisa Raiha Rizali Taher	15	75	T
4.	Daffa Pratama	14	70	T
5.	Decha Asmiranda	15	75	T
6.	Dede Rama Andika	16	80	T
7.	Dicky Frizi	8	40	BT
8.	Dwi Maulana Irsyad	14	70	T
9.	Hariansyah	13	65	T
10.	Khairunnisa	9	45	BT
11.	Kyesia Putri	10	50	BT
12.	Marhyara Amalia Hutasuhut	10	50	BT
13.	Melati	16	80	T

14.	Muhammad Fahri	12	60	BT
15.	Muhammad Al Farizi	11	55	BT
16.	Muhammad Daffa Syahputra	15	75	T
17.	Muhammad Dzaky Fauzan	12	60	BT
18.	Nabila Zahra Putri	15	75	T
19.	Nathasa Mukhaira	10	50	BT
20.	Nazwa Azzahra	9	45	BT
21.	Nazwa Syifa Salsabila	11	55	BT
22.	Novera Kumala	10	50	BT
23.	Raysyah Yusfita Abidah	10	50	BT
24.	Reza Aldana	12	60	BT
25.	Rifqi Teguh Utomo	15	75	T
26.	Riski Nabila H. Siregar	16	80	T
27.	Rizkyah Rahma Bintang	10	50	BT
28.	Salsabila Raula Putri	11	55	BT
29.	Syarifah Nabila Chairani	12	60	BT
30.	Wahyu Ridwan	13	65	T
Jumlah		372	1860	46.66
Rata- Rata		12.40	62.00	

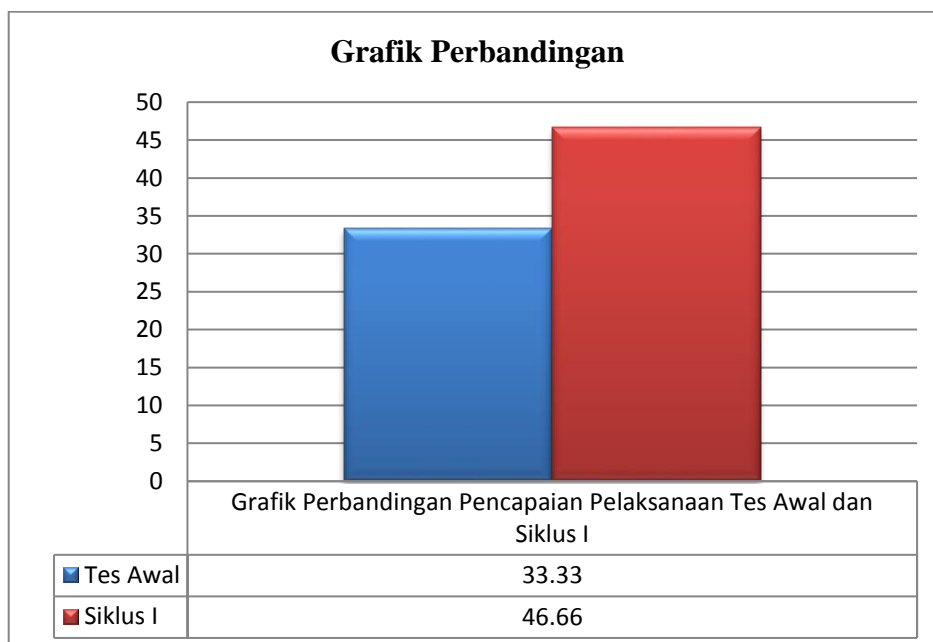
Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil tes yang diperoleh peserta didik pada siklus I yang diperoleh data dari 30 orang siswa, 14siswa (46.66) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan, sedangkan 16 peserta didik dinyatakan belum tuntas (53.33), dengan rata-rata kelas 62.00.

Oleh karenanya data hasil belajar peserta didik pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II dengan tujuan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam menyelesaikan soal-soal pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri.

Dari hasil penelitian siklus I maka diperoleh analisis data yang terjadi pada siklus I dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Peserta didik belum menguasai materi secara maksimal, maka diperlukan tindak lanjut untuk lebih memperdalam materi.
- 2) Peserta didik belum terbiasa dengan metode *Role Playing* (bermain peran) yang dibawakan oleh pendidik. Sehingga masih banyak diantara peserta didik belum merasa percaya diri (tidak biasa) untuk melakukan metode tersebut.

Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal pada siklus I, telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa dengan persentase 46.66%. Sedangkan peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar sebanyak 16 siswa dengan persentase 53.33%. Berbeda dengan hasil yang didapat pada saat tes awal (freetest) yang dapat digambarkan pada diagram berikut:



Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam

menyelesaikan soal-soal pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri. Maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II.

2. Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan juga. Adapun tahapan kegiatan pada siklus II ini meliputi:

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus II, upaya yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan meningkatkan kemampuan belajar pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiriyaitu sub “syukur” dengan menggunakan metode *Role Playing*. Peneliti menyusun rencana agar peserta didik secara aktif ikut serta dalam belajar agar peserta didik termotivasi dalam KBM.

Untuk mengatasi kesulitan peserta didik pada siklus II dalam kegiatan pembelajaran, khususnya terhadap peserta didik yang mendapat nilai rendah, peneliti merencanakan menggunakan keterampilan pencontohan awal dalam melakukan kegiatan bermain peran untuk lebih memotivasi belajar peserta didik. Selain itu peneliti juga mengadakan lomba secara berkelompok untuk membangkitkan jiwa bersaing yang sehat agar peserta didik aktif didalam kelas. Selain itu peneliti juga harus menyiapkan materi yang harus disajikan dan menyampaikannya secara mudah dan benar.

Peneliti juga menyusun RPP kembali seperti pada siklus I. Membuat lembar observasi dan menyusun tes hasil belajar II peserta

didik. Hal ini bertujuan untuk mendukung hasil evaluasi yang lebih efektif.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam melaksanakan siklus II, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rancangan kegiatan dengan menggunakan metode *Role Playing* yang didukung juga dengan penggunaan media kertas (skenario). Pelaksanaan tindakan ini sama dengan pelaksanaan siklus I, hanya yang harus diperhatikan pendidik adalah memberikan motivasi, fokus pada materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama terhadap peserta didik yang mendapat nilai rendah (belum tuntas).

c. Observasi

Peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Objek yang diobservasi sama dengan siklus I, yaitu sikap peserta didik selama proses KBM, hasil belajar peserta didik dan keterampilan pendidik ketika proses KBM berlangsung dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VIII-1 MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara.

d. Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, peneliti telah mampu membangun suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik selama pelaksanaan KBM dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus II peneliti juga memberikan motivasi kepada peserta didik dalam meningkatkan rasa percaya peserta didik untuk bermain

peran dan membangkitkan daya nalar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Diakhir pelaksanaan siklus II, siswa diberi tes belajar II yang bertujuan untuk melihat keberhasilan/kemampuan tindakan yang diberikan dan untuk mengetahui letak kesulitan yang dialami siswa menyelesaikan soal. Hasil perolehan nilai siswa pada saat pos test II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 4

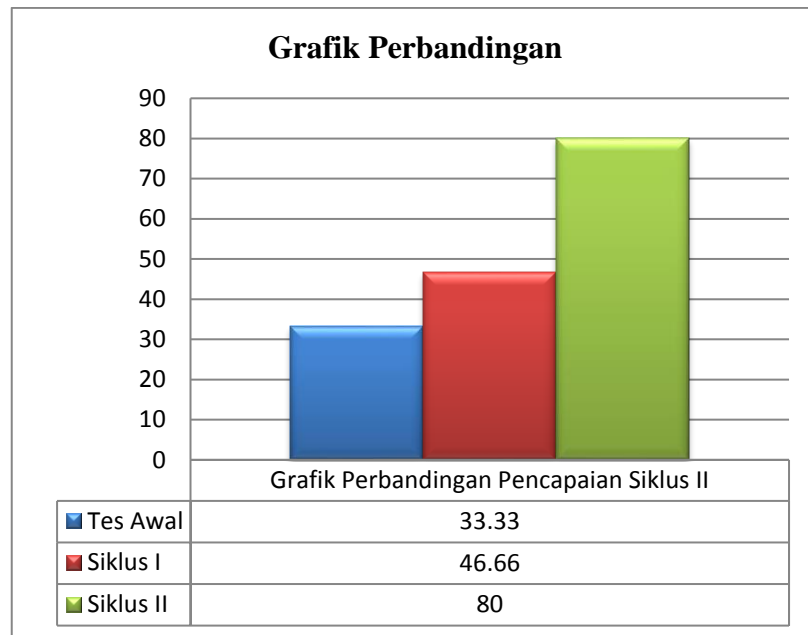
Nilai post tes pada siklus II

No.	Nama Siswa	Test Awal		Tuntas (T)/Belum Tuntas (BT)
		Skor Total	Nilai	
1.	Afandi Setiawan	16	80	T
2.	Ahmad Pratama	18	90	T
3.	Annisa Raiha Rizali Taher	18	90	T
4.	Daffa Pratama	17	85	T
5.	Decha Asmiranda	18	90	T
6.	Dede Rama Andika	19	95	T
7.	Dicky Frizi	11	55	BT
8.	Dwi Maulana Irsyad	17	85	T
9.	Hariansyah	16	80	T
10.	Khairunnisa	12	60	BT
11.	Kyesia Putri	13	65	T
12.	Marhyara Amalia Hutasuhut	13	65	T
13.	Melati	19	95	T
14.	Muhammad Fahri	12	60	BT
15.	Muhammad Al Farizi	14	70	T
16.	Muhammad Daffa Syahputra	18	90	T
17.	Muhammad Dzaky Fauzan	15	75	T
18.	Nabila Zahra Putri	18	90	T
19.	Nathasa Mukhaira	10	50	BT
20.	Nazwa Azzahra	12	60	BT
21.	Nazwa Syifa Salsabila	14	70	T

22.	Novera Kumala	13	65	T
23.	Raysyah Yusfita Abidah	13	65	T
24.	Reza Aldana	15	75	T
25.	Rifqi Teguh Utomo	18	90	T
26.	Riski Nabila H. Siregar	19	95	T
27.	Rizkyah Rahma Bintang	10	50	BT
28.	Salsabila Raula Putri	14	70	T
29.	Syarifah Nabila Chairani	15	75	T
30.	Wahyu Ridwan	16	80	T
Jumlah		453	2265	80
Rata- Rata		15.10	75.50	

Dari hasil tes yang diperoleh pada siklus II, diperoleh data dari 30 siswa, 24siswa (80%) telah dinyatakan tuntas dalam belajar. Dan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan hanya sebanyak 6siswa (20%) dengan pencapaian rata-rata kelas 75.50.

Hasil tes yang diperoleh peserta didik pada siklus II dari 30 siswa, 24siswa (80%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Jika dibandingkan dengan post test I yang dilakukan peneliti yang memperoleh (46.66%) untuk ketuntasan belajar, maka pada siklus II dapat ditarik kesimpulan terjadi peningkatan hasil belajar. Dan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan hanya sebanyak 6siswa (20%), dengan rata-rata kelas 75.50. Hasil perolehan data ini dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:



Dari analisis data yang telah dilaksanakan pada pembelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri siklus II terjadi peningkatan dengan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal sebanyak 24 siswa (80%). Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat memberi motivasi atau dukungan terhadap belajar peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-1 MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara.

Dengan melihat hasil tes yang telah dilaksanakan pada siklus II ini, diketahui bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Sehingga tidak perlu melakukan tindakan pembelajaran ke siklus berikutnya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-1 MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara.

1. Hasil Observasi Bagi Peneliti

Dari data observasi aktivitas penelitian (lampiran) selama proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam siklus I dan II maka diperoleh hasil observasi sebagai berikut:

- a. Peneliti membuka pembelajaran dengan baik dan memberikan apresiasi sebelum memulai pembelajaran.
- b. Peneliti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses KBM.
- c. Peneliti memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang telah berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran.
- d. Peneliti menjembatani peserta didik dalam menemukan jawaban dari materi yang diberikan.
- e. Peneliti memeriksa hasil belajar peserta didik, baik selama proses dan setelah KBM.
- f. Dari analisis data dan observasi selama pembelajaran Akidah Akhlak, secara umum peneliti menunjukkan perubahan yang signifikan. Peneliti telah berhasil menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri kelas VIII-1 di MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara.

2. Hasil Observasi Bagi Peserta Didik Selama Pelaksanaan Penelitian

Sebelum diterapkannya metode *Role Playing*, hasil belajar siswa kelas VIII-1 di MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang didapat pada tes awal siswa yaitu 57.15. Dengan nilai rata-rata tersebut belum dapat dinyatakan tuntas karena belum mencapai 75%, sehingga peneliti melanjutkan tindakan pada siklus I.

Hasil belajar peserta didik pada saat dilaksanakan siklus I sudah mulai meningkat jika dibandingkan dengan pelaksanaan pada saat pra tindakan. Pada pra tindakan nilai rata-rata kelas 57.15 sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 62.00 dengan kategori baik. Dengan persentase ketuntasan pada pra tindakan sebanyak 33.33% dan persentase pada siklus I sebanyak 46.66%. Maka peningkatan yang dicapai sebanyak 13.33%.

Dari hasil analisa yang diperoleh bahwa peserta didik sudah mulai aktif dan termotivasi saat proses pembelajaran pada siklus I yang disebabkan karena peneliti menggunakan metode *Role Playing*, walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang gagal pada saat menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh peneliti.

Pada siklus II hasil belajar peserta didik dinyatakan meningkat dengan pencapaian 80%, meningkat sebanyak 46.66%. Karena pada saat siklus II, peserta

didik mulai memahami metode dan mengerti akan pembahasan materi dengan pencapaian nilai rata-rata 75.50 meningkat sebanyak 13.50.

Maka secara keseluruhan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-1 di MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII-1 di MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* akanditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Pra tindakan (Kondisi Awal)

Analisis hasil evaluasi dari tes awal siswa diperoleh nilai rata-rata kemampuan awal siswa kelas VIII-1 tentang materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri adalah 57.17 dari hasil rata-rata nilai siswa. Nilai tersebut masih dibawah nilai rata-rata yang diinginkan dari pihak sekolah, guru dan peneliti yaitu 75%.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* (bermain peran)

Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I sebagai berikut:

- a. Peneliti membagi siswa kedalam empat kelompok untuk memainkan peran tentang sikap sabar.
- b. Peneliti menjelaskan skenario yang akan dimainkan oleh siswa (konfirmasi).

- c. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan peran yang akan dilakokkan.
- d. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan peran yang akan dilakokkan.
- e. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan/pesan atas skenario yang di perankan.
- f. Peneliti memberikan penjelasan/kesimpulan atas skenario yang telah diperankan oleh siswa.
- g. Peneliti dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan (evaluasi siklus I).

Pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Dalam melaksanakan siklus II, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rancangan kegiatan dengan menggunakan metode *Role Playing* yang didukung juga dengan penggunaan media kertas (skenario). Pelaksanaan tindakan ini sama dengan pelaksanaan siklus I, hanya yang harus diperhatikan pendidik adalah memberikan motivasi, fokus pada materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama terhadap peserta didik yang mendapat nilai rendah (belum tuntas).

3. Hasil Belajar Setelah Tindakan

- a. Hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai nilai rata-rata 62.00 atau sebanyak 46.66% dengan 14siswa yang dinyatakan tuntas.
- b. Hasil belajar peserta didik pada siklus II mencapai nilai rata-rata 75.50 atau sebanyak 80% dengan 24siswa yang dinyatakan tuntas.

4. Respon belajar peserta didik pada siklus I termasuk pada kategori baik dan pada siklus II hasil belajar peserta didik termasuk pada kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri kelas VIII-1 di MTs Laboratorium UIN Sumatera Utara berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang disusun oleh peneliti dan ditulis di dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Hal ini terlihat dari hasil observasi kegiatan siswa serta observasi kegiatan guru (peneliti). Peserta didik juga sangat antusias dan lebih aktif dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Maka dari itu penggunaan metode *Role Playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat pada peningkatan tes hasil belajar yang dimulai dari tes awal, siklus I sampai dengan siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, maka peneliti mengajukan saran antara lain:

1. Bagi pendidik hendaknya menggunakan atau menerapkan metode dan media dalam KBM. Sesuaikanlah strategi, metode dan media dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti KBM dan mengajak peserta didik berfikir secara global dan kreatif, agar pemahaman

dapat lebih baik lagi dan membangun kreativitas peserta didik secara perlahan.

2. Bagi peserta didik agar lebih aktif dalam kreatif serta inovatif dalam berfikir ataupun belajar, sehingga belajar terasa menyenangkan layaknya bermain. Peserta didik juga harus sering berlatih dalam mengerjakan soal-soal agar menambah daya ingat tentang materi yang telah diajarkan oleh pendidik.
3. Bagi lembaga atau madrasah, setiap MTshendaknya memberikan pelatihan kepada pendidik mengenai cara meningkatkan hasil belajar siswa. Baik menguasai materi pelajaran, menguasai strategi, metode dan media pembelajaran dalam mengajar sesuai dengan masing-masing materi pelajaran terkhusus pada pembelajaran Akidah Akhlak.
4. Penggunaan metode *Role Playing* ini dapat dijadikan sebagai alternatif bagi pendidik MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara untuk mengajarkan mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kolidah. (2009). *Metode dan Tehnik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Arief, R. (2008). *Kuliah Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ekawarna. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press.
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjan Syuhada, dkk. (2015). *Aqidah Akhlak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilyas, Y. (1992). *Kuliah Aqidah Islam*. Yogyakarta: LPPI.
- Imron, A. (2012). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Isriani Hardini, Dewi Puspitasari. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi*. Yogyakarta: Familia.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2008). *Standar Kompetensi Dan Seritfikasi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Muslim Nurdin, dkk. (1993). *Moral Dan Kognisi Islam*. Bandung: Alfabeta.

- Pupuh Fathurrohman, M. Sobry Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- RI, D. A. (2004). *Pedoman Khusus Aqidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.
- Salminawati. (2011). *Filsafat Pendidikan Islam: Membangun Konsep Pendidikan yang Islami*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Cita Pustaka.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto, et.al. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistiyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan: dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: TERAS.
- Sumiati, Asra. (2008). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winansih, V. (2008). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Zahrudin AR, Hasanuddin Sinaga. (2004). *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zakiah Daradjat, d. (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MTs. LABORATORIUM UIN SU
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Kelas / Semester : VIII (Delapan) / I
Materi Pokok : *Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri*
Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 30 menit)

A. Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait dengan fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2.2. Berperilaku sabar dan syukur sesuai perintah syariat	2.2.1. Menumbuhkan sikap sabar dan syukur dalam diri siswa untuk di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari
4.2. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (sabar dan syukur)	4.2.1. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (sabar dan syukur)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa Dapat memahami makna sabar dalam kehidupan sehari - hari
2. Siswa Dapat memahami makna syukur dalma kehidupan sehari - hari
3. Siswa Dapat menumbuhkan sikap sabar dalam diri siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari - hari
4. Siswa Dapat menumbuhkan sikap syukur dalam diri siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari

5. Siswa dapat mempratekkan/mecontohkan sikap sabar dan syukur dalam kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

1. Bentuk dan contoh-contoh perilaku sabar dan syukur
2. Sikap sabar dan syukur menurut ajaran Islam

E. Metode Pembelajaran

1. *Role Play*: Metode ini digunakan untuk menunjukkan contoh sikap sabar dan syukur dalam aplikasi kehidupan sehari-hari.
2. Diskusi : Metode ini digunakan untuk mendialogkan tema yang berkenaan dengan materi kegiatan pembelajaran

F. Media, Alat Dan Sumber Belajar

1. Media

- a) Skenario

2. Sumber Belajar

- a) Buku paket akidah akhlak kelas VIII, Penerbit Toha Putra, Semarang

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)

- a. Membuka pembelajaran dengan salam, dan berdoa bersama.
- b. Guru memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran.
- c. Guru menanyakan siswa kepada siswa tentang akhlak terpuji
- d. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- 10) Guru membagi siswa kedalam dua kelompok untuk memainkan peran tentang contoh sikap sabar dan syukur
- 11) Guru menjelaskan skenario yang akan dimainkan oleh siswa (konfirmasi)
- 12) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan peran yang akan dilakonkan
- 13) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan peran yang akan dilakonkan
- 14) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan/pesan atas skenario yang di perankan
- 15) Guru memberikan penjelasan/kesimpulan atas skenario yang telah diperankan oleh siswa

3. Penutup (5 menit)

- a. Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Melakukan penguatan materi pelajaran hari ini.
- c. Guru bersama-sama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

H. Penilaian

A. ASSESSMENT/ PENILAIAN

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ul style="list-style-type: none">▪ Religius, Cinta ilmu, gemar membaca, kreatif, disiplin, mandiri, ingin tahu, kerja sama	<ul style="list-style-type: none">▪ menyebutkan contoh-contoh sikap sabar dan syukur!▪ Memahami sikap sabar dan syukur dalam kehidupan sehari-hari	<p>Tes tulis</p> <p>Angket</p>	<p>Pilihan Berganda</p> <p>favourabel</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Imam Al-Gazali membagi bentuk sabar menjadi macam▪ Sabar tidak memiliki batasan▪ Walaupun uang saku sedikit tapi tetap harus bersyukur▪ Pasrah terhadap hasil yang telah kita lakukan adalah salah satu perilaku sabar▪ Memerhatikan orang-orang yang lebih miskin dari kita

Medan, 17 Oktober 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Nurhasanah, S.Pd.I

M.ALFANDIYAKUB

LAMPIRAN IV

NASKAH BERSYUKUR

PELAKU:

1. PEMULUNG
2. ANAK
3. ICE (IBU LELY)
4. LELY (ANAK ICE)
5. PENGUSAHA
6. RENTENIR

(Pada suatu sore , di tempat yang kumuh tepatnya di belakang mesjid . hiduplah keluarga miskin yang hidupnya hanya mengais sampah untuk menghidupi keluarganya , neskipun sebagai pemungkut sampah dani tetap bersyukur)

Rita : nak ,tolong ambilkan mamak air ?

Meri : baik mak

Rita : nak, beginilah hidup kita , mamak minta maaf , kalau mamak tidak bisa membahagiakan mu

Meri : mamak? Sudahlah saya bahagia meskipun hidup kita seadanya .

Rita : baiknya bapak sholat dulu , sudah mahgrip

Meri : iya mak

(mamak pun segera menuju ke kamar untuk shalat)

Pada waktu hendak sholat tiba2 datanglah rentenir yang mendatangi ibu rita dan menjerit memanggil ibu rita

Rentenir : ibu gimana janjinya mau bayar utang

Dani : saya lagi mau sholat tolong beri saya waktu

Cipto : ya . Sudah saya tunggu di depan

(selesai sholat rentenir pun keluar dari mesjid dan menemui rita)

Rentenir: bagaimana buk sudah ada uangnya !!!!!!!

Rita : map buk saya belum punya uang

Rentenir : ah. ibu ini selalu tidak ada

Rita : dua hari lagi buk saya akan bayar

Rentenir: baik . Tapi awas !!!!! kalau bohong .

Dani : iya buk.

(dengan keadaan sedih rita pun mengais sampah di jalanan.. sementara di perjalanan dia bertemu dengan anak gadis yang sedang mempertahankan tasnya yang hendak di jambret)

Rita : toloooooong tolooooooong ada jambret

(jambret itu ketakutan melihat kerumunan warga lalu lari kocar kacir)

Rita : kamu ngga apa-apa nak?

Lely : iya ngga apa apa . makasaih buk kalau ngga ada ibu mungkin saya sudah di jambret

Rita : iya sama-sama kamu nunggu siapa ?

Lely : ibu saya kebiasaan sering telat menjemput saya . sebab dia selalu sibuk dengan pekerjaannya

Rita : kamu ngga boleh ngomong kaya gitu kamu masih beruntung ngga seperti bapak Cuma hidup mengais sampah

(tiba-tiba ice datang)

Ice : lely kamu ngapain ngobrol sama gembel kaya dia .

Lely : ibu..!!!!!!!!!!!! bpak ini sudah nolongi saya dari copet bu

Ice : alas an saj . Paling akal-akaln dia saja untuk menipu kamu saj ayo cepat masuk !

Lely : ibu ini apa apaan ..

(ice dan anaknya lely langsung pulang kerumah sedangkan dani duduk di trotoar jalan sambil duduk melamun)

Dani : mengapa hidupku begini apakah ini cobaanmu darimu tuhan .

(tiba-tiba datanglah seorang pengusaha yang bernama riki , yang ternyata sahabatnya dani)

Wina : daniiii

(Rita tercengang)

Rita : wina , ya ampun , aku ngga nyangka bisa bertemu dengan kamu , sekarang kamu sudah menjadiorang yang sukses

Wina : yaaah beginilah, kamu kenapa rit ?

Rita : saya bingung , soalnya utang buat pengobatan anak saya belum saya bayar , yaaah beginilah saya untuk makan sehari-hari saja susah .

Wina : kamu yang sabaaar ya rit

Rita : iya terimakasih win

Wina : rit, aku bisa kasih kamu pekerjaan itu pun kalau kamu mau soalnya di kantor saya membutuhkan karyean yang baru .

Rita : saya mau sekali terimakasih kamu sudah beri sya pekerjaan

Wina : iya sama-sama kalu boleh tau berapa utang mu itu ?

Rita :100 ribu rentenir itu Cuma ngasih say waku Cuma 2 hari

Wina : ini saya ada sedikit uang buat bayar utangmu . besok kamu datang kekantor saya .

Rita : baiklah sekali lagi terima kasih Win.

Wina : iya , saya mau pergi dulu soalnya ada urusan

(rita pun pulang dan langsung menemui rentenir)

Rentenir : ngapai kamu kesini mau bayar utang kah!!!!!!!!!!

Rita : iya buk

Rentenir : mana uangnya

Rita : ini buk

Rentenir : beginikan enak sudah pergi sana..

(rita pun pergi dan bermaksud pulang kerumahnya , sedangkan di rumah ice lely anaknya marah sekali sengan ibunya)

Lely : ibu ini apa-apan selalu menghina ibu ngga tau kalau dia yang tadi sudah menolong saya ibu ngga punya perasaan)

Ice : lely!! Ibu ngga mau kamu di tipu sam dia

Lely : pokoknya kalu ibu ngga minta map sama ibuk itu saya gak mau makan

Ice : lely ibu mohon kamu jangan begini, ibu janji akan minta map sama ibu itu

Lely : baiklah sekarag kita berangkat kita buat seperti kejutan buat mereka

(akhirnya ibu lely dan lely berangkat kerumah dani)

(Sementara itu dani telah datang dirumahnya dan menemui anaknya yang sudah menyiapkanna masakan untuk makan malam)

Meri : bukada gadis dengan ibunya kerumah dan memberikan bahan makanan ini

Rita : Rita juga sudah mendapatkan pekerjaan layak

Meri : terimakasih ya Allah pak kita sepatutnya bersyukur kepada Tuhan , dia mendengar doa kita .

(tiba-tiba datanglah ice dan anaknya lely)

Ice : buk saya minta maaf atas perbuatan saya tadi saya seharusnya tidak menghina orang orang seperti ibu

Rita : ya saya sudah maapkan ibu terima kasih bahan bahannya bu ini lebih dari 4 bulan

Ice : iya pak sama- sama , ibu mohon di terima rumah dari saya walaupun kecil saya harap ibu bisa menerimanya

Rita : terimakasih buy a Allah terimakasih

Lely : ibu, saya juga senang sudah kenal sama keluarga ibu seharusnya kami mencontoh ibu sudah mengingatkan kami

Ice : iya bu sekali lagi maapkan kami .

Rita : iya

Ice : bu kami mau permisi pulang terimakasih bu

Rita : iya hati-hati di jalan

(rita pun merasa hidupnya sudah di rubah tuhan menjadi lebih baik namu dia tak lupa tetap bersyukur dan terus bersabar dalam segala hal.)

LAMPIRAN V

TES SIKLUS I

1. Orang yang sabar memiliki sifat kepribadian berikut ini, kecuali
 - A. Tekun dalam berusaha
 - B. Tenang menunggu nasib mujur
 - C. Tidak tergesa-gesa
 - D. Tidak mudah putus asa
2. Imam Al-Gazali membagi sabar menjadi macam.
 - A. Dua
 - B. Tiga
 - C. Empat
 - D. Lima
3. Salah satu sabar menurut Imam Al-Gazali adalah yang berarti
 - A. Sabar dalam ketaatan
 - B. Sabar dari maksiat
 - C. Sabar dalam maksiat
 - D. Sabar dalam musibah
4. Walaupun dengan sulit, Mahmud mengerjakan tugas rumahnya (PR) tanpa mengeluh sedikit pun. Sikap Mahmud tergolong
 - A. Sabar dalam musibah
 - B. Ulet dalam berusaha
 - C. Sabar dalam ketaatan
 - D. Pantang mundur walaupun selangkah
5. Dampak positif sabar antara lain sebagai berikut, kecuali
 - A. Mendapatkan pahala dari Allah
 - B. Disenangi orang dalam pergaulan
 - C. Terhindar dari sifat tamak
 - D. Dapat menambah keimanan kepada Allah SWT.
6. Pada hakikatnya, orang yang bersyukur akan beruntung sendiri, yakni
 - A. Memperoleh kepuasan batin
 - B. Sering memperoleh keuntungan
 - C. Memperoleh tambahan hasil berlipat ganda
 - D. Pasti dimasukkan ke jannah
7. Salah satu contoh perilaku syukur ialah
 - A. Memasrahkan semua hasil yang kita lakukan hanya kepada ALLAH SWT
 - B. Iri terhadap orang yang lebih kaya daripada kita
 - C. Tidak boros/mau menyisihkan uang saku
 - D. Memandang rendah orang yang lebih miskin dari kita
8. perintah untuk bersyukur berarti larangan agar tidak
 - A. Bersikap kafir
 - B. Memaksimalkan usahanya

- C. Kufur nikmat
 - D. Bersikap nifak
9. Q.S. Al-Baqarah ayat 152 menjelaskan tentang
- A. Sabar
 - B. Tawakal
 - C. Syukur
 - D. Pemaaf
10. Berterima kasih kepada ALLAH SWT merupakan definisi dari
- A. Syukur
 - B. Sabar
 - C. Qana'ah
 - D. Tawakal

URAIAN

1. Apakah yang dimaksud dengan syukur?
2. Jelaskan bagaimana pendapat kamu mengenai makanan yang kamu makan setiap hari dan bagaimana kamu harus menyikapinya?
3. Dalam surah apakah perilaku bersyukur telah dijelaskan di dalam Al- qur'an?
4. Mengapa kita harus senantiasa bersyukur?
5. Dampak apa yang akan terjadi jika kita senantiasa bersyukur kepada Allah Swt?

LAMPIRAN VI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

DALAM PROSES PEMBELAJARAN

SIKLUS I

1. Subjek yang dipantau : Siswa
2. Tempat/Pemantauan : MTs Labolatorium UIN Sumatera Utara
3. Pemantauan dilakukan : Ketika KBM Berlangsung
4. Pelaku/Pemantauan : Peneliti

No	INDIKATOR	SKOR	N1	N2	N3	N4
			1	2	3	4
1.	Absensi peserta didik dalam KBM	3			√	
2.	Memperhatikan penjelasan guru	4				√
3.	Semangat dalam belajar	3			√	
4.	Keaktifan peserta didik dalam mencatat materi pembelajaran	3			√	
5.	Keberanian peserta didik dalam bertanya	2		√		
6.	Menanggapi pertanyaan guru	3			√	
7.	Kreativitas	4				√
8.	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	4				√
9.	Membuat simpulan materi	3			√	
10.	Mengerjakan tugas mandiri	4				√
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4		33	82,5			

Ketentuan Penskoran

- N1 : Kurang Baik
N2 : Cukup
N3 : Baik
N4 : Sangat Baik

LAMPIRAN VII

ALAT PENILAIAN SIKLUS I

KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (APKG I)

A. Identitas

1. Nama :M. Alfandi Yakub
2. Bidang Studi :Akidah Akhlak

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus diberi nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	SKOR	N1	N2	N3	N4
			1	2	3	4
1.	Menetapkan bahan pembelajaran sesuai dengan standar ini	3			√	
2.	Merumuskan indikator secara tepat dan benar	4				√
3.	Menguraikan materi secara tepat dan benar	3			√	
4.	Menentukan tujuan pembelajaran	3			√	
5.	Menentukan strategi/metode pembelajaran secara tepat	4				√
6.	Menyusun langkah-langkah mengajar secara sistematis	4				√
7.	Menentukan cara-cara memotivasi siswa	4				√
8.	Menentukan alokasi waktu secara tepat	4				√
9.	Menentukan media dan sumber belajar sesuai kebutuhan	4				√
10.	Menentukan bentuk penilaian sesuai indikator	4				√
11.	Menggunakan bahasa tulis secara baik dan benar	4				√
12.	Kebersihan dan kerapian	4				√
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4		45	93,75			

**KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN
(APKG II)**

A. Identitas

1. Nama :M. Alfandi Yakub
2. Bidang Studi :Akidah Akhlak

B. Petunjuk Penilaian

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang tersedia
2. Seluruh indikator harus diberi nilai
3. Penilaian dilakukan saat dan setelah berlangsungnya proses pembelajaran

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	SKOR	N1	N2	N3	N4
			1	2	3	4
1.	Melakukan kegiatan persepsi	4				√
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	3			√	
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	3			√	
4.	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hirarki belajar dan karakteristik siswa	4				√
5.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi atau tujuan yang akan dicapai dan karakteristik siswa	4				√
6.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	4				√
7.	Menguasai kelas	4				√
8.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	4				√
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	4				√
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien	4				√
11.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	4				√
12.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi atau tujuan	4				√
13.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar	4				√
14.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dan melibatkan siswa	4				√
15.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan, tugas sebagai bagian remedi/pengayaan	4				√
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4		58	96,67			

Medan, Oktober 2018

Penilai,
Wali Kelas VIII-1
MTs Labolatorium UIN SU

Nur Hasanah, S.Pd.I

LAMPIRAN VIII

TES SIKLUS II

1. Pada hakikatnya, orang yang bersyukur akan beruntung sendiri, yakni
 - A. Memperoleh kepuasan batin
 - B. Sering memperoleh keuntungan
 - C. Memperoleh tambahan hasil berlipat ganda
 - D. Pasti dimasukkan ke jannah
2. Salah satu contoh perilaku syukur ialah
 - A. Memasrahkan semua hasil yang kita lakukan hanya kepada ALLAH SWT
 - B. Iri terhadap orang yang lebih kaya daripada kita
 - C. Tidak boros/mau menyisihkan uang saku
 - D. Memandang rendah orang yang lebih miskin dari kita
3. perintah untuk bersyukur berarti larangan agar tidak
 - A. Bersikap kafir
 - B. Memaksimalkan usahanya
 - C. Kufur nikmat
 - D. Bersikap nifak
4. Q.S. Al-Baqarah ayat 152 menjelaskan tentang
 - A. Sabar
 - B. Tawakal
 - C. Syukur
 - D. Pemaaf
5. Berterima kasih kepada ALLAH SWT merupakan definisi dari
 - A. Syukur
 - B. Sabar
 - C. Qana'ah
 - D. Tawakal
6. Orang yang sabar memiliki sifat kepribadian berikut ini, kecuali
 - A. Tekun dalam berusaha
 - B. Tenang menunggu nasib mujur
 - C. Tidak tergesa-gesa
 - D. Tidak mudah putus asa
7. Imam Al-Gazali membagi sabar menjadi macam.
 - A. Dua
 - B. Tiga
 - C. Empat
 - D. Lima

8. Salah satu sabar menurut Imam Al-Gazali adalah yang berarti
 - A. Sabar dalam ketaatan
 - B. Sabar dari maksiat
 - C. Sabar dalam maksiat
 - D. Sabar dalam musibah
9. Walaupun dengan sulit, Mahmud mengerjakan tugas rumahnya (PR) tanpa mengeluh sedikit pun. Sikap mahmud tergolong
 - A. Sabar dalam musibah
 - B. Ulet dalam berusaha
 - C. Sabar dalam ketaatan
 - D. Pantang mundur walaupun selangkah
10. Dampak positif sabar antara lain sebagai berikut, kecuali
 - A. Mendapatkan pahala dari Allah
 - B. Disenangi orang dalam pergaulan
 - C. Terhindar dari sifat tamak
 - D. Dapat menambah keimanan kepada Allah SWT.

URAIAN

1. Dalam surah apakah perilaku bersyukur telah dijelaskan di dalam Al- qur'an?
2. Mengapa kita harus senantiasa bersyukur?
3. Dampak apa yang akan terjadi jika kita senantiasa bersyukur kepada Allah Swt?
4. Apakah yang dimaksud dengan syukur?
5. Jelaskan bagaimana pendapat kamu mengenai makanan yang kamu makan setiap hari dan bagaimana kamu harus menyikapinya?

LAMPIRANIX

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS II

1. Subjek yang dipantau : Siswa
2. Tempat/Pemantauan : MTs LABORATORIUM UIN SU Medan
3. Pemantauan dilakukan : Ketika KBM Berlangsung
4. Pelaku/Pemantauan : Peneliti

No	INDIKATOR	SKOR	N1	N2	N3	N4
			1	2	3	4
1.	Absensi peserta didik dalam KBM	3			√	
2.	Memperhatikan penjelasan guru	4				√
3.	Semangat dalam belajar	4				√
4.	Keaktifan peserta didik dalam mencatat materi pembelajaran	4				√
5.	Keberanian peserta didik dalam bertanya	3			√	
6.	Menanggapi pertanyaan guru	3			√	
7.	Kreativitas	4				√
8.	keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan	4				√
9.	Membuat simpulan materi	3			√	
10.	Mengerjakan tugas mandiri	4				√
11.	Partisipasi dalam kerja kelompok	3			√	
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4		39	88,64			

Ketentuan Penskoran

- N1 : Kurang Baik
N2 : Cukup
N3 : Baik
N4 : Sangat Baik

LAMPIRAN X

ALAT PENILAIAN SIKLUS II

KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (APKG I)

A. Identitas

1. Nama :M. Alfandi Yakub
2. Bidang Studi :Akidah Akhlak

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus diberi nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	SKOR	N1	N2	N3	N4
			1	2	3	4
1.	Menetapkan bahan pembelajaran sesuai dengan standar ini	3			√	
2.	Merumuskan indikator secara tepat dan benar	4				√
3.	Menguraikan materi secara tepat dan benar	4				√
4.	Menentukan tujuan pembelajaran	3			√	
5.	Menentukan strategi/metode pembelajaran secara tepat	4				√
6.	Menyusun langkah-langkah mengajar secara sistematis	4				√
7.	Menentukan cara-cara memotivasi siswa	4				√
8.	Menentukan alokasi waktu secara tepat	4				√
9.	Menentukan media dan sumber belajar sesuai kebutuhan	4				√
10.	Menentukan bentuk penilaian sesuai indikator	4				√
11.	Menggunakan bahasa tulis secara baik dan benar	4				√
12.	Kebersihan dan kerapian	4				√
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4		46	95,83			

KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN (APKG II)

A. Identitas

1. Nama :M. Alfandi Yakub
 2. Bidang Studi :Akidah Akhlak

B. Petunjuk Penilaian

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang tersedia
2. Seluruh indikator harus diberi nilai
3. Penilaian dilakukan saat dan setelah berlangsungnya proses pembelajaran

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	SKOR	N	N	N	N
			1	2	3	4
1.	Melakukan kegiatan persepsi	4				√
2.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	3			√	
3.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	3			√	
4.	Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hirarki belajar dan karakteristik siswa	4				√
5.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi atau tujuan yang akan dicapai dan karakteristik siswa	4				√
6.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	4				√
7.	Menguasai kelas	4				√
8.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	4				√
9.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	4				√
10.	Menggunakan media secara efektif dan efisien	4				√
11.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa	4				√
12.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi atau tujuan	4				√
13.	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar	4				√
14.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	4				√
15.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan, tugas sebagai bagian remedi/pengayaan	4				√
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4		58	96,67			

Medan, Oktober 2017

Penilai,
Wali Kelas VIII-1
MTs Labolatorium UIN SU

Nur Hasanah, S.Pd.I

LAMPIRAN XI**HASIL TES AWAL, SIKLUS I DAN SIKLUS II**

No	Nama Siswa	Test Awal		Siklus I		Siklus II	
		Skor Total	Nilai	Skor Total	Nilai	Skor Total	Nilai
1	Afandi Setiawan	10	50	13	65	16	80
2	Ahmad Pratama	12	60	15	75	18	90
3	Annisa Raiha Rizali Taher	12	60	15	75	18	90
4	Daffa Pratama	13	65	14	70	17	85
5	Decha Asmiranda	13	65	15	75	18	90
6	Dede Rama Andika	13	65	16	80	19	95
7	Dicky Frizi	8	40	8	40	11	55
8	Dwi Maulana Irsyad	14	70	14	70	17	85
9	Hariansyah	12	60	13	65	16	80
10	Khairunnisa	10	50	9	45	12	60
11	Kyesia Putri	10	50	10	50	13	65
12	Marhyara Amalia Hutasuhut	10	50	10	50	13	65
13	Melati	10	50	16	80	19	95
14	Muhammad Fahri	9	45	12	60	12	60
15	Muhammad Al Farizi	10	50	11	55	14	70
16	Muhammad Daffa Syahputra	12	60	15	75	18	90
17	Muhammad Dzaky Fauzan	13	65	12	60	15	75
18	Nabila Zahra Putri	13	65	15	75	18	90
19	Nathasa Mukhaira	8	40	10	50	10	50
20	Nazwa Azzahra	12	60	9	45	12	60
21	Nazwa Syifa Salsabila	12	60	11	55	14	70
22	Novera Kumala	12	60	10	50	13	65
23	Raysyah Yusfita Abidah	10	50	10	50	13	65
24	Reza Aldana	12	60	12	60	15	75
25	Rifqi Teguh Utomo	13	65	15	75	18	90
26	Riski Nabila H. Siregar	13	65	16	80	19	95
27	Rizkyah Rahma Bintang	9	45	10	50	10	50
28	Salsabila Raula Putri	12	60	11	55	14	70
29	Syarifah Nabila Chairani	13	65	12	60	15	75
30	Wahyu Ridwan	13	65	13	65	16	80
Jumlah		343	1715	372	1860	453	2265
Rata- Rata		11.43	57.17	12.40	62.00	15.10	75.50

LAMPIRAN XII

DOKUMENTASI



LAMPIRAN XIII

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI

Nama : M. Alfandi Yakub
NIM : 31.11.4.048
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 01 Juni 1993
Alamat : Jl. Pimpinan Gg. Usaha No. 5 Medan

Nama Orangtua

a. Ayah : Iskandar Zulkarnain
b. Ibu : Juarti Ju
Anak ke : 2 dari 4 bersaudara

Jenjang pendidikan

a. MIN Medan Tembung : 2000 s/d 2005
b. MTs Negeri 2 Medan : 2005 s/d 2008
c. MAL IAIN SU Medan : 2008 s/d 2011
d. UIN Sumatera Utara : 2011

Pengalaman Organisasi : Lembaga Kreativitas Seni Mahasiswa
(LKSM) UIN Sumatera Utara